

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari dunia pendidikan. Kondisi pendidikan yang serba kompetitif dan menuntut keterampilan, tidak bisa hanya mengandalkan media pembelajaran yang bersifat konvensional, karena terbilang tidak cukup. Media pembelajaran yang dibutuhkan adalah media yang membuat peserta didik dapat mempunyai suatu keterampilan belajar, kemandirian, dan berinovasi dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada (Dua Lehan et al., 2023). Kemampuan untuk belajar secara mandiri dan tidak hanya mengandalkan guru sebagai sumber belajar, membuat peserta didik lebih aktif dan bertanggung jawab dalam proses belajar di sekolah (Arifin & Thin, 2024).

Media pembelajaran berbasis digital dapat membantu berjalanya proses pembelajaran dan memaksimalkan proses belajar secara mandiri oleh peserta didik (Norpin et al., 2024). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan formal yang lulusannya siap bersaing di dunia kerja (Siagian, 2023). Salah satu bidang keahlian yang harus dipelajari peserta didik SMK Tata Busana adalah Teknologi Menjahit. Teknik Dasar Menjahit (TDM) merupakan salah satu kompetensi dasar pada capaian pembelajaran fase E kelas X, kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka memberikan kebebasan kepada guru, dan sekolah untuk berinovasi sesuai dengan kondisi peserta didik (Nawang Sari & Pratiwi, 2024). Mata pelajaran Teknologi Menjahit memiliki beberapa elemen atau kompetensi, salah satunya adalah membuat kampuh busana (Setyowati et al., 2023).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran Teknologi Menjahit di SMK Negeri 70 Jakarta, diperoleh informasi bahwa guru merupakan sumber belajar utama dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada praktik menjahit. Guru menggunakan media pembelajaran seperti *powerpoint*, namun belum optimal dalam memfasilitasi peserta didik memahami materi menjahit secara visual dan mandiri. Proses pembelajaran praktik menghadapi beberapa tantangan, terutama dari aspek ketersediaan

sarana dan prasarana pendukung pembelajaran mandiri untuk mendampingi guru di kelas.

Guru menyampaikan bahwa media yang tersedia di sekolah saat ini, meliputi *powerpoint* dan fragmen kampuh busana. Fragmen kampuh yang digunakan sebagai alat bantu visual jumlahnya terbatas, sehingga tidak semua peserta didik dapat mengamati secara bersamaan. Sementara itu, *powerpoint* dan video juga tidak disusun secara struktural, sehingga kurang mendukung poses pembelajaran mandiri, terutama saat guru tidak hadir di kelas. Media tersebut juga belum mampu mengakomodasi perbedaan gaya belajar peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dirancang supaya peserta didik dapat belajar secara mandiri ketika guru tidak ada di kelas, sehingga peserta didik dapat menyesuaikan dengan pemahaman dan gaya belajarnya masing-masing (Takwin, 2024).

Guru juga menyampaikan bahwa keterbatasan media pembelajaran menjadi salah satu kendala dalam pelaksanaan proses belajar mengajar jika guru tidak dapat hadir di kelas. Media pembelajaran yang dirancang untuk mendukung kemandirian dan pemahaman visual peserta didik dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran berbasis praktik, dengan adanya media pembelajaran peserta didik dapat mempelajari materi pembelajaran di rumah, sehingga proses pembelajaran praktik di sekolah bisa dioptimalkan. Keterlibatan guru secara inovatif dibutuhkan supaya peserta didik memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru dalam kegiatan pembelajaran (Ginting et al., 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik kelas X di SMK Negeri 70 Jakarta, diketahui bahwa Teknologi Menjahit dianggap sebagai mata pelajaran yang paling sulit dikerjakan. Kesulitan tersebut disebabkan oleh kurangnya pengalaman sebelumnya. Peserta didik memerlukan demonstrasi langsung dari guru selama pembelajaran praktik untuk memahami visualisasi langkah-langkah menjahit secara lebih jelas. Selain itu, materi kampuh diidentifikasi sebagai materi yang paling sulit dikerjakan. Materi kampuh merupakan materi dasar dalam kompetensi Teknik Dasar Menjahit (TDM) yang harus dikuasai peserta didik sebelum memproduksi busana. Peserta didik

mengungkapkan bahwa meskipun penjelasan dari guru sudah diberikan, mereka sering kali memerlukan penjelasan tambahan untuk memahami langkah menjahit kampuh secara menyeluruh. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat menunjukkan langkah-langkah menjahit secara visual dan sistematis agar dapat mempelajari materi di luar jam pelajaran sekolah, khususnya saat guru tidak dapat mendampingi secara langsung.

