

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan berperan besar dalam membantu generasi muda mempersiapkan diri menghadapi tantangan di masa depan. Selain pengetahuan, pendidikan juga berfokus pada keterampilan yang dapat digunakan sepanjang hidup. Seperti dijelaskan oleh Hasan dkk. (2023) Pendidikan dapat dipahami sebagai sarana yang membekali manusia dengan keterampilan, teknik, informasi, serta pengetahuan yang dibutuhkan untuk menjalankan peran dan tanggung jawabnya. Melalui pendidikan, seseorang belajar memahami kewajiban terhadap keluarga, masyarakat, dan bangsa, sekaligus menumbuhkan sikap menghormati nilai-nilai yang berlaku di dalamnya.

Pendidikan terus beradaptasi bersamaan dengan kemajuan zaman dan perubahan kebutuhan masyarakat. Kurikulum merupakan inti dari penyelenggaraan pendidikan karena berfungsi sebagai pedoman dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran. Menurut Kosasih (2023), kurikulum dapat diartikan sebagai rencana pendidikan atau rencana pelajaran yang memuat tujuan, isi, bahan ajar, serta cara yang digunakan untuk menyelenggarakan kegiatan pembelajaran. Kurikulum yang dirancang dengan baik tidak hanya menekankan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan, sikap, dan nilai-nilai sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran strategis dalam menghasilkan tenaga kerja terampil yang siap memasuki dunia industri maupun

berwirausaha. Menurut Indahri dkk. (2020), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan jenjang pendidikan menengah yang difokuskan untuk menyiapkan siswa bekerja sesuai bidang keahliannya. Astuti & Setyonaluri (2022) menjelaskan bahwa lulusan SMK lebih siap secara teknis dibandingkan lulusan SMA karena telah mendapatkan pelatihan keterampilan sejak di bangku sekolah. Sejalan dengan itu, Islamiah dkk. (2022) menegaskan bahwa keberadaan SMK sangat relevan dalam menjawab kebutuhan dunia kerja yang semakin berkembang. Dengan pendekatan pembelajaran berbasis praktik, SMK tidak hanya membekali siswa dengan keterampilan teknis tetapi juga dengan kompetensi kewirausahaan, kreativitas, serta kemampuan beradaptasi di dunia kerja yang terus berubah.

SMKS Pemda Lubuk Pakam adalah sekolah kejuruan yang sudah menjalankan Kurikulum Merdeka. Dalam kurikulum ini, peserta didik kelas X berada pada Fase E. Salah satu mata pelajaran yang ada pada program keahlian Tata Busana Fase E adalah Dasar-Dasar Busana, yang mencakup sembilan elemen pembelajaran, yaitu Profil Technopreneur, peluang usaha dan pekerjaan/profesi di bidang busana (*fesyen*), Dunia Industri dan Perkembangan Mode (DIPM), Dasar Branding dan Marketing (DBM), Menggambar Mode (MM), Dasar Fashion Design (DFD), Proses Produksi Busana, Perkembangan teknologi di industri dan dunia kerja serta isu-isu global pada bidang busana (*fesyen*), Dasar Pola (DP), dan Teknik Dasar Menjahit.

Elemen Teknik Dasar Menjahit menjadi salah satu elemen yang harus dikuasai peserta didik kelas X, yang mencakup berbagai materi termasuk penyelesaian tepi pakaian dengan rompok, depun dan serip. Capaian pembelajaran adalah pada akhir

Fase E peserta didik mampu menjelaskan sikap kerja dalam menjahit, mengoperasikan dan memperbaiki mesin jahit dan mesin penyelesaian, memahami teknik menjahit sesuai jenis bahan, serta menerapkan standar kualitas dan teknik finishing dalam menjahit busana sederhana. Tujuan pembelajaran pada elemen Teknik Dasar Menjahit pada materi penyelesaian tepi pakaian peserta didik mampu menjelaskan pengertian penyelesaian tepi pakaian dan mengetahui fungsinya dalam proses menjahit, peserta didik mampu menjelaskan pengertian dan perbedaan penyelesaian tepi pakaian dengan rompok, depun, dan serip, dan peserta didik mampu menerapkan langkah-langkah menjahit penyelesaian tepi pakaian dengan rompok, depun, dan serip secara benar dan rapi.

