

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang mencakup pengembangan pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap, dan kebiasaan yang dilakukan secara sistematis dan terstruktur. Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter, meningkatkan kualitas hidup, serta mempersiapkan individu untuk menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Lebih dari itu, pendidikan juga menjadi kunci utama bagi kemajuan suatu bangsa dan masyarakat, karena mampu meningkatkan kesadaran, keterampilan, serta produktivitas.

Pendidikan pada era digital saat ini mengalami transformasi signifikan seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Perubahan tersebut tidak hanya memengaruhi metode pengajaran dan pembelajaran, tetapi juga membuka peluang baru untuk memperluas akses serta meningkatkan kualitas pendidikan (Picauly, 2024). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih personal dan adaptif sesuai kebutuhan masing-masing peserta didik. Banyak media pendidikan digital kini hadir untuk mendukung proses pembelajaran, baik secara online maupun offline. Hal ini menjadi salah satu bentuk nyata kemajuan teknologi yang merambah bidang pendidikan. Selain itu, digitalisasi dalam pendidikan memberikan manfaat yang signifikan terhadap

perilaku manusia, baik bagi pendidik maupun peserta didik (Nurhemah & Rahma, 2024).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan institusi pendidikan formal pada jenjang menengah yang berfokus pada penyiapan peserta didik dengan keterampilan praktis dan keahlian spesifik. Tujuan utama pendidikan di SMK adalah membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap agar mampu menjadi tenaga kerja terampil tingkat menengah sesuai bidang keahliannya. SMK Negeri 1 Beringin, yang beralamat di Jl. Pendidikan No. 3, Emplasmen Kualanamu, Kec. Beringin, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara, merupakan bagian dari sistem pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan dengan berbagai program keahlian. Sekolah ini memiliki tujuh program keahlian, salah satunya yaitu program keahlian Tata Busana.

Program keahlian Tata Busana di SMK Negeri 1 Beringin melaksanakan pembelajaran sesuai dengan Kurikulum Merdeka, termasuk mata pelajaran Desain dan Produksi Busana di kelas XI yang memuat elemen Gambar Teknis. Pada elemen gambar teknis siswa mendesain busana pesta secara digital sebagai materi pembelajaran. Pada akhir pembelajaran peserta didik diharapkan mampu membuat desain busana pesta secara digital sesuai dengan proporsi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Ibu Novita Sari, S.Pd selaku guru bidang studi elemen gambar teknis di SMK Negeri 1 Beringin, diketahui bahwa peserta didik mempelajari desain busana secara digital menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* pada perangkat Android maupun iOS. Namun,

ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Pertama, peserta didik kesulitan dalam pembuatan desain busana secara digital menggunakan *Ibis Paint X* karena kurang mengenal dan mengetahui fungsi *tools* yang tersedia pada aplikasi tersebut. Kedua, peserta didik masih sulit menentukan *tools* yang tepat untuk membuat desain busana. Ketiga, kurangnya keterampilan peserta didik dalam mendesain busana menggunakan *Ibis Paint X*. Keempat, peserta didik kesulitan membuat efek gelap terang, detail dan hiasan busana pesta menggunakan *Ibis Paint X*. Permasalahan ini muncul karena materi desain busana pesta secara digital masih tergolong baru, sedangkan sumber materi pada buku masih terbatas. Akibatnya, minat siswa dalam belajar desain digital menjadi rendah. Guru pun harus membimbing siswa secara individual sehingga proses pembelajaran memakan waktu lama dan tidak semua peserta didik dapat terlayani secara maksimal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mendukung peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa, sekaligus mendorong mereka untuk belajar secara mandiri. Dengan adanya media pembelajaran yang tepat dan efektif, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi, dan meningkatkan keterampilan dalam mendesain busana pesta secara digital, serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih optimal melalui aplikasi *Ibis Paint X*.

Menurut Pagarra et al., (2022) Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru untuk menyampaikan materi agar siswa dapat belajar secara tepat dan efektif. Salah satu bentuk media pembelajaran tersebut adalah modul berbasis digital atau *e-modul*, yang dapat mendukung guru dalam proses belajar mengajar. E-modul merupakan bentuk penyajian bahan ajar mandiri dalam format elektronik,

yang di dalamnya memuat metode, materi, dan penilaian yang disusun secara sistematis untuk mengarahkan peserta didik mencapai kompetensi yang ditetapkan sesuai tingkat kerumitannya (Najuah et al., 2020). Dengan adanya e-modul, diharapkan dapat memberikan kontribusi sekaligus menjadi solusi dalam mengatasi berbagai kendala pembelajaran, serta meningkatkan kualitas belajar peserta didik.

E-modul desain busana pesta menggunakan *Ibis Paint X* berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang memberikan ruang lingkup belajar terarah, menyesuaikan materi dengan kebutuhan pembelajaran, serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Untuk mendukung penelitian ini, terdapat beberapa penelitian relevan yang dilakukan oleh (Kurnia, 2023), (Sari & Novrita, 2020), serta (Ashari & Nelmira, 2024). Hasil uji kelayakan dari penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa media e-modul memperoleh kriteria “sangat layak” untuk meningkatkan hasil belajar. Sementara itu, hasil uji kepraktisan oleh pengguna memperoleh kriteria “sangat praktis” sehingga e-modul dinilai efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Oleh karena itu, e-modul sebagai media pembelajaran sangat tepat diterapkan dalam proses belajar mengajar, khususnya di era perkembangan teknologi saat ini. Kartono, dkk. (2020) mengungkapkan bahwa generasi masa kini banyak bergantung pada teknologi seperti *gadget*, *smartphone*, *smartwatch*, serta berbagai aplikasi penunjang. Kondisi ini juga terlihat pada peserta didik di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Hasil angket menunjukkan bahwa 100% siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin telah memiliki *smartphone* yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan belajar. Dengan demikian, pemanfaatan

