

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berkembang seiring dengan perkembangan peradaban manusia dan memiliki peran penting dalam kemajuan global. Tuntutan global yang muncul dari bertahannya tren teknologi di dunia pendidikan menawarkan paradigma baru untuk inovasi yang berkelanjutan. Dalam jurnal yang berjudul “Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital” mendefinisikan pendidikan digital merupakan reformasi pendidikan 4.0 yang mengintegrasikan teknologi siber. Tujuan Pendidikan 4.0 adalah menyiapkan SDM (Sumber Daya Manusia) yang kreatif dan sesuai dengan tuntutan saat ini, di mana dunia sedang menghadapi pendidikan yang berbasis digital. Pendidikan 4.0 mendorong revolusi baru dalam dunia pendidikan, yang tidak sebatas pada pembelajaran biasa di kelas (Efendi, 2018).

Era globalisasi sekarang ini, tentu tidak dapat di hindari pengaruh teknologi dalam bidang pendidikan. Jurnal yang berjudul “Besarnya Pengaruh Era Digital Terhadap Dunia Pendidikan Khususnya Di Indonesia” menjelaskan bahwa media pembelajaran harus mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam semua mata pelajaran (Juliantini, 2022). Penerapan metode pembelajaran yang berpusat pada siswa memiliki banyak dampak positif diantaranya, mendorong siswa menjadi lebih aktif, pembelajaran dapat disesuaikan dengan kemampuan siswa, siswa dapat mencari tahu lebih banyak materi sehingga ilmu yang didapat lebih banyak dari yang diharapkan.

Akses yang cepat dalam penggunaan internet sangat potensial untuk membuat media pembelajaran yang mendukung pembelajaran berpusat pada siswa, sehingga siswa dapat mengakses materi pembelajaran secara daring dengan mudah. Tren perubahan dan inovasi tentunya berimplikasi luas dalam dunia pendidikan, seperti perubahan teknologi pembelajaran dan media pembelajaran. Seiring perkembangan kebutuhan tersebut, dunia pendidikan akan sangat membutuhkan inovasi dan kreativitas dalam praktik pembelajaran, salah satu contohnya adalah perubahan media cetak menjadi media digital.

Salah satu media pembelajaran digital saat ini yaitu e-modul. E-modul merupakan rekayasa bentuk buku dari yang awalnya cetak menjadi digital dan merupakan contoh pemanfaatan teknologi saat ini di bidang pendidikan. Modul elektronik merupakan sumber belajar yang memuat materi, metode, batasan-batasan dan evaluasi pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang sesuai (Laili, Ganefri, & Umeldi, 2019). Melalui pemanfaatan modul elektronik, siswa memiliki kemampuan untuk mengakses materi secara online dengan kemudahan tanpa memerlukan langkah pengunduhan sebelumnya. Lebih lanjut, penggunaan e-modul sebagai media pembelajaran juga berpotensi untuk mendorong semangat belajar siswa.

Pembuatan e-modul yang baik harus berdasarkan pada aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran yang meliputi aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual (Wahono dalam Lasaret & Suryawati, 2022). Dijelaskan juga dalam Permendikbud Nomor 8 Tahun 2016 tentang petunjuk teknis pedoman buku yang digunakan oleh satuan pendidikan. Bahwa media pembelajaran yang dibuat harus dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif siswa. Untuk itu perlu memperhatikan kriteria kelayakan modul yaitu, aspek kelayakan isi, aspek kebahasaan, aspek penyajian, dan aspek kegrafikaan. Keberhasilan e-modul dalam pembelajaran dibuktikan dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan E-Modul Pembuatan Pola Rok dan *Blouse* Sesuai Desain Di SMK Negeri 8 Surabaya” hasil penelitian menyebutkan: 1) Tingkat kelayakan E-Modul berada pada kriteria sangat layak dengan indikator kelayakan 88%. 2) Hasil belajar siswa saat menggunakan media pembelajaran E-Modul dinyatakan tuntas dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 90.2% (Jannahtul & Hidayati, n.d.).