Penelitian yang dilakukan oleh Setyowati et al., 2023 dengan judul “Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Macam-Macam Kampuh Pada Mata Pelajaran Teknologi Menjahit Kelas X Tata Busana SMK Negeri 3 Kediri” ditemukan nilai praktik pada kompetensi membuat kampuh pada semester satu pada tahun 2020 belum maksimal, 16% peserta didik kelas X belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Pembelajaran Teknologi Menjahit membuat kampuh yang digunakan guru adalah dengan menggunakan contoh fragmen, *powerpoint*, dan metode demonstrasi. Penggunaan media fragmen memiliki keterbatasan dalam jumlah dan tidak terdapat langkah-langkah terperinci yang dapat divisualisasikan oleh peserta didik ((Novia Dwi Antika, 2023).

Persentase ketuntasan peserta didik dalam mata pelajaran Teknologi Menjahit dengan menggunakan media pembelajaran metode ceramah dengan *powerpoint*, serta demonstrasi ini adalah kurang dari 60%, hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai standar KKM yang ditetapkan (Eka Maharani & Ari Setiawan, 2022). Media pembelajaran berupa *powerpoint* tidak bersifat interaktif terhadap proses pembelajaran praktik peserta didik di SMK (Harleni et al., 2020). Keterampilan menjahit memerlukan pemahaman konsep dan visualisasi yang baik, dengan begitu peserta didik mampu mempraktikkan dan mengaplikasikan teknik-teknik menjahit secara tepat (Resha, 2019). Menurut Piaget (Hamidan, 2020) anak berumur 15-18 tahun sudah memasuki tahap operasional formal. Berdasarkan penelitian, ditemukan bahwa banyak peserta didik belum dapat melakukan operasional formal. Tahap operasional formal dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang dapat menyajikan beberapa

elemen media sekaligus seperti visual, audio, video atau animasi (Hamidan, 2020).

Media pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi dan bersifat kreatif, interaktif serta dapat meningkatkan pemahaman visual dan kemandirian peserta didik adalah e-modul berbasis *flipbook*. E-modul *flipbook* merupakan media pembelajaran inovatif dan interaktif yang disusun secara terstruktur, memuat teks, video, gambar, suara, dan animasi dalam format digital berbasis multimedia sehingga mendorong keterlibatan aktif pengguna (W. N. Sari & Ahmad, 2021). Selain itu, *flipbook* bersifat fleksibel, artinya dapat digunakan di berbagai tempat untuk mendukung pembelajaran mandiri peserta didik (Suliyanthini Dewi, 2024).

Hasil penelitian mengenai *flipbook* yang dilakukan oleh Susilo et al., 2023 pada penelitian “Penerapan Media Pembelajaran Digital *Flipbook* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik”. Berdasarkan hasil penelitian ini ditemukan bahwa, penerapan media pembelajaran *flipbook* dalam kemandirian belajar mencapai 83% dengan kriteria baik. Penelitian lain yang berkaitan dengan *flipbook* dilakukan oleh Setiawati & Andayani, 2022 pada penelitian “Perbedaan Efektifitas Video dan *Flipbook* Aktivitas Fisik Terhadap Pengetahuan Peserta Didik Kesehatan Masyarakat Universitas Sumatera Utara”. Hasil menunjukkan bahwa peserta didik yang menggunakan *flipbook* memperoleh nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang belajar melalui media video.

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas, peneliti akan membuat media pembelajaran e-modul berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Teknologi Menjahit materi Kampuh Busana, untuk meningkatkan kemandirian dan pemahaman visual peserta didik selama proses pembelajaran praktik, terutama jika tidak ada guru di kelas sebagai pendamping. E-modul berbasis *flipbook* dirancang secara visual dan menarik dengan menggunakan aplikasi desain Canva. Penggunaan Canva memberikan penyusunan layout visual yang estetik, minimalis, dan mudah dipahami, serta memungkinkan penyusunan materi yang komunikatif sesuai karakter peserta didik SMK. Penelitian sebelumnya hanya menggunakan video tutorial atau *powerpoint*, media ini

dikembangkan dalam bentuk e-modul interaktif yang sistematis, dilengkapi ilustrasi langkah-langkah, petunjuk belajar mandiri, serta contoh visual hasil kampuh, sehingga mendukung capaian pembelajaran pada mata pelajaran Teknologi Menjahit.

