

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi tidak dapat berhenti dan akan terus berkembang dengan batas waktu yang tidak ditentukan. Istilah digitalisasi dalam rangka menghadapi era Society 5.0 telah mempengaruhi hampir semua bidang, salah satunya dalam bidang pendidikan. Hubungan dunia pendidikan dengan society 5.0 adalah dunia pendidikan dituntut harus mengikuti perkembangan teknologi yang sedang berkembang pesat serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai fasilitas lebih dan serba canggih untuk memperlancar proses pembelajaran (Parwati, dkk., 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh Imroatul Ajizah (2021), menyebutkan bahwa penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran dapat menunjang peserta didik dalam memenuhi kebutuhan keterampilan abad 21, yaitu kreatif, berpikir kritis, komunikatif, dan kolaboratif. Sesuai dengan tujuan dari Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi, untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang siap bersaing di era Society 5.0.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang dapat dilakukan untuk membantu guru dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya adalah dengan membuat bahan ajar berupa *e-modul*. Kata awalan *e-modul* adalah *e-* berarti *electronic* yang mengacu pada *e-learning* (Solehudin, 2018: 3). Modul merupakan bagian dari bahan ajar yang disusun secara sistematis (Gunawan, 2022: 5). Kelebihannya dibandingkan dengan modul cetak adalah sifatnya yang interaktif dan dinamis dibanding modul cetak yang lebih statis, memungkinkan menampilkan dan memuat gambar, audio, video dan animasi serta adanya evaluasi yang memungkinkan guru dan peserta didik mengetahui bagian yang belum tuntas dan sudah tuntas (Latri (2023)). Selain itu, dasar pertimbangan ini didukung oleh Penelitian yang dilakukan oleh Yunita, D.K., (2023) tentang Pengembangan E-Modul Pembelajaran Desain Busana Berbantuan Software Aplikasi Ilustrator

bahwasanya e-Modul sangat layak dan praktis digunakan dalam meningkatkan hasil belajar.

Mata Pelajaran Desain dan Produksi Busana merupakan Mata Pelajaran yang harus dipenuhi pada kompetensi Keahlian Tata Busana kelas XI Fase F di SMKN 38 Jakarta. Istilah “Fase” digunakan untuk kurikulum Merdeka Belajar. Merdeka belajar merupakan suatu program dalam kebijakan baru Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, program tersebut dirancang oleh Mendikbud Nadiem Anwar Makarim (Iqbal, dkk, 2022:281). Pemerintah menetapkan Capaian Pembelajaran (CP) sebagai kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase (Fase A, Fase B, Fase C, Fase D, Fase E, sampai Fase F). Untuk mata pelajaran Desain dan Produksi Busana, capaian yang ditargetkan ada di Fase F. Fase F sendiri diperuntukkan untuk kelas XI sampai XII SMA/ sederajat. Mata Pelajaran Desain dan Produksi Busana terdapat 7 elemen yang harus dicapai, yaitu Gambar Mode, Gambar Teknis, Gaya dan Pengembangan Desain, Eksperimen Tekstil dan Desain Hiasan, Persiapan Pembuatan Busana, Menjahit produk Busana, dan Penyusunan Koleksi Busana. Pada elemen Gaya dan Pengembangan Desain & elemen Gambar Teknis (*Technical Drawing*), salah satu capaian pembelajarannya adalah peserta didik mampu membuat desain busana dan *technical drawing (flat drawing)* secara manual dan digital. Peneliti memilih elemen Gaya dan Pengembangan Desain & elemen Gambar Teknis (*Technical Drawing*) dalam e-Modul Desain dan Produksi Busana dengan teknik digital.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Tata Busana di SMKN 38 Jakarta, peneliti menyimpulkan bahwa (1) Kelas XI busana di SMKN 38 Jakarta saat ini menggunakan kurikulum Merdeka, (2) Materi yang diajarkan salah satunya adalah pembuatan desain busana rekreasi beserta *technical drawing*, (3) Bahan ajar yang digunakan adalah bahan ajar berupa buku tetapi tidak lengkap dan beberapa masih menggunakan bahan ajar kurikulum 2013 bukan kurikulum merdeka, bahkan pihak guru masih menyesuaikan diri dengan kurikulum merdeka. (4) tingkat pengetahuan dan kemampuan guru dalam digitalisasi desain busana belum memadai serta keterbatasan sarana untuk menunjang kegiatan pembelajaran tersebut masih sulit sehingga yang diajarkan hanya secara manual saja. (5) E-Modul Desain dan

