

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam Perundang-undangan tentang sistem pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan sumber daya manusia (SDM) yang memiliki kompetensi sesuai dengan bidang, salah satunya pada bidang kejuruan. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang mempersiapkan siswa untuk dapat bekerja pada bidang tertentu. Dalam UU RI No. 20 tahun 2003 pasal 15, jenis pendidikan Indonesia dibedakan menjadi pendidikan umum, pendidikan kejuruan, pendidikan akademik, pendidikan profesi, pendidikan

vokasi, pendidikan keagamaan, dan pendidikan khusus. dan pendidikan profesi (pasal 15 UU RI No. 20 Tahun 2003).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan menengah kejuruan yang membekali siswa dengan pengetahuan dan skill, berupa keahlian atau keterampilan tertentu untuk mempersiapkan siswa memasuki industri kerja, dan memiliki sikap profesionalisme dalam bekerja. SMKS Putra Anda Binjai adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMK yang berlokasi di JL.W.R Mongonsidi no 22, Satria, Kecamatan Binjai Kota, Kota Binjai, Sumatra Utara. Saat ini SMKS Putra Anda memiliki 14 bidang keahlian salah satunya di bidang Desain & Produksi Busana. Desain & Produksi Busana merupakan suatu disiplin ilmu dan seni mengenai penerapan desain, estetika, dan keindahan alami untuk pakaian dan hiasan tambahannya. Desain & Produksi Busana yang ada di SMKS Putra Anda Binjai memiliki salah satu tujuan adalah untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa sesuai kebutuhan industri. Bidang ini mencakup beberapa pelajaran seperti desain busana, pengukuran, pembuatan pola, dan menjahit busana. Pada saat ini SMKS Putra Anda Binjai sudah menggunakan kurikulum merdeka yang mengutamakan pengembangan karakter serta keterampilan, dan memberikan kesempatan bagi siswa dalam proses belajar.

Kurikulum merdeka adalah kurikulum pendidikan yang menekankan pembelajaran intrakurikuler serta kokurikuler yang memiliki tujuan yaitu mempersiapkan siswa menjadi generasi yang memiliki daya saing, merdeka serta berkarakter melalui pembelajaran yang mendalam sesuai minat serta

kebutuhan siswa. Kurikulum Merdeka terdapat dua fase yaitu fase E dan fase F. Fase E adalah fase pembelajaran dikelas X Desain & Produksi Busana yang bertujuan untuk memberikan keterampilan serta pengetahuan dalam bidang Desain & Produksi Busana. Salah satu elemen yang terdapat difase E adalah dasar pola yang memiliki capaian pembelajaran yaitu pada akhir fase E, siswa mampu memahami dan melakukan pengukuran tubuh, serta menerapkan pembuatan pola dasar teknik konstruksi, selain itu tujuan pembelajaran (TP) yang terdapat pada elemen dasar pola : (1) memahami pengukuran tubuh dan penerapannya, dan (2) memahami pembuatan pola dasar teknik konstruksi, serta alur tujuan pembelajaran (ATP) yaitu : (1) memahami pengukuran tubuh dan penerapannya, dan (2) memahami pembuatan pola dasar teknik konstruksi. Pada penelitian ini point yang akan di teliti serta dikembangkan pada media pembelajaran *e-booklet* termasuk kedalam point ke 2 (dua) yaitu memahami pembuatan pola dasar teknik konstruksi.

Berdasarkan hasil observasi melalui wawancara guru mata pelajaran kejuruan di kelas X Desain & Produksi Busana SMKS Putra Anda Binjai diketahui bahwa proses belajar mengajar menggunakan metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan pemberian tugas, dimana siswa cenderung pasif sementara guru lebih aktif ketika proses belajar mengajar di kelas. Salah satu Upaya guru dengan menggunakan metode demonstrasi, yaitu dengan menggambar pola di papan tulis kemudian diikuti oleh siswa. Selain itu,

diketahui bahwa masih banyaknya siswa yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75.