Menurut Listiani & Wulandari (2023), penyelesaian tepi pakaian merupakan proses akhir dari produksi pakaian. Proses ini menentukan hasil akhir busana, baik dari segi kualitas maupun estetika. Amalia (2020) menjelaskan bahwa rompok adalah salah satu teknik penyelesaian tepi pakaian yang dilakukan dengan menggunakan kain serong atau bisban. Kain serong yang digunakan sebaiknya dipotong dengan sudut 45 derajat agar memiliki kelenturan dan daya tarik yang baik, sehingga mudah menyesuaikan bentuk lengkung seperti pada garis leher dan hasil jahitan tidak melintir. Lebar kumai serong yang ideal adalah sekitar 2 hingga 2,5 cm, dengan jarak setikan 2 hingga 2,5 mm. Untuk rompok persegi hasil rompok setelah dijahit, dilipat ke bagian buruk pakaian dengan sisa lipatan sekitar 0,5 cm agar membentuk sudut persegi. Untuk mendapatkan hasil rompok yang pipih, kampuh ditipiskan hingga kurang dari 0,5 cm.

Menurut Fariyah dkk. (2022) depun merupakan penyelesaian yang banyak digunakan pada bagian garis leher dan kerung lengan pakaian. Lapisan ini dibuat dari kain yang sesuai dengan bentuk, dengan lebar ideal sekitar 3 hingga 4 cm. Kain depun diletak dan digunting searah serat dengan bahan utama, sehingga jatuh kain rapi. Kampuh digores dan dijahit dengan rapi kurang dari 1 mm dari jahitan yang pertama, kemudian diarahkan ke bagian pelapis agar tidak terlihat dari luar. Jahitan halus dan presisi, dengan jarak setikan ideal (2 hingga 2,5 mm) agar hasilnya kuat. Depun pada garis leher persegi harus baik bentuk sudutnya, agar bentuknya persegi pada saat mencacah kampuh pada sudut persegi digunting sampai jarak dengan jahitan pertama 1 hingga 1,5 mm kemudian depun dibalik. Depun berfungsi untuk memberikan kerapian serta mencegah tirus pada tepi pakaian.

Wahyuningsih (2022) menjelaskan bahwa serip adalah teknik penyelesaian tepi pakaian berupa lapisan menurut bentuk, dengan hasil lapisan menghadap ke luar, serip dapat dibuat dari bahan yang sama atau berbeda, oleh karena itu, serip dapat juga digunakan sebagai hiasan pada busana. Serip yang baik memiliki lebar sekitar 3 hingga 4 cm. Jarak jahitan harus konsisten dengan jarak setikan ideal (2 hingga 2,5 mm). Meletakkan pola serip sesuai dengan arah serat kain agar jatuh serip di busana baik. Kampuh serip digunting, serta disetrika sehingga serip tidak menggelembung atau menggulung. Tepi serip dibuat rapi, dilipat ke dalam 0,5 hingga 1 cm dan dijahit agar tidak bertiras. Hasil penyelesaian tepi pakaian dengan serip tidak menggelembung lalu disetrika dengan rapi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru Tata Busana di SMKS Pemda Lubuk Pakam, ditemukan bahwa siswa kelas X jurusan

Tata Busana masih mengalami kesulitan dalam menguasai materi penyelesaian tepi pakaian dengan rompok, depun, dan serip. Beberapa permasalahan yang ditemui dalam proses pembelajaran antara lain: pada teknik rompok, siswa kurang terampil menjaga jarak jahitan konsisten, yaitu sekitar 0,5 cm dari tepi kain. Selain itu, penggunaan kain serong yang lentur dan mudah melar sering kali membuat siswa kesulitan dalam menyesuaikan jahitan, khususnya pada bagian lekukan seperti lingkaran kerung leher sehingga hasil jahitan rompok melintir. Siswa kurang mampu membuat rompok pada garis leher bentuk persegi, rompok yang dibuat pada bagian sudutnya tidak dibuat lipatan kecil secara serong ke dalam sehingga sudut tersebut tidak terbentuk dengan baik. Siswa juga kurang mampu melipat dan menggunting kain kumai serong dengan benar dengan sudut 45 derajat.

Pada saat menjahit depun, siswa kurang terampil dalam melipat kain lapisan, sehingga lipatan yang tidak benar menyebabkan bagian kain lapisan tetap muncul ke luar pakaian. Siswa juga kurang terampil saat membuat depun dengan garis leher bentuk persegi, sudut lapis depun yang dibuat tidak berbentuk persegi. Siswa juga kurang terampil dalam membuat penyelesaian tepi pakaian dengan serip, terlihat dari hasil jahitan yang tidak lurus dan lebar serip yang tidak konsisten, sehingga tampilan tepi busana menjadi kurang rapi dan mengurangi nilai estetika dari hasil jahitan. Selain itu siswa juga kesulitan membuat serip pada garis leher bentuk persegi. Siswa juga kurang mampu meletakkan pola serip dan depun sesuai dengan arah serat kain yang benar.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, penulis melihat pentingnya untuk mengembangkan media pembelajaran yang bertujuan untuk

membantu siswa dalam memahami materi dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan. Media pembelajaran, seperti modul digital, dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih jelas dan menarik. Hasil wawancara dengan guru Tata Busana di SMKS Pemda Lubuk Pakam, diketahui bahwa semua siswa memiliki smartphone dan diperbolehkan menggunakan smartphone di kelas saat proses pembelajaran, sehingga modul digital dapat diakses dengan mudah oleh siswa sebagai sumber belajar tambahan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar, seperti alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Shoffa dkk. (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala yang digunakan sebagai saluran untuk menyampaikan pesan atau informasi dari satu sumber kepada penerima pesan. Keberadaan media pembelajaran tidak selalu tergantung pada guru, karena media tertentu dapat menyampaikan pesan dan informasi meskipun tanpa kehadiran seorang guru.