Produksi Busana dengan Teknik digital pada elemen Gaya dan Pengembangan Desain & elemen Gambar Teknis (*technical drawing*) di SMKN 38 Jakarta belum ada sebelumnya. Selain itu, berdasarkan hasil penyebaran kuesioner (angket) tertutup yang dilakukan oleh peneliti kepada peserta didik kelas XI Busana di SMKN 38 Jakarta dapat disimpulkan bahwa (1) peserta didik menjawab belum adanya e-Modul terkait pembuatan Desain Busana dan *technical drawing* secara digital dalam elemen Gaya dan Pengembangan desain & elemen Gambar Teknis (*technical drawing*) pada mata pelajaran Desain dan Produksi Busana, (2) peserta didik belum bisa membuat Desain Busana dan *technical drawing* secara digital, (3) peserta didik belum pernah diajarkan membuat desain busana dan *technical drawing* secara digital.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru Mata Pelajaran Desain dan Produksi Busana dan hasil penyebaran kuesioner (angket) tertutup kepada peserta didik kelas XI Busana di SMKN 38 Jakarta, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa masalah yang ditemukan, yaitu (1) Terbatasnya bahan ajar dan sarana yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran dalam Pembuatan Desain busana dan *technical drawing* secara digital, (2) tingkat pengetahuan dan kemampuan guru dalam digitalisasi desain busana belum memadai sehingga yang diajarkan hanya secara manual saja, sedangkan Capaian Pembelajaran pada Mata Pelajaran Desain dan Produksi Busana Fase F dalam elemen Gaya dan Pengembangan Desain & elemen Gambar teknis (*Technical Drawing*) adalah Peserta didik harus mampu membuat desain busana dan *technical drawing* secara manual dan digital. (3) E-Modul Desain dan Produksi Busana dengan Teknik digital pada elemen Gaya dan Pengembangan Desain & elemen Gambar Teknis (*Technical Drawing*) belum ada sebelumnya sehingga kegiatan pembelajaran yang dilakukan kurang memanfaatkan teknologi informasi, dan komunikasi.

Peneliti berusaha untuk menggabungkan antara pemanfaatan media berbasis digital yang menggunakan panduan pembelajaran berupa *E-modul* tentang materi pembuatan desain busana dan *technical drawing* secara digital dengan menggunakan Aplikasi Medibang Paint. Dasar pertimbangan peneliti memilih aplikasi Medibang Paint adalah aplikasi yang ramah dan gratis, serta fitur-fitur yang ditawarkan aplikasi ini cukup banyak, bisa digunakan pada laptop/pc, berbagai jenis

