

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sekolah sebagai suatu instansi atau lembaga pendidikan yang merupakan sarana untuk melaksanakan pelayanan belajar dan proses pendidikan. Sekolah bukan hanya dijadikan tempat berkumpul antara guru dan peserta didik, melainkan sebagai wadah dilakukannya proses pendidikan. Proses pendidikan dimana guru sebagai pengajar dan peserta didik sebagai subjek belajar dituntut memiliki pengetahuan, kemampuan, sikap, dan tata nilai agar proses itu dapat berlangsung dengan efektif dan efisien. Sekolah memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung peran pendidikan, salah satunya adalah sekolah menengah kejuruan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu institusi pendidikan di tingkat nasional yang fokus pada pengembangan kemampuan dan mempersiapkan peserta didik agar siap berkerja dalam bidang tertentu. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006, tujuan dari pendidikan di SMK adalah untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, karakter, moral yang baik serta keterampilan peserta didik agar dapat hidup secara mandiri dan melanjutkan pendidikan ke jenjang lebih tinggi sesuai program keahlian yang dipilih.

SMK Putra Anda Binjai adalah salah satu sekolah kejuruan yang menyiapkan lulusannya untuk memiliki keterampilan dan keahlian di dunia kerja. SMK ini memiliki program keahlian tata busana dan kurikulum yang digunakan untuk fase F (kelas XI) yaitu kurikulum merdeka belajar. Kurikulum merdeka

adalah sebuah sistem pendidikan yang menawarkan variasi dalam metode pembelajaran, dimana isi materi akan disusun agar peserta didik mendapatkan waktu yang cukup untuk memahami secara mendalam konsep serta memperkuat kompetensi (Khoirurrijal, dkk, 2022). Pada kurikulum merdeka ini, program keahlian tata busana memiliki salah satu elemen yang harus ditempuh oleh peserta didik pada fase F yaitu elemen eksperimen tekstil dan desain hiasan.

Elemen eksperimen tekstil dan desain hiasan merupakan salah satu pelajaran produktif yang mencantumkan capaian pembelajaran pada fase F yaitu peserta didik mampu membuat sulaman *smock* pada suatu produk. Menurut Aksara (2020) sulaman *smock* terdiri dari tiga jenis yaitu *smock* Inggris, *smock* Belanda, *smock* Jepang. *Smock* Jepang merupakan *smock* yang tampak bergelembung dan cekung. *Smock* Jepang terdiri atas beberapa model yaitu *smock* Jepang model ombak kecil, *smock* Jepang model anyaman, *smock* Jepang model gelombang, *smock* Jepang model bunga kelopak empat dan sebagainya. Sulaman *smock* biasanya diterapkan pada sarung bantal kursi, tutup galon, tudung saji, busana, tas, dan lainnya. Sulaman *smock* yang diterapkan di SMK Putra Anda Binjai adalah sulaman *smock* Jepang model bunga kelopak empat pada sarung bantal kursi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 27 Februari 2024 dengan guru materi pembuatan sulaman *smock* pada fase F, diketahui bahwa peserta didik memiliki keterbatasan media pembelajaran sebagai pegangan sumber belajar sehingga mengakibatkan peserta didik sulit mengingat kembali pelajaran praktik. Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar buku serta *fragmen* sulaman *smock* sebagai pegangan guru yang dianggap kurang tepat

digunakan untuk mata pelajaran praktik karena tidak bisa menerangkan secara berulang-ulang. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*Teacher center*). Akibatnya proses pembelajaran kurang maksimal dan peserta didik belum dapat belajar mandiri dalam mengerjakan tugas praktik. Meskipun guru telah menyampaikan materi, namun peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda dalam mengingat materi pembuatan sulaman *smock*.

