

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) kini telah menunjukkan keberhasilan yang luar biasa. Kehadirannya telah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kehidupan masyarakat dalam berbagai sudut pandang dan bidang, khususnya dalam bidang pendidikan. Salah satu tujuan pemanfaatan teknologi dalam pengajaran adalah agar pengajaran guru menjadi lebih efektif. Salah satu bentuk pengembangannya adalah penciptaan lingkungan belajar berbasis multimedia. Hingga saat ini multimedia dan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sudah mulai dimanfaatkan di sekolah dengan peluang yang cukup besar (Qurbani, 2019).

Kurikulum merdeka mewajibkan guru menciptakan proses pembelajaran dimana siswa menjadi pusat proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan upaya pemerintah dalam meningkatkan kualitas pengajaran dan guru atau konselor diharapkan berperan sebagai fasilitator pembelajaran dan pembelajar aktif (Hidayah, 2020).

Pemerintah terus berupaya meningkatkan mutu pendidikan melalui penyempurnaan kurikulum yang semakin berorientasi pada teknologi, perbaikan sarana dan prasarana pengajaran, pengembangan bahan ajar, serta pelatihan guru agar lebih kompeten dan dapat menyesuaikan perkembangan zaman. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 103 Tahun 2014) menegaskan bahwa

ciri pembelajaran abad 21 memerlukan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang ada di Indonesia, sebagaimana ditegaskan dalam Penjelasan Pasal 15 Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, SMK merupakan pendidikan menengah yang pada pokoknya mempersiapkan peserta didik untuk mencapai pendidikan tinggi untuk bekerja di bidang tertentu. bidang SMK sebagai lembaga pendidikan mempunyai kekhususan ilmu yang sesuai dengan lapangan kerja yang ada, salah satunya adalah Desain dan Produksi Kriya Tekstil yang terdapat pada SMK kelompok pariwisata .

SMK Negeri 1 Berastagi merupakan salah satu lembaga pendidikan kejuruan kelompok pariwisata yang memiliki empat bidang keahlian Seni, Kerajinan & Pariwisata. Progran Studi keahlian Desain dan Produksi Kriya Tekstil di SMK Negeri 1 Berastagi terdapat beberapa keterampilan yang harus dikuasai siswa, salah satunya adalah mata pelajaran Kerajinan Kreatif Batik dan Tekstil. Mata pelajaran Kerajinan Kreatif Batik dan Tekstil diberikan kepada siswa kelas XI pada semester ganjil dan genap yang terdiri dari pembelajaran teori dan studi praktik. Mata pelajaran Kriya Kreatif Batik dan Tekstil di program studi Desain dan Produksi Kriya Tekstil relevan dengan pembelajaran prodi tata busana biasanya pada mata pelajaran tekstil.

Mata pelajaran Kerajinan Kreatif Batik dan Tekstil merupakan pelajaran produktif dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik dan

indikator ketercapaian kompetensi harus dipenuhi dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 75. Semester ganjil dan genap dengan capaian pembelajaran; memahami motif batik tulis modern, menganalisis pola batik tulis modern, menerapkan pemindahan pola batik modern ke motif batik tulis dengan cara menjiplak dengan indikator pencapaiannya peserta didik mampu memahami serta memilah motif batik tulis modern, mampu menganalisis serta membuat gambar motif batik tulis modern, mampu menerapkan serta membuat pola batik tulis modern dan mampu menerapkan serta memindahkan pola batik modern dengan cara menjiplak.

Berdasarkan observasi yang dilakukan sebelumnya dengan guru mata pelajaran batik SMK Negeri 1 Berastagi, media pembelajaran yang digunakan guru tersebut ialah media cetak yaitu buku paket kriya tekstil. (Budiyono, 2008). Pembelajaran dimulai dengan guru membagikan materi kepada siswa dengan menggunakan buku paket. Sebagian peserta didik aktif menulis ulang materi yang diberikan guru, peserta didik terlihat sedikit sekali yang beraktivitas menyalin materi, karena penyampaian materi masih dikuasai oleh guru, sehingga pembelajaran hanya terfokus pada guru (*teacher centered*). Peserta didik mengalami kesulitan dalam mengembangkan motivasi terkait batik tulis modern, sehingga kebutuhan akan media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar. menyelesaikan tugas hanya sesuai arahan guru sehingga minim kreativitas dalam mengembangkan motif batik tulis modern. dan pada akhirnya siswa minim termotivasi untuk melanjutkan jenjang keahliannya dalam membatik. Sehingga belum sesuai dengan karakter pembelajaran abad 21 dimana peserta

didik minim interaktif karena hanya mendengar sajian dari guru kemudian hanya fokus untuk menyelesaikan tugas, dan belum mampu mengaitkan serta mengaplikasikan materi pelajarannya dalam kehidupan sehari-hari. (Sumber SMK Negeri 1 Berastagi).

