

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini, Indonesia telah memasuki era revolusi Industri 4.0 di mana teknologi, informasi, dan komunikasi mempengaruhi segala aspek kehidupan. Perkembangan teknologi tersebut telah mempengaruhi berbagai bidang khususnya pendidikan. Di era Revolusi Industri 4.0, pendidikan diharapkan untuk mengikuti kemajuan teknologi, terutama teknologi informasi dan komunikasi, guna memperlancar proses pembelajaran (Putriani & Hudaidah, 2021). Banyak yang berubah dari waktu ke waktu karena adanya teknologi. Perubahan yang dimaksud antara lain seperti cara guru dalam mengajar, cara siswa dalam belajar, serta materi pelajaran yang terus menerus diperbaharui (Mulyani, F., & Haliza, N., 2021). Oleh karena itu, institusi pendidikan seharusnya menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dalam pelaksanaan pembelajarannya. Terlebih lagi, penggunaan teknologi memiliki dampak positif dalam pendidikan salah satunya memudahkan dalam memperoleh informasi. Sejalan dengan yang dikatakan Maritsa dalam penelitiannya bahwa pemanfaatan teknologi dalam pendidikan memiliki pengaruh positif, antara lain mempermudah seluruh peserta didik untuk mencari informasi, pengetahuan, dan memperluas wawasan peserta didik (Maritsa et al., 2021).

Banyaknya hal positif yang didapat dari penggunaan teknologi membuat media pembelajaran di suatu institusi pendidikan turut beradaptasi. Dalam proses belajar mengajar, terdapat perangkat-perangkat pembelajaran yang harus disiapkan oleh seorang pendidik demi terwujudnya keefektifan saat proses belajar berlangsung. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mahardika yang menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai perantara antara pengajar dan peserta membuat proses pembelajaran dapat dipahami dengan lebih efektif dan efisien (Mahardika et al., 2021). Penggunaan media pembelajaran ini juga berpengaruh terhadap peran tenaga pendidik di sekolah. Kini, pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, di mana guru berperan

sebagai fasilitator dan tidak lagi menjadi sumber pengetahuan utama, maka pada penelitian ini modul dipilih sebagai media pembelajaran agar siswa dapat belajar mandiri. Dengan adanya modul, siswa dapat menilai sendiri tingkat penguasaan mereka dengan materi yang tercakup dalam setiap unit modul (Diah Puspitasari, 2019). Hal ini juga berarti bahwa siswa dapat belajar di rumah masing-masing dan di mana saja, sehingga pembelajaran tidak hanya dibatasi di sekolah.

Berdasarkan jenis modul, modul berkembang dari yang sebelumnya berbentuk cetak, menjadi elektronik. E-modul dapat diakses secara digital lewat perangkat elektronik seperti *handphone* maupun *laptop*. Memanfaatkan e-modul juga dapat membatasi penggunaan kertas, karena tidak perlu membawa berbagai macam buku yang memberatkan serta lebih praktis dan mudah digunakan. Sejalan dengan penelitian Novrita bahwa e-modul dapat dikatakan mudah digunakan, menarik, dan membangkitkan minat belajar peserta didik (Sari & Novrita, 2020). Selain itu, e-modul dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Puspitasari dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa penggunaan modul elektronik secara efektif dapat memotivasi siswa untuk belajar, sekaligus meningkatkan hasil belajar (Puspitasari, 2019). Manfaat e-modul tersebut membuatnya menjadi media yang layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah. E-modul dapat dibuat berbentuk *flipbook* agar penggunaannya lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahayu yang menyatakan bahwa *flipbook* didalamnya memuat gambar, video, dan suara dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif (Rahayu et al., 2021).