Menurut guru pengampu mata pelajaran, proses pembuatan sulaman *smock* memiliki teknik, ketelitian serta tingkat kesulitan yang lebih tinggi dibandingkan dengan sulaman lainnya. Terdapat beberapa permasalahan pada pembuatan *smock* diantaranya: peserta didik mengalami kesulitan dalam menentukan panjang kain serta ukuran pola *smock* yang digunakan, peserta didik kesulitan dalam mengerjakan *smock* Jepang model bunga kelopak empat, peserta didik kesulitan dalam memahami langkah-langkah pembuatan sulaman *smock* Jepang model bunga kelopak empat pada sarung bantal kursi. Selain itu pembuatan pola *smock* oleh peserta didik yang tidak lurus dan ukurannya berbeda-beda menyebabkan hasil akhir *smock* tidak presisi serta tidak rapi. Penarikan benang yang longgar (tidak ketat) juga menjadi permasalahan pembuatan *smock* sehingga hasil *smock*nya tidak terbentuk dan tidak rapat serta kuat. Sedangkan *smock* yang berkualitas mempunyai ukuran cembungan dan cekungan yang presisi, bersih dari noda, jahitan yang rapat dan kuat serta dihiasi sesuai dengan kebutuhan seperti penambahan manik-manik untuk mempercantik tampilan *smock* (Fatimah, 2021).

Untuk mengatasi masalah terkait pembuatan sulaman *smock* ini, dibutuhkan upaya meningkatkan mutu pendidikan dengan cara memperbaiki media

pembelajaran yang digunakan dengan mengembangkan media yang lebih menarik dan dimanfaatkan peserta didik untuk belajar secara mandiri sehingga mempermudah guru dalam proses pengajaran. Media yang dibutuhkan merupakan alat yang memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi pembuatan sulaman *smock* dengan jelas dan juga dapat menunjukkan tahapan proses pengerjaan atau langkah-langkah sulaman *smock* seperti yang dilakukan dalam praktik sesungguhnya. Berkenaan dalam pembelajaran tata busana, media digital memiliki potensi yang sangat besar dalam mendukung proses penguasaan kompetensi peserta didik baik dalam aspek teori maupun praktik (Utami, dkk, 2025).

Pemanfaatan media digital sejalan dengan perkembangan abad 21 yang ditandai dengan semakin berkembangnya teknologi. Peserta didik di tuntut harus memiliki inisiatif yang fleksibel dan adaptif sehubungan dengan prinsip pembelajaran abad 21 yaitu peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, tentunya peserta didik terlebih dahulu harus menguasai materi yang diberikan oleh guru, agar pada saat pembelajaran berlangsung mereka dapat berperan aktif mengikuti proses pembelajaran (Herlina & Sholikhah, 2024). Namun pada kenyataannya, peserta didik menunjukkan kecenderungan untuk kurang bersemangat dalam belajar, merasa jenuh, tidak berperan aktif selama proses pembelajaran dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. *E-jobsheet* adalah salah satu media pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik pada era abad ke-21.

Pengembangan media digital berupa *E-jobsheet* merupakan salah satu alternatif media yang dapat membantu mengatasi permasalahan pembelajaran

praktik dikarenakan berisi langkah-langkah proses kerja disertai gambar dan keterangan yang disusun dengan cara sistematis serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami (Wulandari, 2023). Kelebihan menggunakan *E-jobsheet* ini yaitu lebih praktis untuk dibawa oleh peserta didik, lebih mudah untuk diakses tanpa adanya keterbatasan waktu dan tempat, serta mampu membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan karena disertai dengan teks, gambar, serta video agar media lebih inovatif. Penelitian oleh Chaeruman, (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, video secara harmonis dapat meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik.

Media pembelajaran *E-jobsheet* disajikan dalam bentuk yang menarik serta diharapkan dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri dan meningkatkan hasil belajar dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Safira Salsabela dan Marniati (2021) tentang manfaat *jobsheet*, menjelaskan bahwa dengan menyajikan *jobsheet* yang baik sesuai langkah kerja yang benar, peserta didik akan mampu melakukan praktik secara mandiri dan mampu memberikan peningkatan pada hasil belajar. *E-jobsheet* yang disajikan memiliki ukuran file yang ringan dan tidak menggunakan penyimpanan memori walaupun terdiri dari berbagai jenis media didalamnya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Herlina dan Sholikhah (2024) tentang pengembangan *E-jobsheet* didapatkan hasil ukuran yang ringan serta *output* yang berupa *link* memudahkan pengguna jika menyebarluaskan *E-jobsheet* kepada peserta didik dan guru.