Masalah utama yang dihadapi siswa adalah kurangnya pemahaman siswa terutama pada rumus pembuatan pola lengan, selain itu pada saat siswa membuat pola lengan sering kali hasil kerung lengan lebih besar dibandingkan dengan ukuran lingkaran kerung lengan sebenarnya, kemudian pada saat proses pembelajaran siswa sering sekali merasa kesulitan dalam membedakan jenis-jenis lengan.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat terutama pada bidang Pendidikan dalam menciptakan media pembelajaran sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik dan mudah diakses dimana saja. Pemanfaatan media pembelajaran perlu dieksplorasi lebih lanjut sebagai alat pendukung dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Berdasarkan masalah diatas, maka perlu dikembangkannya media pembelajaran berupa *e-booklet* pada materi pola lengan untuk mengatasi permasalahan yang ditemui.

Berdasarkan hasil penelitian (Natasya Shohibah dkk., 2023) dengan judul “Pengembangan Media *Booklet* Pada Pembelajaran Pengetahuan Tekstil Untuk Siswa Kelas X Busana Sekolah Mengengah Kejuruan Islam Moyudan Sleman Yogyakarta” dengan menggunakan model pengembangan 4D didapatkan hasil bahwa penggunaan media *booklet* dinyatakan layak sebagai media pembelajaran dengan skor 40 (100%) oleh ahli media dan materi serta berdasarkan hasil uji coba skala besar sebanyak 15 orang siswa

menunjukkan hasil skor 1583 (85,10%) dengan kategori sangat baik. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh (Marpaung, 2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E-Booklet* Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Untuk Siswa Kelas X SMK N 8 Medan”. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa media pembelajaran *e-booklet* dinyatakan layak yang ditinjau berdasarkan data uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Adapun hasil uji coba pada kelompok kecil yang dilakukan sebanyak 10 siswa memperoleh persentase sebesar 84,11% dengan kategori sangat baik dan uji coba pada kelompok besar sebanyak 35 siswa memperoleh sebesar 89,18 % dengan kategori sangat baik.

Maka, berdasarkan kedua penelitian tersebut membuktikan bahwa *e-booklet* merupakan media pembelajaran yang efektif, efisien serta layak digunakan dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi tertentu. sehingga peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran berupa *e-booklet* sebagai pemecah masalah yang ditemui peneliti dikelas X Desain & Produksi Busana SMKS Putra Anda Binjai pada materi menggambar macam-macam pola lengan.

E-Booklet ialah buku digital yang berisikan informasi serta wawasan meliputi subjek atau bidang tertentu. *E-booklet* dapat dikatakan sebagai media komunikasi yang efektif dalam penyampaian informasi yang ringkas dan menarik, baik dari segi pemasaran suatu produk maupun sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran karena bentuknya yang sederhana, praktis, serta warna dan gambar yang ditampilkan serta materi yang

disampaikan ringkas dan jelas. Selain itu, *e-booklet* memiliki peranan penting sebagai media pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil serta memotivasi siswa dalam pembelajaran (Oktavia & Zulyusuri, 2024). Adapun manfaat dari *e-booklet* yaitu : (1) sebagai alat pendukung dalam media pembelajaran dalam menyederhanakan suatu materi pembelajaran, (2) meningkatkan daya tarik secara visual bagi siswa, (3) memudahkan siswa dalam proses belajar secara mandiri, (4) meningkatkan efesiensi waktu dalam proses pembelajaran, (5) meningkatkan keterampilan dan kemampuan siswa, dan (7) praktis dan mudah dibawa kemana-mana.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka penulis tertarik untuk mengadakan suatu penelitian berupa *Research and Development* (R&D) yang dilakukan di SMKS Putra Anda Binjai pada mata pelajaran kejuruan materi macam-macam pola lengan. Melalui penelitian R&D dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran E-Booklet Menggambar Macam-Macam Pola Lengan Untuk Siswa Kelas X SMKS Putra Anda Binjai”** diharapkan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran serta dapat mencapai kriteria yang di tentukan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan dari latar belakang yang telah dikemukakan dan dijelaskan diatas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. ketidakmampuan siswa dalam pembuatan lingkaran kerung lengan.
2. ketidakmampuan siswa dalam membuat macam-macam pola lengan.

