

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau untuk kemajuan lebih baik. Pendidikan juga merupakan usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada anak untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar anak mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri.

Pendidikan dapat diperoleh secara formal dan non formal. Pendidikan formal diperoleh dengan mengikuti program yang telah dirancang, disusun oleh institusi, dan kementerian negara seperti di sekolah pendidikan memerlukan kurikulum untuk menjalankan perancangan pengajaran. Sementara itu, Pendidikan non formal adalah pengetahuan yang diperoleh dari kehidupan keseharian dari berbagai pengalaman yang dialami atau dipelajari dari orang lain.

Syam, dkk, (2021).

Sekolah Menengah Kejuruan Swasta Setia Budi Binjai merupakan Lembaga Pendidikan formal tingkat menengah kejuruan yang memiliki program keahlian Tata Busana. SMK Swasta Setia Budi Binjai bertujuan menciptakan Pendidikan Vokasi Bermutu, yang menghasilkan lulusan beriman dan bertaqwa serta berkarakter wirausaha kompeten yang bersertifikat nasional dan internasional. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013 yang menjadikan peserta didik sebagai pusat pembelajaran atau *centered learning*. Guru sebagai fasilitator dan peserta didik aktif dalam pembelajaran. Hal lain yang juga menjadi tuntutan kurikulum tersebut adalah melek IT (*Information Technology*), artinya guru dan siswa diharuskan mampu mengikuti perkembangan IT dan memanfaatkannya dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Pada SMK Swasta Setia Budi Binjai dalam bidang keahlian tata busana terdapat mata pelajaran dasar keahlian yaitu dasar desain.

Mata pelajaran dasar desain merupakan mata pelajaran dasar program keahlian tata busana yang membahas teori dan praktek dalam membuat gambar busana atau desain busana. Mata pelajaran dasar desain ini dibahas pada peserta didik tata busana kelas X semester ganjil dan genap. Mata pelajaran ini membutuhkan daya ingat yang tinggi karena materi dasar desain akan terus berguna untuk mata pelajaran di kelas selanjutnya terutama yang berhubungan dengan membuat desain busana sebelum pembuatan busana. Teori dari mata pelajaran dasar desain harus bisa melekat dalam ingatan siswa. Maka guru perlu mengupayakan teori dari mata pelajaran dasar desain dapat diingat siswa dengan

baik. Pada mata pelajaran dasar desain terdapat materi teori warna pada desain yang dipelajari pada semester genap.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Swasta Setia Budi Binjai pada program keahlian tata busana di kelas X diketahui pada saat pembelajaran materi teori warna pada desain metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran berupa LKPD sederhana dan buku dapat berjalan dengan lancar. Namun pada saat pembelajaran terlihat bahwa siswa sulit dalam memahami materi teori warna pada desain seperti mengelompokkan warna dan cara mencampur warna. Hal ini membuat guru terus berupaya menjelaskan kembali materi secara berulang-ulang. Mengingat waktu pembelajaran yang terbatas jika dibandingkan volume materi yang harus diselesaikan dan sumber belajar mandiri diluar jam pelajaran sebatas pada catatan materi yang disampaikan guru yang dicatat siswa, karena buku yang biasa digunakan pada pembelajaran hanya dapat dipinjam dari perpustakaan di jam pelajaran sekolah saja. Sehingga pada saat siswa mengulang materi pembelajaran dirumah yang telah diajarkan guru siswa mengalami kendala. Kendala ini menunjukkan bahwa kurangnya bantuan belajar secara mandiri yang dapat digunakan oleh siswa untuk belajar mandiri.

Dari hasil observasi lanjutan bersama guru pengampu mata pelajaran dasar desain yaitu Ibu Adhya Agusina S.Pd bahwa fakta kesulitan belajar yang sering ditemukan adalah siswa lupa dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Karena siswa terkendala pada saat mengulang sendiri materi teori warna pada desain yang sudah diajarkan disekolah. Sehingga tujuan dalam pembelajaran dasar

desain pada materi teori warna pada desain belum tercapai. Maka dari itu diperlukan media pembelajaran yang dapat mendukung siswa untuk belajar secara mandiri.

Peserta didik pada era revolusi industri 4.0 memiliki karakteristik yang sangat berbeda. Pada era ini melahirkan generasi digital *natives* artinya, generasi yang lahir pada jaman digital dan berinteraksi dengan berbagai macam peralatan digital seperti, komputer, videogame, digital music player, kamera video, telpon seluler serta berbagai macam perangkat khas era digital. Komputer dan internet dapat dijadikan sebagai sarana yang efektif bagi peserta didik untuk belajar, menambah pengetahuan dan keterampilan. Dalam hal ini tugas gurulah yang berperan mengarahkan peserta didik agar dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi dengan memperkenalkan serta memanfaatkan aplikasi pembelajaran agar dapat membangun kreativitas dan inovasi peserta didik lebih maju lagi. Maka dengan cara membangun/memanfaatkan aplikasi android yang dipadupadankan pada pembelajaran sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan dan penuh inovatif/kreatifitas. Widaningsih, (2019).

Pembelajaran pada era revolusi industri 4.0 ini mendorong peserta didik untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan khusus yaitu dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sehingga pendidik diharapkan dapat menggunakan media maupun bahan ajar yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif, menyenangkan, menarik, dan interaktif. Agustha, dkk, (2021).