SMKN 2 Kota Depok terdapat mata pelajaran Dasar Pola. Pola merupakan salah satu mata pelajaran produksi yang sangat penting, karena pola merupakan dasar utama yang perlu dibuat dan dikuasai siswa sebagai dasar pembuatan busana. Salah satu materi pokok bahasan yang diajarkan dalam mata pelajaran Dasar Pola yaitu macam-macam pola kerah, salah satunya adalah pembuatan kerah rebah. Pembuatan kerah rebah merupakan praktek yang dilakukan siswa untuk membuat pola kerah rebah secara manual dan mandiri. Hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan pola kerah rebah yaitu ukuran, bentuk kerah dan tampilan kerah. Karena

saat mengamati individu mengenakan pakaian, akan terfokus pada elemen kerah yang terletak di bawah wajah menjadi titik pusat perhatian utama. Maka dari itu, kualitas kerah rebah memiliki peran penting dalam menentukan kesan keseluruhan (Wulandari & Sugiyem, 2018). Kerapihan kerah rebah dilihat beberapa faktor, yakni kesesuaian lingkaran leher dengan lingkaran kerah yang telah diatur secara akurat, kesesuaian kesimetrisan tepi kerah sesuai bentuknya, serta keseragaman lebar kerah di bagian depan, baik pada sisi kanan maupun kiri (Abdillah, 2013).

Berdasarkan hasil observasi di SMKN 2 Kota Depok selama kegiatan belajar mengajar materi pola kerah khususnya kerah rebah, didapatkan hasil bahwa pembuatan pola kerah rebah baru diterapkan dua tahun terakhir dan belum pernah praktik membuat fragmen kerah rebah. Saat proses pembelajaran, guru menggunakan media papan tulis untuk mendemonstrasikan pembuatan pola kerah rebah dan saat memberikan materi yang bersifat teori, guru menggunakan media power point yang akan dibagikan kepada siswa satu sampai dua minggu setelah materi dijelaskan. Dalam satu semester guru memiliki target yang harus dikuasai siswa seperti pola kerah, pola lengan dan pola blus. Setiap minggu guru memberi tugas sebagai evaluasi siswa.

Peneliti melakukan wawancara dengan sejumlah siswa untuk menggali persepsi mereka terkait proses pembelajaran materi pola kerah rebah dan media pembelajaran yang menarik. Dari hasil wawancara, didapatkan bahwa pada tahap awal pembelajaran pola kerah rebah, siswa mengalami kesulitan karena perbedaan cara pembuatan pola kerah rebah dengan materi sebelumnya, seperti pembuatan pola kerah shanghai atau kerah kemeja yang hanya melibatkan rumus kotak dan tidak melibatkan pola depan-belakang sebagaimana pada kerah rebah. Selain itu, siswa juga menyebutkan beberapa kendala yang dihadapi dalam pembuatan pola kerah rebah, seperti kesalahan dalam meletakkan pola depan dan belakang, kesulitan dalam membentuk lengkungan kerah rebah, kesulitan memahami langkah-langkah merubah pola, serta siswa tidak paham terkait bentuk atau desain dari kerah yang dihasilkan, karena dalam praktik pembuatan pola siswa tidak diarahkan untuk menggambarkan desainnya terlebih dahulu. Hasil wawancara juga mengungkapkan pandangan siswa terhadap media pembelajaran yang menarik. Sebagian siswa sudah mengetahui modul elektronik dan sudah menggunakannya

secara mandiri melalui *smartphone*. Hampir semua siswa merasa nyaman dan senang belajar dengan e-modul karena menarik, mudah dibaca dan lebih efektif. Karena dilengkapi dengan fitur-fitur seperti audio, video dan kuis. Serta memungkinkan siswa dengan mudah mengikuti contoh saat rumus atau petunjuk dibuat langkah demi langkah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber Ibu Esa Assifa N, S.Pd. Selaku guru mata pelajaran Dasar Pola, mengenai proses dan hasil pembelajaran pembuatan pola kerah rebah. Guru menjelaskan bahwa dalam materi pembuatan pola kerah rebah sumber belajarnya masih terbatas. Pembelajaran dilakukan dengan metode demonstrasi di kelas dan menggunakan papan tulis untuk menjelaskan proses pembuatan pola kerah rebah. Saat proses pembelajaran, siswa merasa baru akan pembuatan pola kerah yang membutuhkan pola badan sebagai dasarnya, dikarenakan pola kerah yang dipelajari sebelumnya hanya menggunakan rumus yang memakai ukuran lingkaran leher. Siswa cenderung kesulitan dalam mengidentifikasi bagian depan dan belakang pola badan, sehingga saat siswa diminta untuk menyatukan bagian bahu pola badan depan dan belakang masih banyak siswa yang keliru, seperti meletakkan pola secara terbalik dan menumpuknya pada bagian yang salah. Selanjutnya saat proses merubah pola dan mengaplikasikan angka dalam rumus, sering kali sulit dipahami oleh siswa, sehingga pemahaman terhadap konsep pembuatan pola kerah rebah menjadi terganggu. Kendala lainnya yang muncul saat proses pembelajaran kerah rebah yaitu membuat bentuk lengkungan kerah rebah. Saat prakteknya, lengkungan yang dihasilkan oleh siswa sering kali tidak sesuai dengan harapan, dengan bentuk yang tidak mulus, kaku, atau tidak konsisten. Padahal bentuk melengkung yang tidak sejajar, itu akan mempengaruhi hasil dari kerah rebah itu sendiri. Karena itu sangat dibutuhkan media pembelajaran yang menjelaskan pembuatan pola kerah rebah secara bertahap.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dijelaskan sebelumnya, ditemukan adanya permasalahan yang dihadapi siswa dan guru saat proses pembelajaran pola kerah rebah, seperti keterbatasan sumber buku atau informasi mengenai materi pembuatan pola kerah rebah, variasi daya tangkap siswa dan waktu belajar yang terbatas di dalam kelas sehingga banyak siswa yang