Setiap bidang pendidikan dapat mengadaptasi teknologi dan menggunakan media dalam proses pembelajarannya. Media pembelajaran telah umum digunakan di berbagai jenjang pendidikan, terutama di sekolah menengah kejuruan atau SMK (Anggraeni & Hidayati, 2022). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran sudah banyak direalisasikan seperti di SMKN 2 Depok, yang telah melaksanakan pembelajaran dengan internet. Contoh penerapannya yaitu ketika siswa diskusi kelompok atau mengerjakan

tugas, mereka memanfaatkan sumber informasi dari internet. Selain itu, pada pelaksanaan penilaian harian sampai dengan penilaian akhir semester yang sebelumnya menggunakan kertas atau konvensional, sekarang memanfaatkan *googleform*. Oleh karena itu, siswa diharuskan mempunyai perangkat elektronik masing-masing seperti *handphone*.

Terdapat beberapa keterampilan dasar yang wajib dikuasai di SMKN 2 Depok jurusan tata busana, salah satunya adalah menggambar proporsi tubuh wanita yang ada pada mata pelajaran Dasar-dasar Keahlian Busana atau Dasar Desain. Menggambar proporsi tubuh wanita merupakan materi pelajaran praktik yang mencakup pengetahuan dan keterampilan, di mana untuk menggambar proporsi tubuh wanita harus mengikuti tahapan atau prosedur yang terstruktur. Sebagaimana sesuai dengan pendapat Nisa dan Widarwati pada penelitiannya yang menyatakan bahwa menggambar proporsi tubuh wanita merupakan materi pelajaran praktik yang mencakup pengetahuan dan keterampilan, di mana untuk menggambar proporsi tubuh wanita harus mengikuti tahapan atau prosedur yang terstruktur (Nisa & Widarwati, 2021).

Setelah melakukan observasi ketika Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) di SMKN 2 Depok di kelas X Busana 1, penulis menemukan permasalahan. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat materi proporsi tubuh wanita yang ditunjukkan dari rendahnya hasil belajar siswa. Sebanyak 21 dari 39 siswa (54%) mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan mendapatkan rata-rata nilai sebesar 67,73. Hal ini juga terlihat dari hasil praktik menggambar proporsi tubuh wanita. Terkait dengan segi kerapihan, dapat diamati bahwa garis sumbu dan garis kerangka proporsi yang dihasilkan oleh para siswa cenderung tidak lurus. Ada juga siswa yang belum menguasai penggunaan penggaris dengan baik dan belum memahami ukuran pada penggaris. Saat siswa menggambar, mereka tidak mengikuti panduan yang ada. Contohnya saat menempatkan letak bagian tubuh pada gambar. Dari segi kebersihan, dapat diamati bahwa kertas gambar seringkali menjadi kotor akibat goresan pensil. Beberapa siswa juga mengatakan bahwa mereka mengalami kesulitan saat membuat bentuk tubuh beserta lekuk dan bagian-bagian tubuh.