Media pembelajaran yang tepat untuk mewakili karakteristik pembelajaran pada era revolusi industri 4.0 sekarang ini, dapat dilakukan dengan mengembangkan media yang digunakan guru menggunakan lembar kerja peserta didik (LKPD) dengan menjadikan LKPD kedalam bentuk Elektronik. Menurut Khikmiah, (2021), LKPD elektronik merupakan suatu media berbantuan elektronik yang didalamnya terdapat teks, gambar, animasi, dan video-video yang lebih efektif agar peserta didik tidak cepat merasa bosan. Putriyana, dkk. (2020), menjelaskan bahwa E-LKPD berupa panduan kerja peserta didik untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran dalam bentuk elektronik yang pengaplikasiannya menggunakan desktop komputer, notebook, smartphone, maupun handphone yang berisi sekumpulan kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh siswa untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.

LKPD elektronik dalam penelitian ini didefinisikan sebagai alat pembelajaran yang dirancang secara online berisi materi dan langkah kerja yang sistematis dan menarik untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Jika ditinjau dari manfaatnya LKPD elektronik diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik daripada pembelajaran menggunakan LKPD berupa media cetak/kertas.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Siswa Kelas X Tata Busana SMK Swasta Setia Budi Binjai Tahun 2022”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi teori warna pada desain yang disampaikan guru.
2. Siswa sering lupa dengan materi yang sudah dipelajari sebelumnya terutama pada materi teori warna pada desain. Sehingga siswa perlu sering diingatkan dengan materi tersebut.
3. Waktu pembelajaran yang terbatas jika dibandingkan volume materi yang harus diselesaikan, sehingga tidak memungkinkan guru sebagai fasilitator untuk sering mengulang penyampaian materi teori warna pada desain.
4. Sumber belajar yang tersedia di sekolah berupa buku, dan LKPD cetak yang membutuhkan fasilitator, sehingga diperlukannya media untuk siswa belajar secara mandiri.
5. Tujuan dalam pembelajaran Dasar Desain pada materi teori warna pada desain belum tercapai.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini agar pembahasan tidak menyimpang dan tetap terarah, perlu adanya pembatasan masalah pada aspek-aspek yang diteliti, maka batasan masalah dalam penelitian ini diantaranya :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) pada mata pelajaran dasar desain dengan materi teori warna pada desain.
2. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas X Tata Busana SMK Swasta Setia Budi Binjai.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Siswa Kelas X Tata Busana SMK Swasta Setia Budi Binjai Tahun 2022 ?
2. Bagaimana Kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Siswa Kelas X Tata Busana SMK Swasta Setia Budi Binjai Tahun 2022 ?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu:

1. Untuk mengetahui Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Siswa Kelas X Tata Busana SMK Swasta Setia Budi Binjai Tahun 2022.

2. Untuk mengetahui Kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Siswa Kelas X Tata Busana SMK Swasta Setia Budi Binjai Tahun 2022.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Manfaat dari penelitian yang diharapkan adalah sebagai berikut :

a. Bagi Guru

Hasil penelitian Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) ini dapat digunakan sebagai bahan ajar yang digunakan guru sebagai fasilitator untuk membantu mempermudah proses kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

1. Kegiatan belajar menjadi lebih menarik
2. Meningkatkan pemahaman dan prestasi peserta didik dalam pembelajaran dasar desain
3. Memudahkan proses pembelajaran dengan media pembelajaran yang mudah diakses

c. Bagi Peneliti

Menambah penerahuan, wawasan dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas peserta didik.



1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian ini diantaranya:

- a. E-LKPD ini berupa *soft file* yang dapat dibagikan melalui *link* dengan tampilan menarik dan dapat diakses secara online menggunakan laptop, komputer, dan android.
- b. Dibuat dengan *Liveworksheet*.
- c. E-LKPD yang dirancang menyesuaikan kurikulum di SMK Swasta Setia Budi Binjai yaitu kurikulum 2013 yang memuat KI, KD, Materi pokok dan Latihan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Siswa Kelas X Tata Busana SMK Swasta Setia Budi Binjai Tahun 2022” perlu dilakukan untuk memudahkan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep teori dan praktek melalui media Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD).

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi yang mendasari pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) pada mata pelajaran dasar desain adalah sebagai berikut:



1. Pengembangan media LKPD Elektronik berdasarkan pada kurikulum 2013 yang memuat Kompetensi Dasar, Indikator Pencapaian Kompetensi , Tujuan Pembelajaran, Petunjuk Belajar, Materi Pokok dan Variasi Soal Latihan untuk siswa kelas X Tata Busana.
2. Media LKPD Elektronik dapat mempermudah proses pembelajaran peserta didik secara mandiri pada mata pelajaran dasar desain khususnya materi teori warna pada desain.
3. Guru cukup memberikan LKPD Elektronik kepada peserta didik untuk dipelajari.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Siswa Kelas X Tata Busana SMK Swasta Setia Budi Binjai sebagai media pembelajaran mempunyai keterbatasan, yaitu materi yang digunakan pada mata pelajaran dasar desain masih terbatas pada materi teori warna pada desain yang dikemas dalam bentuk *soft file* yang hanya bisa diakses secara online.