

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di era digital menyelaraskan pembelajaran dengan teknologi untuk menciptakan proses belajar yang lebih fleksibel, mandiri, dan efektif. Menurut Arsyad (2021) pendidikan era digital menuntut peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berinovasi dan berkolaborasi menggunakan teknologi informasi dalam memecahkan masalah terkait pembelajaran, sehingga peserta didik tidak cukup belajar hanya di kelas, namun mencoba belajar menggunakan media teknologi.

Pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang dirancang dengan tepat oleh pendidik mengikuti perkembangan kurikulum pendidikan dan disesuaikan dengan perkembangan zaman. Menurut Khoirurijal dkk. (2022) kurikulum merdeka merupakan kebijakan yang sesuai pada pendidikan dalam era digitalisasi yang telah ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia untuk dapat membentuk suatu sistem yang mendukung kegiatan belajar mengajar dalam penguatan profil pelajar pancasila.

Menurut Prianto dkk. (2021) Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah lembaga pendidikan yang dirancang untuk menyediakan program pendidikan yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja. SMK berfokus mengembangkan potensi peserta didik dengan memberikan pengetahuan serta keterampilan yang sesuai dengan kompetensi pada suatu bidang keahlian tertentu. Proses pembelajaran di SMK menggabungkan praktek langsung yang membutuhkan keterampilan fisik dan

juga teori yang mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi, guna mendalami dan mengembangkan pengetahuan baru yang berkaitan dengan kecakapan yang dibutuhkan di dunia kerja. Menurut Kuncahyono dkk. (2025) peserta didik di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) diharapkan memiliki kemampuan yang kompeten, adaptif, serta siap memasuki dunia kerja. Untuk mewujudkan hal tersebut, diperlukan strategi yang mencakup penguatan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan industri, peningkatan mutu pendidik, serta pengembangan kemitraan dengan dunia usaha. Salah satu bidang keahlian yang relevan dengan tuntutan era globalisasi adalah Keahlian Tata Busana. Melalui program keahlian ini, peserta didik dibekali keterampilan dalam penguasaan tekstil, perancangan busana, pembuatan pola, teknik menjahit hingga menghias busana.

Kurikulum Merdeka yang diterapkan di SMKS Pemda Lubuk Pakam menetapkan Dasar-Dasar Busana sebagai mata pelajaran produktif untuk peserta didik di kelas X Jurusan Tata Busana fase E. Mata pelajaran ini mencakup berbagai kompetensi yang harus dikuasai dalam bidang keahlian tata busana yang disusun ke dalam sembilan elemen utama yang saling berkaitan dengan bidang keahlian seni dan ekonomi kreatif dengan kompetensi keahlian Desain dan Produksi Busana. Adapun sembilan elemen pembelajaran tersebut 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.

Dasar *Fashion Design (DFD)* merupakan salah satu elemen penting dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Busana yang bertujuan untuk membekali pengetahuan peserta didik dalam meningkatkan pengetahuan serta keterampilan mendesain melalui tujuan pembelajaran yang terdapat dalam elemen Dasar Fashion Design, yang mencakup berbagai materi termasuk dasar-dasar desain dan pembuatan desain busana dengan konsep kolase. Capaian pembelajaran yang diharapkan pada akhir pembelajaran adalah peserta didik mampu memahami proses penciptaan desain dengan menerapkan dasar-dasar desain dan peserta didik mampu membuat desain busana dengan konsep kolase.

Menurut Listiani & Wulandari (2023), seorang designer penting untuk memiliki pengetahuan dan memperhatikan mengenai prinsip dan unsur desain, serta bagaimana pengaplikasian prinsip dan unsur desain tersebut pada desain busana yang akan dirancang. Lebih lanjut, menurut Mukhirah & Nurbaiti (2018) unsur-unsur dalam merancang sebuah desain busana yaitu, garis (*line*), bentuk (*shape*), tekstur (*texture*), motif pada bahan (*fabric pattern*) dan warna (*colors*) serta 5 prinsip desain busana, yaitu kesatuan (*unity*), pusat perhatian (*point of interest*), keseimbangan (*balance*), perbandingan (*proportion*), dan irama (*rythm*). Menurut Astuti (2019) kolase mode merupakan kumpulan dari berbagai sumber ide yang diperoleh melalui hasil pengamatan terhadap beragam gambar atau klipping, kemudian dikombinasikan dan dituangkan ke dalam rancangan desain busana dengan tujuan untuk mengembangkan kreativitas dari berbagai koleksi gambar atau karya lain yang diwujudkan menjadi desain busana

