

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran pada abad ke-21 ini tidak dapat dipungkiri bahwa ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Pembelajaran abad 21 menerapkan kecakapan belajar & inovasi, kecakapan informasi, media dan teknologi (melek digital) (Effendi & Wahidy, 2019). Pada abad ke-21 ini disebut juga dengan era digitalisasi atau perkembangan teknologi yang dimana semuanya dibuat serba digital, begitu pula dengan media pembelajaran. Saat ini media pembelajaran tidak hanya berbasis media cetak, tetapi juga berupa digital, yang dimana dapat dibuat semenarik mungkin. Penggunaan media digital diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik dalam belajar mandiri. Pendapat ini sejalan dengan pendapat (Putra & Afrilia, 2020) yang menyatakan bahwa salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan berupa media pembelajaran digital yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Perkembangan teknologi saat ini modul cetak dibuat dalam bentuk digital, yaitu modul elektronik atau disebut juga dengan e-modul. Menurut (Herawati & Muhtadi, 2018) modul cetak cenderung monoton, hal ini memengaruhi minat dan semangat siswa untuk menggunakannya. Salah satu cara agar modul dapat diminati siswa adalah dengan menciptakan modul dalam bentuk elektronik sebagai media pembelajaran yang interaktif. Modul elektronik saat ini dapat disisipkan dengan media lain seperti gambar, animasi, teks, audio maupun video. Pembuatan e-modul perlu dirancang dengan memerhatikan aspek yang menjadi syarat untuk menghasilkan e-modul berkualitas dan mampu memerankan fungsinya dalam proses pembelajaran, aspek yang ada dalam e-modul yaitu karakteristik modul dan elemen mutu modul. Menurut (Depdiknas, 2008) dalam (Ningrum et al., 2022) aspek karakteristik terdiri dari indikator self instructional, self contained, stand alone, adaptive, dan user friendly. Serta berdasarkan elemen mutu modul menurut (Daryanto, 2013) dalam (Amanda et al., 2023) dengan

indikator format, organisasi, daya tarik, bentuk dan ukuran huruf, ruang kosong dan konsistensi.

E-Modul dapat dijadikan media interaktif karena mengkombinasikan beberapa media pembelajaran, seperti audio, video, gambar (ilustrasi), dan teks yang dapat membantu peserta didik untuk mempelajari materi pembelajaran dengan mudah. Alasan lainnya yaitu saat ini peserta didik lebih sering membawa *smartphone* kapanpun dan dimanapun, sehingga dengan adanya e-modul diharapkan peserta didik dapat mengulang kembali materi yang belum dipahami secara mandiri. Pendapat ini sejalan dengan pendapat (Padwa & Erdi, 2021), bahwa e-modul bisa diakses dan dipelajari melalui media elektronik dimana dan kapan saja. Penggunaan e-modul diharapkan dapat membuat peserta didik akan lebih cepat dan mudah memahami dan memperelajari materi pembelajaran dengan pengembangan proses pembelajaran yang tidak hanya dengan membaca gaya buku teks tetapi juga dengan menggunakan beberapa metode lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Teknik Dasar Menjahit ketika peneliti melaksanakan program PKM di SMKN 2 Kota Depok, menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran guru belum memiliki media pembelajaran dalam bentuk prosedural, tahap demi tahap yang bisa dibuka kapanpun dan dimanapun untuk siswa mengulang kembali materi yang belum dipahami secara mandiri mengenai materi penyelesaian garis leher. Sebelum adanya media pembelajaran dalam bentuk e-modul, guru menjelaskan materi penyelesaian garis leher menggunakan media pembelajaran berupa demonstrasi dan power point. Penggunaan media pembelajaran tersebut, menunjukkan hasil belajar dari 39 siswa sebanyak 22 siswa (56%) mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Data tersebut menunjukkan bahwa tidak semua siswa memenuhi kriteria ketuntasan belajar materi penyelesaian garis leher, jika hal ini terus berlanjut, tentu akan memengaruhi kompetensi kelulusan sekolah. Selain itu, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan karena belum memahami materi. Kesulitan yang biasanya dialami siswa yaitu terdapat pada menjahit sisa kampuh, pada bagian-bagian sudut, dan pada penyelesaian garis leher dengan teknik rompok, banyak yang ukurannya terlalu besar dan ada juga

yang kampuhnya habis tergunting, hal ini terlihat beberapa siswa yang tertinggal saat mengerjakan tugas yang diberikan.