Berdasarkan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Dasar Desain, metode pembelajaran yang diterapkan pada materi ini adalah melalui demonstrasi. Demonstrasi dilakukan oleh guru di depan kelas dengan membuat gambar proporsi tubuh wanita di papan tulis. Guru mengatakan bahwa penggunaan metode ini memakan waktu yang cukup lama, dan terkadang siswa tidak dapat melihat secara jelas terhadap apa yang dijelaskan di papan tulis. Selain itu, mata pelajaran dasar desain hanya dilaksanakan satu kali pertemuan dalam seminggu. Hal ini juga membuat sejumlah siswa kesulitan untuk mengikuti dan memahami materi secara mendalam. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran dasar desain di kelas X Busana I belum optimal dalam mencapai efektivitas pembelajaran. Belum tersedianya media pembelajaran pada materi ini juga menjadi permasalahan. Buku paket yang disediakan sekolah jumlahnya masih terbatas. Materi pembuatan gambar proporsi tubuh wanita yang disajikan dalam buku paket tersebut belum membahas tentang langkah demi langkah secara runtut. Berbagai permasalahan tersebut mengakibatkan siswa tidak dapat mengulang pelajaran di rumah masing-masing.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka diperlukannya media pembelajaran sebagai acuan bagi siswa dalam mempelajari materi proporsi tubuh wanita yang dapat memudahkan mereka. Media pembelajaran yang dipilih adalah e-modul, karena e-modul mudah diakses kapanpun dan di manapun sehingga siswa dapat mengulang pelajaran di rumah masing-masing secara mandiri, tidak menjadikan guru sebagai satu-satunya sumber pengetahuan utama. E-modul yang akan dibuat yaitu dalam bentuk *flipbook* yang dilengkapi dengan teks, gambar, *audio*, video, dan juga *pop-up* sehingga menarik perhatian siswa untuk belajar. Diharapkan para siswa dapat dengan mudah memahami materi pelajaran. Penulis juga berharap e-modul ini dapat menambah wawasan siswa dan dapat menjadi media pembelajaran tambahan atau alternatif serta sebagai acuan atau referensi siswa.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penyesuaian pelaksanaan pembelajaran dengan perkembangan teknologi.
2. Sebanyak 21 dari 39 siswa mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
3. Siswa kesulitan dalam memahami dan mengingat materi proporsi tubuh wanita.
4. Kurangnya kerapihan dan kebersihan dari hasil praktik menggambar proporsi tubuh wanita.
5. Pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran dasar desain kurang efektif karena hanya dilaksanakan satu kali pertemuan dalam seminggu.
6. Belum tersedianya media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi proporsi tubuh wanita secara runtut.
7. Siswa masih bergantung pada guru saat mempelajari materi proporsi tubuh wanita karena belum tersedia media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengulang pelajaran.

## 1.3. Pembatasan Masalah

1. Media pembelajaran yang dibuat berbentuk e-modul dengan materi pelajaran proporsi tubuh wanita.
2. Materi yang diambil dibatasi pada materi pengertian proporsi tubuh wanita, macam-macam bentuk tubuh wanita, alat dan bahan menggambar proporsi tubuh wanita, sikap kerja proporsi tubuh wanita, dan langkah-langkah pembuatan gambar proporsi tubuh wanita.
3. E-modul dinilai berdasarkan karakteristik modul yang baik dengan indikator *self-instructional*, *self-contained*, *stand alone*, *adaptive*, dan *user friendly*.
4. E-modul dinilai berdasarkan elemen mutu modul dengan indikator format, organisasi, daya tarik, bentuk dan huruf, spasi kosong, dan konsistensi.

#### 1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

“Bagaimana penilaian e-modul pada materi proporsi tubuh wanita?”

#### 1.5. Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan media pembelajaran berupa e-modul dengan materi proporsi tubuh wanita.
2. Memperoleh penilaian e-modul materi proporsi tubuh wanita berdasarkan indikator karakteristik modul dan elemen mutu modul.
3. Membuat e-modul yang dapat digunakan peserta didik secara mandiri dan memudahkan siswa dalam memahami materi proporsi tubuh wanita.

#### 1.6. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peserta Didik
  - Memudahkan peserta didik dalam memahami materi proporsi tubuh wanita melalui media pembelajaran e-modul.
  - Menambah alternatif media pembelajaran untuk materi proporsi tubuh wanita sebagai sumber referensi.
  - Menambah pengetahuan peserta didik mengenai materi proporsi tubuh wanita.
2. Bagi Tenaga Pendidik
  - Memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi proporsi tubuh wanita kepada peserta didik.
  - Sebagai media pembelajaran tambahan/alternatif pada mata pelajaran dasar desain materi proporsi tubuh wanita.
3. Bagi Peneliti
  - Mengetahui penilaian media pembelajaran e-modul materi proporsi tubuh wanita.
  - Sebagai pengalaman baru saat proses pembuatan e-modul materi proporsi tubuh wanita.