teknologi dalam pengembangan e-modul sebagai media pembelajaran memberikan akses yang lebih praktis dan fleksibel bagi siswa, sekaligus meningkatkan daya tarik serta efektivitas proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan mengenai permasalahan di atas, pengembangan media pembelajaran e-modul dinilai memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung proses belajar siswa. E-modul diharapkan dapat menjadi sarana yang efektif bagi peserta didik untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **“Pengembangan E-Modul Pengenalan *Tools* Dalam Desain Busana Pesta Menggunakan *Ibis Paint X* Pada Siswa Kelas XI Tata Busana SMKN 1 Beringin”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik kesulitan dalam pembuatan desain busana secara digital menggunakan *Ibis Paint X* karena kurang mengenal dan mengetahui fungsi *tools* yang tersedia pada aplikasi *Ibis Paint X*.
2. Peserta didik masih sulit menentukan *tools* yang tepat untuk membuat desain busana.
3. Kurangnya keterampilan peserta didik dalam mendesain busana menggunakan *Ibis Paint X*.

4. Peserta didik kesulitan membuat efek gelap terang, detail dan hiasan busana pesta menggunakan *Ibis Paint X*.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah yang telah ditulis, serta membuat penelitian ini semakin terarah, maka dalam penelitian ini dibatasi mengenai:

1. Objek penelitian adalah siswa kelas XI Tata Busana 2 SMK Negeri 1 Beringin.
2. Pengembangan media e-modul berfokus pada pengenalan *Tools* dalam materi desain busana pesta secara digital menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*.
3. Desain busana yang dibuat yaitu desain busana pesta malam.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan e-modul pengenalan *Tools* dalam materi desain busana pesta secara digital menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* pada siswa kelas XI Tata Busana SMKN 1 Beringin.
2. Bagaimana kelayakan pengembangan e-modul pengenalan *Tools* dalam materi desain busana pesta secara digital menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* pada siswa kelas XI Tata Busana SMKN 1 Beringin.

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka dapat diuraikan produk yang akan dibuat dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis e-modul yang bertujuan:

1. Untuk dapat mengetahui pengembangan e-modul pengenalan *Tools* dalam materi desain busana pesta secara digital menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* pada siswa kelas XI Tata Busana SMKN 1 Beringin.
2. Untuk dapat mengetahui kelayakan pengembangan e-modul pengenalan *Tools* dalam materi desain busana pesta secara digital menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* pada siswa kelas XI Tata Busana SMKN 1 Beringin.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Adapun beberapa manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi peserta didik

Mempermudah peserta didik dalam memahami penggunaan *Tools* dan sebagai panduan untuk mendesain busana pesta secara digital menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*.

- b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan oleh guru sebagai alat bantu untuk mengajar elemen gambar teknis, pada materi desain busana pesta secara digital menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*.

c. Bagi sekolah

Menjadi sumber belajar di sekolah yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran dan meningkatkan prestasi peserta didik.

d. Bagi peneliti

Sebagai peneliti, pengembangan ini dapat menambah pengetahuan dan membantu memperluas wawasan dan pengalaman dalam mempersiapkan diri sebagai guru yang dapat memanfaatkan teknologi.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Produk pengembangan adalah e-modul.
2. Tampilan e-modul disusun menggunakan aplikasi *Canva*, Kahoot untuk membuat soal evaluasi pengetahuan, Google form untuk pengumpulan tugas evaluasi keterampilan, dan aplikasi *Ibis Paint X* yang digunakan untuk membuat desain busana pesta.
3. Format e-modul dibuat berdasarkan prosedur pembuatan media pembelajaran e-modul.
4. E-modul yang dikembangkan dalam bentuk format pdf berbasis offline dan flip berbasis online.
5. Unsur dalam e-modul berupa teks, gambar, dan video.
6. Jenis font yang digunakan adalah Times New Roman.

7. Produk yang dikembangkan adalah sebuah media pembelajaran berdasarkan kepada e-modul tentang pengenalan *Tools* dalam materi desain busana pesta secara digital menggunakan *Ibis Paint X*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan penelitian e-modul terletak pada potensinya dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran di era digital, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi. Penelitian dan pengembangan e-modul diperlukan karena dapat meningkatkan minat belajar, membangkitkan motivasi siswa, memperkuat efektivitas pembelajaran, serta menyesuaikan materi dengan tingkat perkembangan peserta didik.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian ini, adanya asumsi dan keterbatasan pengembangan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Materi desain busana pesta secara digital dalam bentuk e-modul dapat meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran.
- b. Materi yang disajikan mampu memberikan pemahaman dan mengarahkan peserta didik tentang mendesain busana pesta secara digital.
- c. Dengan adanya e-modul pengenalan *Tools* dalam materi desain busana pesta secara digital menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*, diharapkan guru lebih mudah untuk menyampaikan materi.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Penelitian pengembangan e-modul yang dilakukan hanya terbatas pada pengenalan *Tools* dalam materi desain busana pesta secara digital menggunakan *Ibis Paint X*.
- b. Penelitian pengembangan e-modul pengenalan *Tools* dalam materi desain busana pesta secara digital menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* hanya pada siswa kelas XI Busana 2 Tata Busana SMKN 1 Beringin.