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti pada proses belajar mengajar di kelas X SMKS Pemda Lubuk Pakam pada Jumat, 14 Maret 2025 dengan ibu Feronica Lumbantoruan, S. Pd. selaku guru bidang studi dasar-dasar busana di SMKS Pemda Lubuk Pakam, peneliti mendapat informasi bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam menggambar desain busana dengan konsep kolase dengan menerapkan dasar-dasar desain. Nilai peserta didik belum mencapai hasil yang diharapkan, dari 33 orang peserta didik, 25 orang (73 %) belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai 75. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa permasalahan yang ditemui dalam proses pembelajaran antara lain: peserta didik kurang terampil dalam menggunting dan menempatkan bahan kolase pada sketsa figur sehingga hasil desain kolase kurang estetik. Selain itu peserta didik juga menghadapi kendala dalam memilih dan memadukan warna serta bentuk yang sesuai dengan unsur dan prinsip desain, sehingga hasil kolase kurang harmonis dan belum memenuhi aspek estetika desain busana. Disamping itu, Kemampuan peserta didik dalam menggambar sketsa figur tubuh masih tergolong rendah, sehingga hasil gambar sering kali tidak proporsional dan belum sesuai dengan standar proporsi ideal $8\frac{1}{2}$ tinggi kepala yang digunakan dalam ilustrasi busana. Kendala lain yaitu kesulitan peserta didik dalam memilih tekstur serta jenis bahan yang tepat sesuai dengan konsep desain kolase yang dirancang, akibat keterbatasan pengetahuan mengenai jenis serta karakteristik bahan tekstil. Selain itu, pemanfaatan media dan sumber belajar dalam pembelajaran masih belum optimal, hal ini menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam mencapai kompetensi pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan hasil penyebaran kuisioner (angket) awal yang disebarkan peneliti kepada peserta didik, ditemukan beberapa permasalahan, di antaranya sebagian besar peserta didik yaitu (62,7%) menunjukkan ketidakmampuan dan kurang antusias dalam mempelajari elemen Dasar *Fashion Design*. Hal ini mengindikasikan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran pada elemen Dasar *Fashion Design*, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik agar dapat menumbuhkan minat dan keterampilan peserta didik. Media pembelajaran yang dapat digunakan berupa *e-modul* atau modul elektronik. Menurut Sidiq & Najuah (2020) bahwa penggunaan *e-modul* mampu membuat suasana belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik, dari hasil analisis belajar menggunakan *e-modul* interaktif berbasis android hasil nilai posttest rata-rata nilai 86 lebih besar dibanding pretest dengan rata-rata nilai sebesar 61.

Media pembelajaran yang digunakan berupa *e-modul* dengan konten menarik berupa gambar, kuis interaktif, dan video pembelajaran. Media ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam merancang desain busana dengan konsep kolase serta menerapkan unsur dan prinsip desain pada desain tersebut. Sholeh dkk. (2023) mengemukakan bahwa *e-modul* dapat mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kapasitasnya, dapat digunakan secara fleksibel di berbagai waktu dan tempat, serta meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar terhadap materi yang dikembangkan.

Mengacu pada paparan sebelumnya, tujuan utama pengembangan *e-modul* elemen Dasar *Fashion Design* adalah untuk menjawab permasalahan pembelajaran,

yaitu rendahnya ketertarikan peserta didik serta kendala yang di alami peserta didik dalam penerapan prinsip desain pada perancangan busana dengan konsep kolase. Maka dari itu, *e-modul* ini diharapkan mampu menjadi sarana belajar mandiri yang efektif untuk membantu peserta didik dalam memperdalam pemahaman peserta didik terhadap elemen dasar *Fashion Design*. Selain itu *e-modul* ini diharapkan dapat menjadi bahan alternatif untuk proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Sehingga dari latar belakang yang telah diuraikan, peneliti melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Pengembangan *E-modul* pada Elemen Dasar *Fashion Design* pada Siswa Kelas X SMKS Pemda Lubuk Pakam”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu.