Pengembangan *E-jobsheet* ini relevan dengan hasil penelitian terdahulu oleh Febbyola & Nelmira (2025), ditemukan bahwa penggunaan *E-jobsheet* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, pembelajaran lebih fleksibel dan mandiri dengan mengakses *E-jobsheet* melalui perangkat seperti *smarthphone*, laptop, maupun i-pad yang dapat mengulang materi sesuai kecepatan belajar masing-masing dimana saja dan kapan saja, mengakomodasi peserta didik dengan gaya belajar visual (melalui gambar dan video) dan kinestik (dengan langsung meniru langkah-langkah yang ditampilkan), serta pembelajaran yang inovatif dan menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Adapun pendapat lain dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Puput Herowati (2023), menunjukkan bahwa pengembangan *E-jobsheet* dinyatakan “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran oleh peserta didik.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran *E-Jobsheet* Pembuatan Sulaman *Smock* Pada Kelas XI Tata Busana Di SMK Putra Anda Binjai**”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kurangnya pengetahuan peserta didik pada materi pembuatan sulaman *smock*.
2. Peserta didik mengalami kesulitan dalam menentukan panjang kain.
3. Peserta didik mengalami kesulitan dalam menentukan ukuran pola *smock*.

4. Peserta didik kesulitan dalam mengerjakan *smock* Jepang model bunga kelopak empat.
5. Peserta didik kesulitan dalam memahami langkah-langkah pembuatan sulaman *smock* Jepang model bunga kelopak empat pada sarung bantal kursi.
6. Keterbatasan media pembelajaran sebagai pegangan sumber belajar peserta didik sehingga peserta didik belum dapat belajar secara mandiri.
7. Belum tersedianya media pembelajaran *E-jobsheet* yang menarik dan memudahkan peserta didik.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada latar belakang dan identifikasi masalah di atas, agar peneliti lebih fokus dan terarah, perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini:

1. Pengembangan media *E-jobsheet* pada materi pembuat sulaman *smock* di kelas XI tata busana SMK Putra Anda Binjai.
2. Materi dalam penelitian ini hanya terbatas pada materi pembuatan sulaman *smock* Jepang model bunga kelopak empat.
3. Penerapan sulaman *smock* dilakukan pada sarung bantal kursi dengan ukuran 35 cm x 35 cm.
4. Pola *smock* yang digunakan yaitu pola berbentuk bujur sangkar dengan ukuran 2 cm x 2 cm.
5. Bahan yang digunakan untuk membuat sarung bantal kursi yaitu kain satin.
6. Payet mutiara ukuran 6 mm dengan jumlah 225 butir digunakan untuk satu sarung bantal kursi.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media *E-jobsheet* pada pembuatan sulaman *smock* untuk siswa kelas XI tata busana SMK Putra Anda Binjai?
2. Bagaimana kelayakan media *E-jobsheet* pada pembuatan sulaman *smock* untuk siswa kelas XI tata busana SMK Putra Anda Binjai?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya diatas maka adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media *E-jobsheet* pada pembuatan sulaman *smock* untuk siswa kelas XI tata busana SMK Putra Anda Binjai.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *E-jobsheet* pada pembuatan sulaman *smock* untuk siswa kelas XI tata busana SMK Putra Anda Binjai.

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Hasil dari penelitian dan pengembangan media ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - 1) Menyediakan rujukan untuk peneliti di masa mendatang mengenai penggunaan media *E-jobsheet* sebagai media pembelajaran.
 - 2) Menyediakan pedoman untuk pengembangan media pembelajaran *E-jobsheet* selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

- 1) Membantu peserta didik dalam memahami materi pembuatan sulaman *smock* pada suatu produk.
- 2) Meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran pembuatan sulaman *smock*.
- 3) Meningkatkan kemandirian belajar peserta didik karena mudah diakses dimanapun dan kapanpun.

b. Bagi Guru

- 1) Membantu mempersiapkan media baru bagi pendidik yang dapat dimanfaatkan dalam memperbaiki pembelajaran sulaman *smock*.
- 2) Memberikan inovasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran digital.
- 3) Meningkatkan kualitas pendidik karena memungkinkan pendidik untuk menggali informasi lebih luas dan tidak terbatas.

c. Bagi pihak SMK

- 1) Memajukan prasarana di sekolah guna meningkatkan mutu pembelajaran di SMK Putra Anda Binjai.
- 2) Sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah.

d. Bagi Peneliti

- 1) Penelitian ini menyajikan pengetahuan baru mengenai pembuatan media *E-jobsheet* dalam proses pembelajaran.