Pada abad 21 sekolah dituntut untuk memiliki keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), berkomunikasi (*communication*), dan berkolaborasi (*collaboration*) atau yang biasa disebut dengan 4C. Dengan keterampilan 4C (Septikasari, 2021). Salah satu model pembelajaran yang dapat mengasah keterampilan peserta didik pembelajaran berbasis masalah, Pendekatan pembelajaran dengan mengorientasikan siswa pada masalah kontekstual, yang mendorong siswa untuk mampu menemukan masalahnya, menelaah kuantitas, kualitas dan kompleksitas masalah yang diajukan. Terlebih dalam pembelajaran dapat digunakan guna menarik minat siswa dan menambah semangat siswa (Armando romein, 2021).

Penyebaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memberikan dampak yang besar pada perkembangan pembelajaran. Materi pendidikan adalah berbagai perangkat informasi dan sistematis yang berisi materi yang harus dikuasai siswa selama pembelajaran dengan tujuan merencanakan dan penelitian pelaksanaan pembelajaran (Prastwo, 2014). Media pembelajaran merupakan alat yang berguna dalam proses belajar mengajar. Alat dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan oleh guru dengan kata-kata atau kalimat.

Media memegang peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. (Arsyad, 2019).

E-modul merupakan media pembelajaran yang berisi materi, metode, serta batasan-batasan cara mengevaluasi yang disusun secara sistematis untuk mencapai kompetensi yang diharapkan dan sudah teruji kevalidannya yang dirubah dalam bentuk elektronik. (Dit. Pengembangan Sistem Manajemen Akademik (PSMA) Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah Atas, 2017). Sesuai dengan perkembangan teknologi, sumber belajar siswa tidak hanya dapat diperoleh dari buku cetak namun dapat diperoleh dari berbagai macam sumber salah satunya adalah dari internet. Informasi yang diperoleh bisa berupa jurnal, artikel, buku elektronik dan e-modul yang juga dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa. (Ardiansyah, et.al, 2017).

E-modul dibuat dengan tujuan dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Maka modul yang dihasilkan harus mencakup karakteristik yang diperlukan oleh siswa. (Dit. Pengembangan Sistem Manajemen Akademik (PSMA) Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah Atas, 2017 ). Manfaat dari media pembelajaran sebagai sarana pembawa pesan dalam ketercapaian tujuan pembelajaran dimana media pembelajaran juga memfasilitasi komunikasi antara siswa dengan guru serta meningkatkan pembelajaran. (Irwandani, et.al. 2017) E-Modul yang dikembangkan sesuai dengan materi yang pembelajaran mengenai pembuatan bahan industri dengan Bahasa komunikatif sehingga mudah dipahami oleh siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. E-modul layak digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena kepraktisan

penggunaan, tampilan yang menarik sehingga siswa termotivasi dalam belajar. E-modul yang dikembangkan merupakan modul dengan format elektrik yang dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan video ( Laili et al. 2019). Pada E-modul dilengkapi fasilitas seperti gambar yang mendukung pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Diantari et al., 2018) menyatakan bahwa E-modul yang bersifat interaktif memudahkan dalam navigasi untuk dapat menampilkan gambar dan tes sehingga memberikan umpan baik secara otomatis sehingga meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Berdasarkan hal tersebut, E-modul dapat menjadi alternatif terbaik untuk meningkatkan pemahaman dari siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Salah satu alternatif yang dapat membantu guru untuk mengatasi berbagai permasalahan diatas dengan menggunakan media yang memudahkan siswa dalam menerima materi tersebut media *flip book*. *Heyzine Flip book Maker* merupakan aplikasi untuk membuat *e-book*, *e-papper*, *e-magazine*, e-modul, dll. Tidak hanya berupa teks, tetapi juga dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, *link*, dan video pada e-modul. E-modul merupakan digital modul yang tersimpan dalam bentuk aplikasi eletronik, sehingga bisa dibuka melalui komputer atau perangkat lainnya yang dirancang untuk tujuan tertentu. (Endang, 2018). Keistimewaan dari media ini adalah lebih praktis dan inovatif sehingga menarik perhatian para peserta didik. Keberhasilan siswa dalam memahami mata pembelajaran batik dapat dilihat dari media pembelajarannya, untuk memudahkan siswa memahami materi membuat batik tulis modern diperlukan pengembangan media pembelajaran E-Modul.