3. Tidak tersedianya media pembelajaran *e-booklet* pembuatan macam-macam pola lengan di kelas X Desain & Produksi Busana.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Materi yang di teliti dari elemen dasar pola (DP) yaitu materi macam-macam pola lengan di kelas X Desain & Produksi Busana.
2. Materi pola lengan yang di kembangkan meliputi : pola dasar lengan, pola lengan *puff*, pola lengan lonceng, pola lengan kop, pola lengan tulip, pola lengan sayap dan pola lengan slit.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana Pengembangan media pembelajaran *e-booklet* menggambar macam-macam pola lengan di SMKS Putra Anda Binjai ?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran *e-booklet* menggambar macam-macam pola lengan di kelas X Desain & Produksi Busana ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah diatas, dan rumus masalah, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *e-booklet* menggambar macam-macam pola lengan di kelas X Desain & Produksi Busana.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran *e-booklet* menggambar macam-macam pola lengan di kelas X Desain & Produksi Busana.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumus masalah, dan tujuan penelitian, maka manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Bagi sekolah, media pembelajaran ini dapat meningkatkan prestasi belajar dan mutu sekolah siswa dalam mata pelajaran kejuruan.
2. Bagi guru, media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alat pendukung selama proses belajar mengajar dan pengembangan media *e-booklet* dapat mempermudah guru dalam proses belajar mengajar.
3. Bagi siswa, media pembelajaran dapat menarik minat baca siswa dan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga meningkatkan pengetahuan dan kemampuan siswa dalam materi menggambar macam – macam pola lengan.
4. Bagi peneliti, dapat menambah ilmu pengetahuan tentang pembuatan pengembangan media pembelajaran serta mendapat pengalaman baru untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga dapat berdampak terhadap kualitas Pendidikan.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang akan dikembangkan pada media pembelajaran digital berupa *e-booklet* menggambar macam-macam pola lengan di kelas X Desain & Produksi Busana SMKS Putra Anda Binjai sebagai berikut:

1. Jenis font yaitu times new roman
2. Tampilan *e-booklet* disusun menggunakan *Canva*
3. Diubah dengan menggunakan *Heyzine.com*

1.8 Pentingnya Pengembangan

1. Bagi guru
 - a. Media pembelajaran *e-booklet* dapat membantu dalam proses pembelajaran
 - b. Media pembelajaran *e-booklet* membantu efektivitas waktu dalam proses pembelajaran
2. Bagi siswa
 - a. Media pembelajaran *e-booklet* dapat membantu siswa memahami materi menggambar macam-macam pola lengan.
 - b. Media pembelajaran *e-booklet* dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan pembuatan macam-macam pola lengan.
 - c. Media pembelajaran *e-booklet* dapat meningkatkan minat belajar serta minat membaca dalam mengikuti proses pembelajaran.

3. Bagi program studi

- a. Sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya untuk meneliti lebih dalam serta lebih luas.
- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai saran dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta kemampuan siswa dalam pembuatan macam-macam pola lengan.

4. Bagi Peneliti

- a. Meningkatkan kreatifitas serta kemampuan peneliti dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran.
- b. Untuk mengetahui efektifitas pembelajaran dengan menggunakan media *e-booklet*.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- 1) Proses belajar mengajar akan lebih mudah karena media pembelajaran akan memberikan informasi atau materi yang mudah di pahami secara terperinci dan jelas.
- 2) Selama proses pembelajaran guru akan berorientasi kepada siswa dan menyediakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat menarik minat serta memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran sebagai alternatif dalam memecahkan permasalahan dalam proses pembelajaran.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- 1) Media *e-booklet* ini hanya diberlakukan dikelas X Desain & Produksi Busana pada elemen 8 yaitu dasar pola.
- 2) Materi yang ada di dalam media *e-booklet* yaitu menggambar macam-macam pola lengan.