- 2) Penelitian ini mampu memperluas perspektif, pengetahuan, pengalaman baru dan mengetahui perkembangan media pembelajaran guna memenuhi tuntutan zaman.

1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *E-Jobsheet* menggunakan aplikasi *Canva* dengan jenis template yaitu dokumen A4.
2. Soal interaktif yang digunakan pada *E-jobsheet* di desain terlebih dahulu pada aplikasi *Canva* kemudian dikonversikan ke *website Liveworksheets*.
3. Setelah selesai dirancang pada aplikasi *Canva*, maka media dikonversikan pada *hyzine* untuk mendapatkan *link* html yang dibagikan kepada peserta didik dan guru.
4. *E-jobsheet* dapat digunakan pada *smartphone* atau *handphone* dengan kapasitas RAM minimal 4 GB, yang memastikan bahwa *E-jobsheet* tidak mengalami gangguan saat beroperasi.
5. *E-jobsheet* dapat digunakan pada laptop dengan sistem operasi *Windows 7* ataupun versi terbaru, dan file *E-jobsheet* berekstensi html.
6. Media pembelajaran *E-jobsheet* berisi materi pengertian sulaman *smock*, menentukan panjang kain serta ukuran pola *smock* yang digunakan, alat dan bahan pembuatan sulaman *smock*, serta langkah-langkah pembuatan sulaman *smock*.

7. Media pembelajaran ini dikemas dalam bentuk digital dengan tampilan *slideshow* yang mengkombinasikan beberapa konten teks, gambar, serta video.
8. Tampilan *E-jobsheet* di desain lebih kreatif dan inovatif dengan sampul yang menarik, pemilihan warna, pemilihan gambar, serta penyampaian materi disusun secara sistematis sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.
9. *E-Jobsheet* berbentuk *soft file* yang dapat dibagikan melalui *link* dan dapat diakses dengan mudah secara online menggunakan *smarthphone*, laptop, dan komputer.
10. *E-jobsheet* dapat di unduh dengan format PDF pada bagian atas *slideshow* media.
11. *E-jobsheet* pada materi pembuatan sulaman *smock* dapat dimanfaatkan kembali untuk kelas periode berikutnya.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Jobsheet* Pembuatan Sulaman *Smock* Pada Kelas XI Tata Busana SMK Putra Anda Binjai” memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan aktivitas proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan *E-jobsheet* dapat mengatasi keterbatasan media pembelajaran bagi peserta didik dan juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara efisien dan menarik. *E-jobsheet* membantu peserta didik dalam memahami materi secara sistematis dan mandiri yang dapat mengulang materi dengan mengakses secara mudah melalui *smarthphone* baik disekolah maupun diluar sekolah. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih interaktif serta pembelajaran berbasis teknologi yang sejalan dengan perkembangan abad 21.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan didasarkan pada beberapa asumsi yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan media dilakukan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran dan mempermudah proses pembelajaran peserta didik khususnya pada materi praktik.
2. Pengembangan produk berupa *E-Jobsheet* yang mampu menciptakan pembelajaran interaktif

Keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini meliputi:

1. Waktu yang tersedia sangat terbatas sehingga materi yang dapat dibahas dalam penelitian pengembangan ini hanya mencakup materi pembuatan sulaman *smock* Jepang model bunga kelopak empat.
2. Media *E-jobsheet* dikemas dalam bentuk *soft file* sehingga hanya dapat diakses dengan produk elektronik (*smartphone*, komputer dan laptop) dan hanya bisa diakses secara online yang memerlukan koneksi internet.
3. Penelitian hanya terbatas pada kelas XI.