Penelitian sebelumnya oleh (Dermawan et al., 2020) pembelajaran dengan media *flip book* materi pembuatan busana industri menyatakan E-modul praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji efektivitas nilai menunjukkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan E-modul. Dapat disimpulkan bahwa E-modul layak digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Selama ini media pembelajaran peserta didik mata pelajaran kriya kreatif batik dan tekstil di kelas XI guru menggunakan buku paket namun komponen materi pelajaran batik belum optimal 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 media pembelajaran E-Modul diharapkan mampu mempermudah penyampaian materi, meningkatkan aktifitas peserta didik selama pembelajaran, dan menambah pengetahuan peserta didik. Untuk itu diperlukan pengembangan E-Modul untuk mendukung dan meningkatkan pembelajaran peserta didik. Oleh karena itu, perlu dikembangkan E-Modul yang mendukung dan meningkatkan pembelajaran siswa. Dari uraian tersebut, maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media E-Modul Pada Materi Batik Tulis Modern Kelas XI Desain dan Produksi Kriya Tekstil SMK Negeri 1 Berastagi”.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul sebagai berikut:

1. Peserta didik dalam pembelajaran masih berfokus pada guru (*teacher centered*) sehingga kurang relevan dengan karakter pembelajaran abad 21.
2. Peserta didik kesulitan dalam mengembangkan sebuah motif batik tulis modern.
3. Kebutuhan akan media pembelajaran software sangat dibutuhkan untuk meningkatkan motivasi belajar
4. Penggunaan buku paket berdampak minim keaktifan peserta didik dalam belajar mempelajari lebih lanjut tentang materi yang telah dipelajarinya.
5. Peserta didik minim keaktifan dalam mata pelajaran kriya kreatif batik dan tekstil pada materi pembuatan motif batik tulis modern.
6. Antusias peserta didik rendah untuk melanjutkan jenjang keahliannya dalam membatik.
7. Modul belum memanfaatkan teknologi secara optimal
8. Komponen materi pelajaran batik tulis modern belum optimal
9. Belum tersedianya media pembelajaran E-Modul pada sebuah materi batik tulis modern untuk kelas XI desain dan produksi kriya tekstil di SMK Negeri 1 Berastagi.
10. E-Modul membuat siswa belajar mandiri.

### **1.3. Pembatasan Masalah**

Di antara beberapa permasalahan yang disebutkan di atas, tidak semuanya dapat dipelajari karena berbagai keterbatasan, sehingga penelitian ini dibatasi pada permasalahan mengenai :

1. Media yang di kembangkan hanya membahas sebatas E-Modul elemen batik tulis modern pada motif karo.
2. Materi pembelajaran yang dipakai adalah sejarah singkat batik tulis modern, Pengertian batik tulis modern, Ragam hias motif batik, Desain motif batik, Teknik menggambar, Pemindahan pola batik tulis dan Proses Pembuatan Batik.
3. Materi hanya membahas sebatas motif batik tulis modern etnis karo.
4. Media pembelajaran E-Modul yang di kembangkan menggunakan aplikasi *canva* dan *Heyzine flip book*.
5. Penelitian ini memakai metode Research and Development (R&D) yang dilakukan pada siswa kelas XI desain dan produksi kriya tekstil SMK Negeri 1 Berastagi.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan keterbatasan tugas di atas, maka rumusan tugas ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media E-Modul pada materi Batik Tulis Modern kelas XI desain dan produksi kriya tekstil SMK Negeri 1 Berastagi?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media E- Modul Pada Materi Batik Tulis Modern Kelas XI Desain Dan Produksi Kriya Tekstil SMK Negeri 1 Berastagi?

#### **1.5. Tujuan Pengembangan Produk**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan media pendidikan yang

diterapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media E-Modul pada materi Batik Tulis Modern kelas XI desain dan produksi kriya tekstil SMK Negeri 1 Berastagi.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media E-Modul pada materi Batik Tulis Modern kelas XI desain dan produksi kriya tekstil SMK Negeri 1 Berastagi.