Najuah dkk. (2020) menyatakan bahwa *e-modul* adalah media pembelajaran berbasis digital yang dirancang dengan elemen interaktif yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, mempermudah pemahaman materi pelajaran dengan cara yang menarik. Farenta (2023) menjelaskan bahwa *e-modul* merupakan bentuk media pembelajaran digital yang dirancang untuk mendukung pembelajaran mandiri dengan pendekatan sistematis dan interaktif. Pantiwati dkk. (2024) menyebutkan bahwa kelebihan *e-modul* adalah dapat diakses kapan saja dan di mana saja, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri di rumah, terutama selama pembelajaran jarak jauh. *E-modul* menyajikan materi dan latihan soal yang

bervariasi, tidak hanya dalam bentuk teks, tetapi juga dilengkapi dengan gambar serta video yang mendukung proses pembelajaran.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *e-modul* merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Penelitian oleh Aulia & Mayasari (2025) menunjukkan bahwa *e-modul* yang dikembangkan di SMKN 1 Sooko Mojokerto terbukti sangat valid, efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa, dan mendapat tanggapan positif dari peserta didik. Selanjutnya Sinuhaji dkk. (2024) menunjukkan bahwa *e-modul* pembuatan busana custom-made dapat dinyatakan efektif, layak digunakan, dan mampu mendukung peningkatan prestasi belajar siswa. Sementara itu, penelitian Devi dkk. (2025), menemukan bahwa *e-modul* interaktif berbasis digital dinyatakan layak digunakan dan sangat praktis untuk siswa. Hasil tanggapan siswa menunjukkan kriteria “sangat baik,” sehingga *e-modul* ini efektif untuk memudahkan pemahaman materi pembelajaran di kelas X Desain dan Produksi Busana. *E-modul* ini juga dapat dijadikan referensi bagi guru sebagai media tambahan untuk meningkatkan proses pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti akan melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis digital berupa *e-modul* dengan judul: "Pengembangan *E-Modul* Penyelesaian Tepi Pakaian Pada Siswa Kelas X Tata Busana SMKS Pemda Lubuk Pakam."

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Siswa kurang menguasai materi penyelesaian tepi pakaian dengan rompok, depun, dan serip.
2. Siswa kurang terampil menjaga jarak jahitan yang konsisten pada saat membuat rompok.
3. Siswa mengalami kesulitan menjahit kain serong rompok pada bagian lekukan seperti kerung leher sehingga hasil jahit rompok melintir.
4. Siswa kurang mampu membuat rompok pada garis leher bentuk persegi karena tidak membuat lipatan kecil di sudut secara serong ke dalam.
5. Siswa kurang mampu melipat dan menggunting kain kumai serong dengan benar dengan sudut 45° .
6. Siswa kurang terampil dalam melipat kain lapisan saat menjahit depun, sehingga bagian lapisan terlihat dari luar.
7. Siswa kurang mampu membuat depun pada garis leher bentuk persegi karena sudut lapisan tidak terbentuk sempurna.
8. Siswa kurang terampil membuat serip dengan lebar dan arah jahitan yang konsisten.
9. Siswa kurang mampu meletakkan pola serip dan depun sesuai dengan arah serat kain yang benar.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, banyak ditemukan berbagai masalah terkait. Namun, agar penelitian ini lebih fokus dan mendalam, maka perlu diberikan pembatasan masalah. Dalam penelitian ini, pembatasan masalah akan difokuskan pada:

1. Materi yang dikaji dalam penelitian ini adalah penyelesaian tepi pakaian dengan rompok, depun, dan serip.
2. Subjek penelitian adalah siswa kelas X Tata Busana di SMK Swasta Pemda Lubuk Pakam.
3. Permasalahan pada penelitian pengembangan ini akan dibatasi pada pengembangan dan kelayakan *e-modul* sebagai media pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun perumusan masalah dalam pengembangan *e-modul* ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan *e-modul* materi penyelesaian tepi pakaian pada siswa kelas X Tata Busana SMKS Pemda Lubuk Pakam?
2. Bagaimana tingkat kelayakan pengembangan *e-modul* materi penyelesaian tepi pakaian pada siswa kelas X Tata Busana SMK Swasta Pembangunan Daerah Lubuk Pakam?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan perumusan masalah di atas, tujuan dari pengembangan *e-modul* ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan *e-modul* materi penyelesaian tepi pakaian pada siswa kelas X Tata Busana SMK Swasta Pembangunan Daerah Lubuk Pakam.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan pengembangan *e-modul* materi penyelesaian tepi pakaian pada siswa kelas X Tata Busana SMK Swasta Pembangunan Daerah Lubuk Pakam.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Hasil dari penelitian ini dapat memperkaya teori mengenai pengembangan *e-modul* dalam proses belajar mengajar.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi siswa, pengembangan *e-modul* ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran tambahan yang membantu siswa memahami materi penyelesaian tepi pakaian dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan.
2. Bagi guru, pengembangan *e-modul* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran pendukung dalam proses mengajar. Dengan adanya media yang disusun secara runtut dan jelas, guru memiliki sarana tambahan dalam menjelaskan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

3. Bagi sekolah, pengembangan *e-modul* ini memberikan alternatif bagi sekolah untuk menyajikan materi pembelajaran secara lebih mudah dipahami dan menarik, yang dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan perkembangan teknologi
4. Bagi peneliti, Penelitian ini memberikan pengalaman langsung dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Hasil pengembangan ini juga dapat menjadi referensi untuk penelitian lain yang berkaitan dengan media pembelajaran, khususnya dalam pendidikan kejuruan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. *E-modul* disusun dalam format digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti laptop, tablet, atau smartphone.
2. *E-modul* ini berisi halaman sampul, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, capaian dan tujuan pembelajaran, profil pancasila, petunjuk belajar, peta konsep, pendahuluan, materi pembelajaran, lembar kerja peserta didik, evaluasi, glosarium, dan daftar Pustaka.
3. *E-modul* dirancang dengan materi penyelesaian tepi pakaian dengan rompok, depun, serip yang disusun secara terstruktur dan mudah dipahami.
4. *E-modul* dilengkapi dengan langkah-langkah pengerjaan penyelesaian tepi pakaian dengan rompok, depun, dan serip.
5. Pada *e-modul* terdapat latihan soal untuk mengukur pemahaman siswa.
6. *E-modul* disusun dan didesain menggunakan Canva, sehingga tampilan materi lebih menarik dan mudah diikuti oleh siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan *e-modul* ini adalah untuk memberikan alternatif media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam proses belajar. Dengan menggunakan *e-modul*, siswa bisa lebih mudah mengakses materi pembelajaran penyelesaian tepi pakaian kapan saja dan di mana saja. *E-modul* ini menyajikan langkah-langkah pengerjaan penyelesaian tepi pakaian secara sistematis yang mendukung pemahaman siswa. Selain itu, pengembangan ini juga sangat relevan dengan Kurikulum Merdeka yang memberikan kebebasan bagi siswa untuk belajar secara mandiri. Hal ini memungkinkan siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar dan meningkatkan keterampilan mereka dengan cara yang lebih fleksibel dan menyenangkan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi

1. Siswa kelas X Tata Busana di SMKS Pemda Lubuk Pakam memiliki akses terhadap perangkat digital seperti laptop atau smartphone untuk menggunakan *e-modul*.
2. Siswa diharapkan sudah memiliki pemahaman dasar tentang teknik menjahit, sehingga mereka bisa mengikuti instruksi dengan lebih mudah.
3. Penggunaan *e-modul* ini diharapkan dapat membantu siswa belajar secara mandiri dan meningkatkan pemahaman mereka tentang teknik penyelesaian tepi pakaian.
4. Siswa memiliki motivasi dan kemauan untuk menggunakan *e-modul* sebagai media pembelajaran mandiri di luar jam pelajaran.

5. Guru mendukung penggunaan media pembelajaran digital sebagai penunjang proses belajar mengajar.
6. Lingkungan sekolah mendukung penggunaan media digital dalam proses pembelajaran.

1.9.2 Keterbatasan:

1. *E-modul* ini hanya mencakup materi teknik penyelesaian tepi pakaian dengan rompok, depun, dan serip pada garis leher.
2. *E-modul* ini hanya tersedia dalam format digital dan memerlukan perangkat elektronik untuk mengaksesnya.
3. Subjek penelitian terbatas pada siswa kelas X Tata Busana di SMKS Pemda Lubuk Pakam.
4. Penelitian ini tidak mengukur peningkatan hasil belajar siswa secara kuantitatif, melainkan hanya pada aspek kelayakan dan tanggapan pengguna.
5. Waktu pengembangan yang terbatas dapat mempengaruhi kelengkapan dan kedalaman materi yang disajikan dalam *e-modul* ini.