handphone, tablet, dan sebagainya tanpa perlu ada spesifikasi khusus/syarat dalam menggunakannya. Selain itu, peserta didik kelas XI Tata Busana saat ini diisi oleh generasi Z yang kita tahu bahwa masing-masing dari mereka memiliki handphone. Oleh karena itu, aplikasi ini menjadi dasar pertimbangan peneliti dalam pembuatan desain busana rekreasi dan *technical drawing* secara digital untuk memenuhi capaian pembelajaran elemen Gaya dan Pengembangan Desain & elemen Gambar Teknis (*Technical Drawing*) pada mata pelajaran Desain dan Produksi Busana. Penelitian relevan pada penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi, dkk., (2021) tentang penerapan media video tutorial dengan aplikasi Medibang Paint pada kompetensi menggambar desain rok A-Line dalam pembelajaran daring di SMKN 1 Sambeng Lamongan. Dan, Penelitian yang dilakukan oleh Azraini, Neneng (2021) tentang pengembangan media komik berbasis aplikasi Medibang Paint materi kehidupan bangsa Indonesia pada zaman pendudukan jepang siswa kelas XI IPS 3 SMAN 4 Kota Jambi.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan diatas, peneliti ingin membuat e-Modul yang berjudul “E-Modul Desain dan Produksi Busana dengan Teknik Digital”. E-Modul ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan Peserta didik dalam membuat desain busana dan *technical drawing* secara digital untuk memenuhi Capaian Pembelajaran yang harus dipenuhi oleh peserta didik, serta ikut dalam peningkatan mutu pendidikan agar mampu bersaing di era Society 5.0. Selain itu, E-modul ini juga bisa membantu guru dalam proses kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Desain dan Produksi Busana. Pembuatan bahan ajar berupa e-Modul mengacu pada teori berdasarkan Aspek Bahan Ajar menurut Abidin (2014) dan berdasarkan aspek karakteristik modul menurut Direktorat Tenaga Kependidikan: Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional (2008).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Terbatasnya bahan ajar dan sarana yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran dalam Pembuatan Desain busana dan *technical drawing* secara digital,
2. Tingkat pengetahuan dan kemampuan guru dalam digitalisasi desain busana belum memadai sehingga yang diajarkan hanya secara manual saja, sedangkan Capaian Pembelajaran pada Mata Pelajaran Desain dan Produksi Busana Fase F dalam elemen Gaya dan Pengembangan Desain & elemen Gambar teknis (*Technical Drawing*) adalah Peserta didik harus mampu membuat desain busana dan *technical drawing* secara manual dan digital,
3. E-Modul terkait pembuatan desain busana dan *technical drawing* secara digital pada elemen Gaya dan Pengembangan Desain & elemen Gambar Teknis (*Technical Drawing*) belum ada sebelumnya sehingga kegiatan pembelajaran yang dilakukan Kurang memanfaatkan teknologi informasi, dan komunikasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, Batasan masalah pada penelitian ini, yaitu :

1. Bahan Ajar berupa Modul dibatasi pada E-Modul;
2. Pada Mata Pelajaran Desain dan Produksi Busana, Elemen dibatasi pada elemen Gaya dan Pengembangan Desain & elemen Gambar teknis (*Technical Drawing*)
3. Materi E-Modul dibatasi pada Pembuatan Desain Busana Rekreasi ke pantai dan *technical drawing*.
4. Menggunakan Aplikasi Medibang Paint
5. Pembuatan bahan ajar berupa e-Modul mengacu pada Aspek bahan ajar, meliputi Aspek Materi, Aspek Penyajian, Aspek Kebahasaan. Dan, Aspek karakteristik modul, meliputi *Self Instruction, Self Contained, Stand Alone, Adaptive, dan User Friendly*.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Penilaian E-Modul Desain dan Produksi Busana dengan teknik digital ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

1. Membuat electronic Modul (e-Modul) tentang Desain dan Produksi Busana dengan teknik digital.
2. Memperoleh Penilaian e-Modul Desain dan Produksi Busana dengan teknik digital.

1.6 Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat memberikan deskripsi dan pemahaman bagi guru dan peserta didik terhadap pembelajaran materi membuat desain busana beserta *technical drawing* secara digital melalui Aplikasi Medibang Paint.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Sebagai syarat untuk memperoleh gelar S.Pd di Universitas Negeri Jakarta, serta dapat mengaplikasikan ilmu yang telah didapat selama perkuliahan.

b. Bagi Peserta didik

Sebagai rekomendasi untuk meningkatkan kemampuan dalam membuat desain busana beserta *technical drawing* secara digital dan memenuhi Capaian Pembelajaran yang harus dipenuhi oleh peserta didik pada Elemen Gaya dan Pengembangan Desain & elemen Gambar Teknis

(*Technical Drawing*) di mata pelajaran Desain dan Produksi Busana, serta ikut dalam peningkatan mutu pendidikan agar mampu bersaing di era Society 5.0.

c. Bagi Pendidik

Sebagai bahan ajar bagi guru yang bersangkutan agar penyajian materi tidak monoton serta pembelajaran lebih dapat dipahami dengan mudah.