Peneliti melakukan wawancara dengan sejumlah siswa untuk menggali persepsi mereka terkait proses pembelajaran materi penyelesaian garis leher dan media pembelajaran yang menarik. Hasil wawancara menyatakan bahwa siswa masih mengalami kesulitan saat menjahit, seperti kesulitan dalam menjahit bentuk leher bulat dengan kumai serong, menjahit pada bagian sudut, kesulitan menentukan besar kampuh teknik rompok. Hasil wawancara juga mengungkapkan pandangan siswa terhadap media pembelajaran yang menarik. Banyak siswa yang merasa lebih nyaman dan senang belajar menggunakan e-modul dengan alasan menarik, mudah digunakan karena melalui smartphone, dan lebih efektif.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dijelaskan sebelumnya, ditemukan adanya permasalahan yang dihadapi siswa saat mempelajari materi penyelesaian garis leher dan belum adanya media pembelajaran dalam bentuk prosedural, tahap demi tahap yang bisa dibuka kapanpun dan dimanapun sehingga siswa dapat mengulang kembali materi yang belum dipahami secara mandiri. Alternatifnya diperlukan media pembelajaran tambahan yang dapat membantu siswa dalam belajar dan meningkatkan hasil belajarnya. Salah satu solusinya adalah dengan membuat e-modul, karena fleksibel mudah diakses dimana saja dan kapan saja.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti membuat e-modul materi penyelesaian garis leher. Hal ini dapat menjadi alternatif solusi dari permasalahan yang dikemukakan. Peneliti mencoba membuat e-modul dan melakukan penelitian pada materi penyelesaian garis leher untuk dilakukan penilaian media pembelajaran e-modul. Adanya e-modul ini, diharapkan peserta didik dapat dengan mudah belajar secara mandiri dengan lebih baik dimana saja dan kapan saja. Pembuatan dan penilaian e-modul ini merujuk pada teori (Depdiknas, 2008) dalam (Ningrum et al., 2022) berdasarkan aspek karakteristik modul dengan indikator self instructional, self contained, stand alone, adaptive, dan user friendly menurut. Serta pada teori (Daryanto, 2013) dalam (Amanda et al., 2023) aspek elemen mutu modul dengan indikator format, organisasi, daya tarik, bentuk dan ukuran huruf, ruang kosong dan konsistensi menurut.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Hasil nilai siswa yang dimana belum semua siswa tuntas dari KKM.
2. Siswa kesulitan memahami materi penyelesaian garis leher.
3. Dibutuhkan media pembelajaran tambahan berbasis e-modul penyelesaian garis leher.
4. Apakah penilaian e-modul penyelesaian garis leher sudah sesuai dengan aspek karakteristik modul?
5. Apakah penilaian e-modul penyelesaian garis leher sudah sesuai dengan aspek elemen mutu modul?

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Media yang dinilai dalam penelitian ini adalah media pembelajaran penyelesaian garis leher yang dibuat berbentuk e-modul dan menggunakan aplikasi *Canva* serta *Flip PDF Professional*.
2. Penilaian media pembelajaran e-modul penyelesaian garis leher berdasarkan karakteristik modul dengan indikator *self instructional* (pembelajaran diri), *self contained* (satu kesatuan), *stand alone* (berdiri sendiri), *adaptive* (menyesuaikan diri), dan *user friendly* (ramah pengguna).
3. Penilaian media pembelajaran e-modul penyelesaian garis leher berdasarkan elemen mutu e-modul dengan indikator format, organisasi, daya tarik, bentuk dan ukuran huruf, ruang kosong dan konsistensi.
4. Pembuatan e-modul dibatasi hanya pada pokok bahasan penyelesaian garis leher dengan lapisan sama bentuk dan kumai serong.
5. Pembuatan penyelesaian garis leher teknik depun dan serip menggunakan lapisan sama bentuk dan teknik rompok menggunakan kumai serong.
6. Pembuatan fragmen penyelesaian garis leher menggunakan kain blacu dengan teknik depun garis leher berbentuk runcing, teknik serip garis leher berbentuk bulat, serta teknik rompok berbentuk bulat dan persegi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana Penilaian E-Modul Penyelesaian Garis Leher?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran berbasis e-modul penyelesaian garis leher.
2. Mengetahui penilaian e-modul penyelesaian garis leher berdasarkan karakteristik modul.
3. Mengetahui penilaian e-modul penyelesaian garis leher berdasarkan elemen mutu modul.

1.6 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kegunaan untuk berbagai pihak, antara lain:

1. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengetahuan dalam membuat e-modul sebagai media pembelajaran khususnya materi penyelesaian garis leher.

2. Bagi Peserta Didik

- a. Memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi penyelesaian garis leher secara mandiri.
- b. Meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam memahami materi penyelesaian garis leher.
- c. Memotivasi peserta didik dalam memahami materi penyelesaian garis leher.

3. Bagi Pendidik

- a. Sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran, sehingga diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.
- b. Memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

4. Bagi Sekolah Busana

Sebagai informasi bagi sekolah mengenai e-modul pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan mencapai tujuan hasil belajar.

