

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Era digital disebut juga sebagai revolusi Industri 4.0 menjadi pendorong kemajuan teknologi, termasuk kemajuan dibidang pendidikan. Saat ini, di era digital kemajuan teknologi telah masuk ke semua aspek kehidupan manusia salah satunya pendidikan. Menghadapi arus informasi yang cepat di era digital saat ini merupakan hal yang sulit. Adanya kecepatan informasi saat ini, pendidikan di Indonesia seharusnya lebih mudah dan berkembang. Era digital dapat dianggap sebagai perkembangan yang dimana perputaran pengetahuan tidak hanya cepat, tetapi juga semakin di luar kontrol manusia, sehingga dampak era digital saat ini sangat besar dan tentunya akan meningkat karena fungsi teknologi sudah menjadi lebih berbasis pengetahuan (Ketut Juliantini, 2022).

Teknologi dalam pendidikan dijadikan sebagai perantara untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Ilmu pengetahuan dan teknologi berjalan beriringan sehingga peserta didik dapat menambah wawasan yang lebih banyak. Sebagaimana yang disampaikan oleh (Lestari, 2018) bahwa peserta didik yang dapat memanfaatkan teknologi dalam pendidikan dengan baik untuk menambah ilmu pengetahuan. Teknologi digital sekarang sudah digunakan sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran dalam bidang pendidikan.

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia serta dalam upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dengan mencapai kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini sejalan dengan pendapat (Hermanto, 2020) bahwa Pendidikan diharapkan mampu memberi petunjuk bagi keberlangsungan kehidupan sesuai dengan tata nilai ideologis dan budaya bangsa, memberi kesadaran kepada setiap individu akan potensi “kemanusiaan” yang dimilikinya, dan lebih dari itu pendidikan harus mampu merangsang individu untuk mempergunakan potensi tersebut. Pembelajaran dalam pendidikan merupakan suatu kegiatan yang diberikan pendidik kepada peserta didik sebagai bagian dari ilmu pengetahuan dan menyampaikan ilmu pengetahuan. Sesuai dengan Undang-undang Pendidikan No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20, pembelajaran

adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Agar tujuan pembelajaran berhasil maka diperlukan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran diperlukan dalam menyampaikan materi ajar sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran dikatakan sebagai alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan, ide, atau gagasan berupa bahan ajar pendidik kepada peserta didik sehingga dapat saling berinteraksi dalam pendidikan. Sebagaimana yang disampaikan oleh (Qondias *et al.*, 2016) bahwa media pembelajaran adalah alat yang membantu dan dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar sehingga proses interaksi dan komunikasi lebih menarik.

Perangkat yang digunakan untuk menyajikan pembelajaran berupa buku paket, peralatan visual, audio, komputer, atau peralatan lainnya diklasifikasikan sebagai media pembelajaran. Pendapat ini juga sejalan dengan pendapat (Kurniawati *et al.*, 2021) menganggap media pembelajaran sebagai perangkat fisik untuk menyajikan pembelajaran kepada peserta didik. Berdasarkan hal tersebut maka, dapat dikatakan bahwa semakin bagus media itu dirancang untuk kebutuhan pembelajaran, maka semakin baik prestasi peserta didik yang dihasilkan. Saat ini media pembelajaran sudah berkembang menjadi lebih efektif dan efisien salah satunya yaitu e-modul. E-modul sendiri sangat berguna dalam pembelajaran dengan penggunaan teknologi yang cukup tinggi sesuai dengan perkembangan zaman.

E-modul merupakan modul yang dapat diakses menggunakan perangkat lunak dan dapat dibaca pada perangkat elektronik seperti *smartphone*. Hal ini diungkapkan oleh (Tambusai *et al.*, 2024) bahwa e-modul merupakan bahan ajar yang dirancang dalam bentuk digital yang inovatif sehingga peserta didik dapat mengakses kapanpun dan dimanapun kondisinya didukung oleh alat yang memadai, dan tidak menyulitkan peserta didik. E-modul dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan kesulitan belajar mandiri peserta didik dikarenakan penggunaan bahan ajar yang inovatif, kreatif dan menarik dapat merangsang rasa ingin tahu peserta didik. Hal ini juga diperkuat oleh (Saparuddin, 2022) bahwa e-modul berisi uraian materi yang telah dianalisis dari berbagai sumber kemudian dikemas dan menjadi materi yang lebih singkat namun telah memenuhi tujuan pembelajaran

serta e-modul memiliki desain tampilan yang dilengkapi dengan berbagai media seperti video, teks, audio, animasi dan gambar dengan penggunaan proporsi warna yang menarik.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru ketika peneliti melaksanakan program PKM, peneliti melakukan diskusi pembelajaran tentang pembuatan sulaman pita dengan guru mata pelajaran pembuatan hiasan busana, yang dimana hasil nilai dari sebagian besar peserta didik dalam pembelajaran tersebut memiliki hasil nilai dibawah KKM yaitu 78. Berdasarkan jumlah nilai ini jika terus berlanjut akan memengaruhi kompetensi peserta didik.

