

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada abad 21 mengalami perubahan yang begitu pesat. Perkembangan teknologi bertujuan untuk mempermudah dan membantu manusia dalam menjalankan kegiatan di segala bidang. Teknologi saat ini hampir menjangkau di segala bidang tidak terkecuali bidang pendidikan. Pendidikan pada dasarnya terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman yang bertujuan untuk meningkatkan mutu dari pendidikan itu sendiri (Hudaidah & Ananda, 2021). Mutu pendidikan di Indonesia terus ditingkatkan sejalan dengan perkembangan era globalisasi melalui transformasi paradigma pendidikan yang menekankan pada pembelajaran berorientasi keterampilan berpikir tingkat tinggi (Muhali, 2018).

Pendidikan merupakan proses yang terjadi seumur hidup (*long life education*). Dalam Undang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003 pasal I (1), mengatakan bahwa “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”. Dengan demikian, pendidikan memiliki makna upaya seseorang secara sadar untuk melakukan proses pembelajaran dengan tujuan mengembangkan potensi dalam dirinya sehingga dapat memiliki pengetahuan dan keterampilan yang berguna dalam kehidupan. Pendidikan tersebut salah satunya dapat diperoleh melalui pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan atau biasa disingkat dengan SMK.

SMKN 3 Bogor merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan di Kota Bogor yang menyediakan berbagai jurusan keahlian seperti Kompetensi Keahlian Teknik Komputer Jaringan dan Telekomunikasi, Kompetensi Keahlian Busana, Kompetensi Keahlian Kuliner, Kompetensi Keahlian Kecantikan dan Spa, dan Kompetensi Keahlian Perhotelan. Jurusan Kompetensi Keahlian Busana di SMKN 3 Bogor memiliki total 9 kelas yang terdiri dari 3 kelas X, 3 kelas XI, dan 3 kelas XII. Salah satu standar kompetensi yang harus dicapai oleh siswa dengan jurusan

Keahlian Busana adalah busana anak. Sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Kompetensi Keahlian Busana pada fase F, elemen 5, peserta didik diharapkan mampu menguasai materi pembuatan pola. Busana anak termasuk ke dalam Elemen 5 di kelas XI dan merupakan mata pelajaran praktik yang wajib diikuti oleh seluruh siswa kelas XI jurusan keahlian busana. Materi busana anak mencakup seluruh bahasan mulai dari konsep busana anak dan proses pembuatan busana anak yang meliputi desain, pembuatan pola, hingga produksi busana anak.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan peneliti pada siswa kelas XI jurusan Kompetensi Keahlian Busana di SMKN 3 Bogor yang mengikuti mata pelajaran busana anak, menunjukkan bahwa sebanyak 60.7% siswa masih merasa kesulitan dalam membuat pola busana anak. Sebanyak 78.6% siswa masih merasa kesulitan dalam materi merubah pola anak berdasarkan desain, 32.1% siswa kesulitan dalam materi pecah pola, dan 7.1% siswa kesulitan dalam membuat pola dasar. Berdasarkan wawancara dengan guru menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya menguasai materi merubah pola sesuai desain dan pecah pola. Salah satu faktor yang memengaruhinya yaitu belum adanya media pembelajaran yang lengkap dan sistematis sehingga siswa mengalami kesulitan dalam belajar dan menguasai materi yang diberikan. Pembelajaran saat ini mengandalkan materi yang disampaikan oleh guru sehingga siswa belum memiliki modul sebagai pedoman mereka belajar secara mandiri.

Salah satu upaya meningkatkan kualitas program pendidikan adalah dengan peningkatan kualitas pembelajaran melalui media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Junaidi, 2019). Media pembelajaran yang lengkap, sistematis, jelas, menarik, dan tepat akan memperlancar penerimaan materi pelajaran yang diberikan kepada siswa. Media pembelajaran terdapat banyak jenisnya, salah satunya adalah modul pembelajaran.

Modul pembelajaran adalah salah satu media pembelajaran yang disusun secara sistematis dan menarik. Seiring dengan berkembangnya IPTEK, penyajian modul tidak hanya dalam bentuk cetak atau *handprint*, tetapi dapat berbentuk digital atau biasa disebut dengan modul elektronik (E-Modul).

Modul elektronik atau sering disingkat menjadi E-modul merupakan sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri dalam bentuk digital yang disusun secara sistematis dan menarik. E-modul memuat unit pembelajaran tertentu yang didesain dan disajikan dalam format elektronik yang mampu membuat pembelajaran lebih interaktif (Hakim et al., 2020). E-modul dapat dilengkapi dengan audio, video, dan animasi untuk memperkaya pengalaman belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran berupa E-modul Pembuatan Pola Busana Anak Pada Mata Pelajaran Busana Anak berdasarkan karakteristik modul yang baik dan aspek elemen mutu modul menurut Depdiknas (2008). Lebih lanjut, E-modul dipilih karena E-modul merupakan unit penjabaran terkecil dan lengkap yang dapat mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indra baik siswa maupun instruktur. Dengan adanya E-modul ini diharapkan dapat membawa pengaruh pada meningkatnya pencapaian kompetensi siswa khususnya pada materi pembuatan pola busana anak.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Terbatasnya media pembelajaran yang dimiliki siswa untuk belajar secara mandiri.
2. Belum tersedianya media pembelajaran pada materi pembuatan pola busana anak dalam bentuk elektronik modul.
3. Siswa masih merasa kesulitan dalam memahami materi pembuatan pola busana anak khususnya pada materi merubah pola dan pecah pola.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dibuat berupa E-Modul.
2. Materi yang diambil berupa pembuatan pola busana anak casual dengan garis hias Empire, Yoke, dan Long Torso.
3. Penelitian dilakukan pada siswa kelas XI di SMKN 3 Bogor.

4. Penilaian berdasarkan aspek karakteristik modul yang baik (Depdiknas, 2008) dan aspek elemen mutu modul (Daryanto, 2013).

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimanakah penilaian e-modul pembuatan pola busana anak?”

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut: Mengetahui penilaian e-modul pembuatan pola busana anak.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan dan keterampilan dalam kompetensi pembuatan pola busana anak serta menambah pengalaman dalam membuat pengembangan modul.

2. Bagi guru

- 1) Menambah alternatif media pembelajaran yang digunakan guru.
- 2) Meningkatkan pembelajaran dan mengoptimalkan potensi keterampilan siswa dalam mempelajari pembuatan pola busana anak

3. Bagi siswa

- 1) Mempermudah siswa dalam mempelajari pembuatan pola busana anak secara mandiri sesuai dengan kemampuan belajar masing-masing.
- 2) Meningkatkan kemampuan siswa dalam bidang akademik dan praktik.

4. Bagi Program Studi

Dapat menambah referensi bagi perpustakaan di perguruan tinggi, khususnya pada materi pembuatan pola busana anak dan dapat menjadi media pembelajaran.