1. Hasil belajar Peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu dari 33 orang peserta didik, sebanyak 25 orang (73 %) belum memenuhi KKTP dengan nilai 75 pada elemen Dasar *Fashion Design*.
2. Peserta didik kurang terampil dalam merancang desain dengan konsep kolase.
3. Peserta didik kurang terampil dalam menggunting dan menempatkan bahan kolase pada sketsa figur sehingga hasil kolase kurang estetik.
4. Peserta didik mengalami kendala dalam memilih dan memadukan warna serta bentuk yang sesuai dengan unsur dan prinsip desain, sehingga hasil kolase kurang harmonis dan belum memenuhi aspek estetika desain busana.

5. Kemampuan peserta didik dalam menggambar sketsa figur tubuh masih tergolong rendah, sehingga hasil gambar sering kali tidak proporsional dan belum sesuai dengan standar proporsi ideal $8\frac{1}{2}$ tinggi kepala yang digunakan dalam ilustrasi busana.
6. Peserta didik kesulitan dalam memilih tekstur serta jenis bahan yang tepat sesuai dengan konsep busana yang dirancang, akibat keterbatasan pengetahuan mengenai jenis serta karakteristik bahan tekstil.
7. Peserta didik mengalami kendala dalam memilih tekstur dan jenis bahan yang sesuai dengan konsep busana yang dirancang.
8. Peserta didik kurang tertarik dalam pembelajaran elemen Dasar *Fashion Design*, ditunjukkan dari hasil kuesioner awal bahwa 62,7% peserta didik mengalami kesulitan dan kurang antusias dalam mempelajari elemen Dasar *Fashion Design*.
9. Pemanfaatan media dan sumber belajar yang masih belum optimal, hal ini menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam mencapai kompetensi pembelajaran yang diharapkan.
10. Keterbatasan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, sehingga kurang mampu membantu peserta didik dalam memahami materi dan mengembangkan keterampilan secara mandiri.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang didapatkan, maka perlu adanya pembatasan masalah yang jelas sehingga peneliti lebih berfokus pada masalah yang akan diteliti. Batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Subjek penelitian peserta didik di kelas X Tata Busana SMKS Pemda Lubuk Pakam.
2. Media Pembelajaran yang dikembangkan adalah *e-modul* interaktif pada elemen Dasar *Fashion Design*.
3. Materi yang dibahas dalam *e-modul* adalah dasar-dasar desain dan pembuatan desain busana dengan konsep kolase.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang dalam penelitian ini antara lain.

1. Bagaimana pengembangan *e-modul* pada Elemen Dasar *Fashion Design* di kelas X Tata Busana SMKS Pemda Lubuk Pakam?
2. Bagaimana kelayakan dari *e-modul* pada Elemen Dasar *Fashion Design* di kelas X Tata Busana SMKS Pemda Lubuk Pakam?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

1. Mengembangkan *e-modul* pada Elemen Dasar *Fashion Design* di kelas X Tata Busana SMKS Pemda Lubuk Pakam.
2. Mengetahui kelayakan dari *e-modul* pada Elemen Dasar *Fashion Design* di kelas X Tata Busana SMKS Pemda Lubuk Pakam.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

1. Teoritis

Secara teoritis penelitian ini adalah mengembangkan *e-modul* sebagai media pembelajaran yang diharapkan dapat menyajikan materi secara sistematis, menarik dan mudah dipahami peserta didik, sehingga membantu peserta

didik dalam proses pembelajaran, serta sebagai media literasi digital yang dapat membantu peserta didik berlatih mandiri. Hasil penelitian pengembangan *e-modul* dapat dimanfaatkan sebagai tambahan referensi sumber belajar pada elemen Dasar *Fashion Design*.