Tabel 1.1 Penelitian Relevan

No.	Nilai	Jumlah Peserta didik
1.	Diatas KKM (>78)	15
2.	Dibawah KKM (<78)	18
	Total Peserta Didik	33

Berdasarkan nilai tersebut peneliti berdiskusi dengan guru mata pelajaran menghias busana kelas XI, dari pernyataan guru mata pelajaran hiasan busana ada beberapa poin yang perlu ditingkatkan ke ranah penelitian. Poin yang dimaksud adalah seperti masih banyak peserta didik mengalami kesulitan dikarenakan belum memahami materi, kurangnya materi pembelajaran, belum adanya media pembelajaran yang dapat menjelaskan tahapan pembuatan sulaman pita, metode pembelajaran hanya berupa demonstrasi didepan kelas untuk praktek sehingga penyampaian materi tidak bisa diulang kembali pada saat peserta didik ingin mempelajari kembali. Hal ini menyebabkan beberapa peserta didik yang tertinggal dalam pengerjaan tugas. Berdasarkan masalah tersebut, maka diperlukan media pembelajaran penunjang berupa e-modul tentang pembuatan sulaman pita pada mata pelajaran hiasan busana yang dapat membantu belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar.

Peneliti melakukan penelitian tentang pembuatan sulaman pita dikarenakan belum tercapainya nilai peserta didik di atas KKM dan belum adanya media pembelajaran yang berbentuk e-modul. Pembuatan e-modul sulaman pita ini diharapkan tercapainya nilai KKM peserta didik dan memudahkan proses belajar peserta didik secara mandiri. Selain itu, e-modul memiliki materi yang disusun

secara sistematis dan terstruktur, sehingga peserta didik tidak perlu menghabiskan waktu untuk mencari materi tambahan. Semua materi yang diperlukan sudah ada dalam e-modul yang dilengkapi dengan video tutorial. Hal ini tentunya lebih efisien dan menghemat waktu belajar. Selain itu, e-modul dapat diakses kapan saja dan di mana saja, memberikan fleksibilitas belajar secara keseluruhan dengan penggunaan e-modul akan meningkatkan potensi yang dimiliki peserta didik secara optimal sehingga dalam penerapannya tepat.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dilakukan penilaian media pembelajaran e-modul, dengan peneliti membuat e-modul dan melakukan penelitian tentang materi sulaman pita. E-modul akan dinilai berdasarkan karakteristik e-modul yang baik dan elemen mutu e-modul. Selanjutnya untuk penilaian e-modul dilakukan oleh panelis ahli materi dan panelis ahli media.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Sumber belajar yang digunakan peserta didik dalam pembelajaran terbatas.
2. Hasil nilai yang dimana belum semua peserta didik tuntas dari KKM.
3. Dibutuhkannya media pembelajaran berbentuk e-modul materi sulaman pita dapat membantu peserta didik mempelajari materi secara mandiri.
4. Dibutuhkannya e-modul sulaman pita yang sesuai dengan karakteristik e-modul yang baik dan elemen mutu e-modul.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, terdapat beberapa batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Media yang dinilai dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk e-modul.
2. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi sulaman pita pada mata pelajaran hiasan busana.
3. Penilaian media pembelajaran e-modul pembuatan sulaman pita berdasarkan aspek karakteristik e-modul dan aspek elemen mutu e-modul.

1.4 Rumusan Masalah

“Bagaimana penilaian e-modul pembuatan sulaman pita pada mata pelajaran hiasan busana?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran berbasis e-modul pembuatan sulaman pita mata pelajaran hiasan busana.
2. Memperoleh hasil penilaian e-modul sulaman pita berdasarkan karakteristik modul yang baik dan elemen mutu modul.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peneliti
Sebagai media pembelajaran berbentuk e-modul khususnya dalam pembuatan Sulaman pita pada peserta didik di SMK.
2. Bagi peserta didik
 - a. Memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi sulaman pita secara mandiri.
 - b. Memotivasi peserta didik dalam memahami materi sulaman pita.
 - c. Meningkatkan kreativitas peserta didik sehingga hasil karya dan hasil belajar materi sulaman pita juga meningkat.
3. Bagi guru
Sebagai media pembelajaran penunjang dalam proses pembelajaran sulaman pita.
4. Bagi lembaga pendidikan
Sebagai bahan acuan penelitian lebih lanjut dalam penelitian hasil belajar dan peningkatan proses pembelajaran pada materi sulaman pita.