tertinggal saat guru menjelaskan dengan metode demonstrasi. Jika semua materi kerah rebah ada di dalam satu media pembelajaran, maka diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa, mengefesiensikan waktu, siswa dapat belajar secara mandiri, meningkatkan motivasi siswa dan memudahkan gaya belajar siswa yang berbeda. Oleh karena itu, diperlukan media tambahan selain yang sudah ada untuk pembelajaran materi konstruksi pola kerah rebah yang bersifat produktif dan prosedural.

Dengan demikian, peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran yang mudah digunakan oleh siswa serta memudahkan proses pembelajaran baik dalam kelas atau di rumah. Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik tersebut yaitu e-modul, namun belum adanya e-modul pada materi tersebut. Maka peneliti membuat media pembelajaran modul elektronik sebagai solusi alternatif pada materi konstruksi pola kerah rebah, dengan menggunakan aplikasi Flip PDF Professional yang didalamnya dilengkapi tesk, audio, vidio, animasi dan beberapa fitur interaktif. Dikemas semenarik mungkin dengan unsur teknologi sebagai media pembelajaran yang memudahkan proses pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran materi kerah rebah dengan menggunakan modul elektronik (e-modul), karena e-modul merupakan salah satu bentuk media pembelajaran digital saat ini dengan beberapa kelebihan seperti tampilan interaktif, fitur-fitur modern, *template* dan tema yang bervariasi, kemudahan publikasi serta format *output* yang fleksibel. Modul elektronik dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembuatan konstruksi pola kerah rebah karena informasi yang disajikan jelas, interaktif, dapat digunakan kapan saja dan dimana saja serta dapat dipelajari secara berulang-ulang materi yang dirasa sulit dipahami.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengangkat judul “Penilaian E-Modul Konstruksi Pola Kerah Rebah” yang dinilai berdasarkan kriteria kelayakan modul meliputi aspek kelayakan isi, aspek kebahasaan, aspek penyajian, dan aspek kegrafikan dan dinilai juga berdasarkan aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran yang meliputi aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat disimpulkan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan e-modul sebagai media pembelajaran?
2. Bagaimana penggunaan e-modul sebagai media pembelajaran materi konstruksi pola kerah rebah?
3. Apakah penilaian e-modul konstruksi pola kerah rebah sudah sesuai dengan kriteria kelayakan modul
4. Apakah penilaian e-modul konstruksi pola kerah rebah sudah sesuai dengan aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran?

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka pembatasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran yang dibuat merupakan modul elektronik (e-modul).
2. Pembuatan e-modul dibatasi pada materi konstruksi pola kerah rebah.
3. Pembuatan e-modul konstruksi pola kerah rebah dibatasi dengan kerah 100% rebah, kerah chelsea, kerah bertha, kerah kelasi, dan kerah cape.
4. Penilaian materi e-modul dibatasi berdasarkan kriteria kelayakan modul meliputi aspek kelayakan isi, aspek kebahasaan, aspek penyajian, dan aspek kegrafikaan.
5. Penilaian media e-modul dibatasi berdasarkan aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran meliputi aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual.

## 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan beberapa masalah yang telah diidentifikasi, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Bagaimana Penilaian E-Modul Konstruksi Pola Kerah Rebah? ”

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran E-Modul Konstruksi Pola Kerah Rebah untuk siswa kelas X Busana.
2. Mengetahui penilaian panelis ahli mengenai E-Modul Konstruksi Pola Kerah Rebah.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki manfaat yang signifikan dengan menghasilkan e-modul interaktif sebagai media pembelajaran baru untuk pembuatan konstruksi pola kerah rebah yang dilengkapi dengan beragam fitur interaktif seperti tesk, gambar, audio, video, dan kuis, yang akan mendukung proses belajar mengajar dalam pembuatan konstruksi pola kerah rebah. Penggunaan e-modul sebagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan, baik daring maupun luring. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi pedoman dalam dunia pendidikan untuk pembuatan pola kerah rebah berdasarkan variasi atau modelnya.