2. Praktis

- 1) Pada peserta didik, pengembangan *e-modul* dapat membantu peserta didik dalam memahami elemen Dasar *Fashion Design* dan membantu peserta didik untuk mengoptimalkan kemampuan dan keterampilan.
- 2) Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mendukung proses pengajaran pada materi Elemen Dasar *Fashion Design*, serta menjadi stimulus untuk meningkatkan kreativitas guru dalam merancang dan mengembangkan media ajar yang lebih variatif dan inovatif.
- 3) Bagi pihak sekolah, penelitian ini diharapkan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah, serta meningkatkan kualitas pembelajaran yang inovatif oleh guru di SMKS Pemda Lubuk Pakam.
- 4) Bagi peneliti, penelitian ini bermanfaat untuk memperluas pengetahuan dan pengalaman dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini dimaksudkan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa *e-modul* interaktif elemen Dasar *Fashion Design* di kelas X

Tata Busana SMKS Pemda Lubuk Pakam. Spesifikasi produk yang dihasilkan ialah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan ialah *e-modul* dalam elemen Dasar *Fashion Design* yang dirancang menggunakan aplikasi *Canva* dengan jenis template yaitu dokumen A4.
2. Soal interaktif yang digunakan pada *e-modul* didesain menggunakan aplikasi *Wayground* kemudian hasilnya dikonversi ke format *QR Code* menggunakan aplikasi *Canva*
3. Pada setiap topik bahasan dalam *e-modul* disediakan kuis interaktif bentuk pilihan ganda yang dirancang menggunakan fitur *Canva*.
4. Setelah proses perancangan di *Canva* selesai, *e-modul* dapat diakses langsung melalui *browser* dengan menggunakan tautan atau barcode. Selanjutnya, peserta didik memiliki opsi untuk mengunduh *e-modul* tersebut langsung dalam bentuk berkas PDF sehingga *e-modul* dapat diakses tanpa menggunakan jaringan.
5. *E-modul* dapat digunakan pada smartphone atau handphone dengan kapasitas RAM minimal 4 GB, yang memastikan bahwa *e-modul* tidak mengalami gangguan saat beroperasi.
6. *E-modul* dikembangkan dengan mengintegrasikan berbagai format konten, seperti teks, gambar, video, dan kuis interaktif dari *Wayground* dan *Canva*.
7. *E-modul* berisi cakupan elemen Dasar *Fashion Design* dengan pokok bahasan meliputi: dasar-dasar desain meliputi unsur-unsur desain dan prinsip desain serta pembuatan desain busana dengan konsep kolase.

8. Tampilan *e-modul* pada elemen dasar *Fashion Design* didesain kreatif dan inovatif dengan sampul yang menarik, pemilihan warna, video, gambar disusun secara sistematis dengan penulisan yang jelas.
9. *E-modul* pada elemen Dasar *Fashion Design* dapat digunakan kembali untuk kelas pada periode selanjutnya.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian “Pengembangan *E-modul* Interaktif Elemen Dasar *Fashion Design* di Kelas X Tata Busana SMKS Pemda Lubuk Pakam” memiliki peranan yang penting dalam meningkatkan aktivitas proses pembelajaran yang disesuaikan pada kurikulum merdeka dalam dunia pendidikan pada era digital saat ini. *E-modul* menjadi solusi inovatif untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran bagi peserta didik pada elemen Dasar *Fashion Design*. Selain itu, *e-modul* sebagai media literasi digital yang dapat membantu peserta didik belajar mandiri dengan mengulang materi melalui *smartphone* diluar jam pelajaran serta meningkatkan pemahaman peserta didik pada elemen Dasar *Fashion Design* dan memberikan kemudahan bagi guru dalam penyampaian materi pembelajaran secara lebih efektif.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan *e-modul* pada elemen Dasar *Fashion Design* adalah sebagai berikut.

1. *E-modul* yang dikembangkan mampu menciptakan pembelajaran interaktif sehingga dapat membantu proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien.
2. Materi yang disajikan dalam *e-modul* telah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran elemen Dasar *Fashion Design* untuk siswa kelas X Tata Busana.

3. Guru mendukung penggunaan media pembelajaran digital sebagai penunjang proses belajar mengajar di dalam kelas.

Keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Waktu penelitian terbatas sehingga materi yang dapat dibahas dalam penelitian pengembangan ini hanya mencakup materi dasar-dasar desain dan pembuatan desain dengan konsep kolase.
2. Media *E-modul* dikemas dalam bentuk *soft file* sehingga hanya dapat diakses dengan produk elektronik (*smartphone*, komputer dan laptop) dan memerlukan koneksi internet yang memadai untuk mengakses *e-modul*.
3. Penelitian ini berfokus pada pengujian kelayakan dan respon pengguna terhadap *e-modul*, belum mengukur peningkatan hasil belajar siswa secara kuantitatif.