Adapun pada perancangan e-modul *flipbook*, perlu diperhatikan adalah karakteristik e-modul (Kemendikbud, 2017) terdiri dari aspek *self instructional*, *self contained*, *stand alone*, adaptif, dan juga *user friendly*. Selain memperhatikan karakteristik e-modul, e-modul juga harus memperhatikan kriteria media pembelajaran oleh Wahono (2006) dalam (Melinda Lasaret & Suryawati, 2022) terdiri dari aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan juga aspek komunikasi visual. Media pembelajaran dalam bentuk *flipbook* akan dikembangkan berdasarkan penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) oleh Thiagarajan (1974) dalam (Sugiyono, 2022). Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam inovasi media pembelajaran di SMK (Sekolah Menengah Kejuruan), khususnya pada keahlian tata busana, serta memberikan rekomendasi bagi guru dan sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang berorientasi pada kemandirian dan pemahaman visual peserta didik.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan dan diuraikan di atas, maka dapat di-identifikasikan permasalahan sebagai berikut :

1. Keterbatasan waktu pembelajaran dan kurang optimalnya frekuensi kehadiran guru dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Kurangnya kemandirian peserta didik di SMK Tata Busana dalam mengerjakan praktik menjahit pada mata pelajaran Teknologi Menjahit materi Kampuh Busana.
3. Kurangnya pemahaman visual peserta didik di SMK Tata Busana dalam memahami konsep teknik menjahit pada mata pelajaran Teknologi Menjahit materi Kampuh Busana.

4. Keterbatasan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai pendamping guru yang dikembangkan dan dinilai kelayakannya pada mata pelajaran Teknologi Menjahit materi Kampuh Busana.

1.3.Pembatasan Masalah

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah e-modul berbasis *flipbook* yang dilengkapi dengan video tutorial sebagai pendamping guru dalam pembelajaran praktik kampuh busana.
2. Pembuatan media pembelajaran e-modul berbasis *flipbook* pada materi Kampuh Busana yang terdiri dari kampuh balik, kampuh buka dengan obras, kampuh buka dengan kumai serong, kampuh buka dengan setik kecil, kampuh buka tusuk feston, kampuh buka dengan gunting zigzag, kampuh konveksi, kampuh pipih, kampuh sarung, dan kampuh prancis.
3. Jenis bahan yang digunakan sebagai contoh dalam pembuatan kampuh busana pada e-modul terbatas pada bahan katun, scuba, dan bahan bermotif tartan.
4. Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk *flipbook* berdasarkan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) Thiagarajan (1974) dalam (Sugiyono, 2022) yaitu tahap *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perencanaan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran), namun dibatasi sampai tahap *Develop*.
5. Penilaian media pembelajaran *flipbook* berdasarkan pada karakteristik e-modul oleh (Kemendikbud, 2017) terdiri dari aspek *self instructional*, *self contained*, *stand alone*, adaptif, dan *user friendly* serta penilaian media pembelajaran oleh Wahono (2006) yang terdiri dari aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual.
6. Penelitian ini merupakan studi kasus yang dilakukan di SMK Negeri 70 Jakarta, khususnya pada kelas X program keahlian Tata Busana pada mata pelajaran Teknologi Menjahit berdasarkan hasil wawancara dan observasi.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka didapatkan rumusan masalah yaitu “Bagaimana Penilaian Media Pembelajaran E-Modul Berbasis *Flipbook* pada Mata Pelajaran Teknologi Menjahit Materi Kampuh Busana di SMK Tata Busana?”

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dilakukan adalah:

1. Untuk membuat media pembelajaran e-modul berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Teknologi Menjahit materi Kampuh Busana sebagai alternatif media pendamping pembelajaran yang inovatif bagi guru.
2. Untuk meningkatkan kemandirian peserta didik dalam memahami materi kampuh busana, sehingga dapat mempraktikkan teknik menjahit secara mandiri tanpa selalu bergantung pada guru.
3. Untuk meningkatkan pemahaman visual peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran *flipbook* yang mampu memvisualisasikan teknik menjahit.
4. Untuk mengetahui penilaian kelayakan e-modul berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Teknologi Menjahit materi Kampuh Busana berdasarkan penilaian karakteristik e-modul dan media pembelajaran oleh panelis.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para pengguna, yaitu:

1. Bagi Peserta Didik : *Flipbook* diharapkan membantu peserta didik memahami teknik menjahit dengan lebih baik dan meningkatkan kemandirian peserta didik melalui visualisasi langkah-langkah yang jelas.
2. Bagi Guru : Guru dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai media pendamping, sehingga diharapkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.
3. Bagi Peneliti : Peneliti diharapkan dapat menambah ilmu baru serta berkontribusi dalam inovasi media pembelajaran.