#### **1.6. Manfaat Pengembangan Produk**

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan bermanfaat kepada berbagai pihak yang memerlukan informasi dari penelitian ini sebagai berikut,:

##### **1.6.1. Bagi Peserta Didik**

- a) Meningkatkan keaktifan dan tingkat prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran batik.
- b) Mempermudah pembelajaran dengan media pembelajaran yang fleksibel diakses.
- c) Meningkatkan minat bagi siswa dalam pelajaran membuat batik sehingga dapat menambah keilmuan bagi peserta didik.
- d) Memudahkan siswa dalam belajar mandiri dengan menyesuaikan kemampuan belajarnya.

##### **1.6.2. Bagi Pendidik**

- a) Menambah bahan ajar baru penuntun bagi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan E-Modul dalam rangka meningkatkan pemahaman peserta didik.

- b) Perangkat pembelajaran yang interaktif, efektif dan efisien yang digunakan pendidik sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.

#### 1.6.3. Bagi Peneliti

- a) Memperbanyak ilmu pengetahuan, wawasan, dan keterampilan membuat perangkat pembelajaran sehingga berkontribusi untuk menambah tingkat kualitas pendidikan di Indonesia
- b) Sebagai materi penelitian selanjutnya yang perlu meneliti pengembangan E-Modul pada materi batik tulis modern.

#### 1.6.4. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan akan menjadi kontribusi untuk SMK Negeri 1 Berastagi sesuai dengan karakter pembelajaran abad 21.

### 1.7. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian pengembangan ini membuat spesifikasi produk yang dikembangkan sebagai berikut:

1. E-Modul pembelajaran kriya kreatif batik dan tekstil pada materi batik tulis modern yang berisikan sekumpulan teks, gambar, video, suara, tutorial praktik, rangkuman, tugas dan tes mandiri sesuai capaian dan tujuan pembelajaran pada materi batik tulis modern.
2. Laptop atau Hp Android yang digunakan minimal memiliki kapasitas penyimpanan RAM 6 GB, agar E-Modul saat dioperasikan tidak mengalami gangguan.
3. E-Modul ini memungkinkan digunakan laptop yang bersistem operasi windows 7 sampai windows versi terbaru, File yang dipakai berekstensi

html, Kapasitas internal penyimpanan minimalnya 3GB, Resolusi layar yang masih bisa digunakan adalah 700x630 untuk hasil tampilan yang cukup baik dan jelas.

### **1.8. Pentingnya Pengembangan**

Pentingnya Pengembangan media E-Modul pembelajaran kriya kreatif batik dan tekstil pada materi Batik Tulis Modern dapat menjadi alternatif sumber belajar peserta didik kelas XI desain dan produksi kriya tekstil SMK Negeri 1 Berastagi sehingga mampu memenuhi karakter pembelajaran abad 21.

### **1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

#### **1. Asumsi Pengembangan**

Sejumlah asumsi yang dapat disajikan dalam pengembangan media pembelajaran E-Modul pada materi batik tulis modern ialah:

1. Pengembangan dilakukan untuk mencukupi kebutuhan pembelajaran pada tingkat sekolah menengah kejuruan terkhusus pada program keahlian Desain dan Produksi Kriya Tekstil pada kelas XI di sekolah SMK Negeri 1 Berastagi.
2. Pengembangan produk keluaran berupa Media pembelajaran E-Modul yang mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif.
3. Media pembelajaran E-Modul akan meningkatkan ketertarikan peserta didik dan motivasi belajar peserta didik.
4. Belum adanya media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan E-Modul pada materi pembuatan batik tulis modern yang membuat siswa belajar mandiri.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

1. Pengembangan terbatas pada objek penggunaan media E-Modul hanya di kelas XI Desain dan Produksi Kriya Tekstil SMK Negeri 1 Berastagi.
2. Pengembangan media dalam mata pelajaran kriya kreatif batik dan tekstil materi batik tulis modern.
3. Materi hanya membahas sebatas motif batik tulis etnis karo.
4. Pengembangan E-Modul yang di kembangkan menggunakan aplikasi *canva* dan *Heyzine flip book*.
5. Tahap validasi dilakukan pada 2 (dua) ahli media dan 2 (dua) ahli materi.
6. Penelitian yang dilakukan belum sampai pada uji efektivitas E-Modul, hanya sebatas pengembangan E- Modul dalam pembelajaran sehari-hari.