

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan jenjang pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan sebagai lanjutan dari SMP, MTs atau sederajat. SMK memberikan bekal kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor untuk mempersiapkan lulusan ke dunia kerja agar lebih kompetitif dan memiliki kompetensi. Lulusan SMK dengan kompetensi keahlian tidak kalah bersaing dengan tenaga kerja asing yang mulai ramai memasuki dunia kerja di Indonesia (Rachman, 2017).

Lulusan SMK perlu memiliki sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang seimbang, maka pemerintah berupaya untuk melaksanakan pendidikan sebaik-baiknya. Upaya yang dilakukan yaitu perbaikan dan penyempurnaan kurikulum. Kurikulum yang diterapkan oleh pemerintah adalah kurikulum 2013. Kurikulum menjadi pedoman yang digunakan oleh sekolah untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas (Damayanthi *et al.*, 2016).

SMK Negeri 14 Bandung merupakan sekolah yang menerapkan kurikulum 2013 dan membuka program keahlian kriya yaitu Kriya Kreatif Batik dan Tekstil, Kriya Kayu, Kriya Kulit, Kriya Keramik, dan Kriya Logam. Kompetensi yang dimiliki SMK Negeri 14 Bandung merupakan bidang keahlian kriya yang dikhususkan untuk peserta didik dalam ruang lingkup seni kerajinan (Rachman, 2017). Kompetensi yang dibekali bertujuan mempersiapkan peserta didik siap kerja sehingga dapat memanfaatkan ilmu dan kompetensi yang didapatkan selama menjadi peserta didik di Kriya Kreatif Batik dan Tekstil.

Kompetensi keahlian Kriya Kreatif Batik dan Tekstil memiliki beberapa mata pelajaran khusus yaitu mata pelajaran produktif. Mata pelajaran produktif merupakan mata pelajaran yang harus ditempuh oleh peserta didik Kriya Kreatif Batik dan Tekstil untuk mencapai kompetensi-kompetensi yang ditetapkan sekolah (Damayanthi *et al.*, 2016). Kompetensi yang dipelajari yaitu mata pelajaran jahit (Kemendikbud, 2017). Jahit tindas merupakan salah satu materi pokok pada kompetensi dasar mata pelajaran jahit di kelas XI Tekstil.

Jahit tindas atau biasa disebut *quilting* merupakan suatu teknik dalam seni jahit menjahit di atas dua lapis kain dan bagian tengahnya dilapisi dakron, sehingga diperoleh motif timbul (*relief*) pada permukaan kain (Abas & Agustina, 2011). Kompetensi dasar jahit tindas pada mata pelajaran jahit menekankan pada aspek pengetahuan dan keterampilan yang mewadahi kompetensi keahlian Kriya Kreatif Batik dan Tekstil. Kompetensi dasar jahit tindas sesuai kurikulum 2013 yang harus dicapai peserta didik yaitu merancang produk, membuat produk, dan menyajikan produk (Kemendikbud, 2017).

Pelaksanaan kurikulum 2013 menyediakan bahan ajar dari pemerintah pusat berupa buku paket di dalamnya terdapat materi secara umum yang belum dikhususkan pada Kompetensi Dasar. Upaya untuk mencapai Kompetensi Dasar jahit tindas perlu dilakukan pembelajaran dengan cara berpusat pada peserta didik. Bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja, dan memecahkan masalah dengan cara peserta didik sendiri (Fausih & Danang, 2015). Salah satu bahan ajar yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran adalah modul. Modul dapat membantu peserta didik belajar mandiri tanpa harus bergantung pada guru dalam mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam kemajuan pendidikan memberikan inovasi penyajian modul ke dalam format digital (Ramayanthi *et al.*, 2015).

TIK sebagai *tools* digunakan sebagai alat bantu merancang pembelajaran berbasis digital (Riyana, 2018). Modul digital merupakan sebuah bentuk penyajian modul dalam format elektronik yang efektif, efisien, menarik dan mengutamakan kemandirian peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar. Modul digital memiliki kelebihan dibandingkan modul cetak biasanya. Modul digital bersifat tahan lama, tidak lapuk dimakan waktu, biaya produksi lebih murah, dan dapat dilengkapi dengan audio dan video dalam satu *bundle* penyajiannya (Damayanthi *et al.*, 2016). Keberadaan modul digital pada akhirnya dapat menunjang dan melengkapi peran guru sebagai satu-satunya sumber informasi bagi peserta didik (Winaya, Darmawiguna, & Sindu, 2017).

Modul digital yang dirancang khusus untuk belajar mandiri memiliki efektivitas yang tinggi terhadap hasil belajar peserta didik (Wijayanti, 2018).

Students feel more understanding learning by displaying software/ simulation/ video/ images/ text. Peserta didik yang memiliki laptop atau *handphone* memudahkan dalam mengakses modul digital sehingga dapat dibawa dan dibuka kapan saja (Astra *et al.*, 2018). *Visualisation* merupakan kunci mendapatkan respon kognitif yang cepat dari peserta didik. *Digital visualisation* telah meningkat secara signifikan beberapa tahun terakhir dan merupakan bagian integral di *industry 4.0* (Kurdve, 2018).

Software editor yang digunakan pada pembuatan modul digital yaitu *Sea Digital Learning* (Sigil) dengan format *electronic publication* (epub). Sigil dapat menyisipkan teks, gambar, audio, dan video untuk melengkapi isi modul. Sigil bersifat *friendly* dan *support* pada banyak perangkat pembaca salah satunya pada komputer *readium* dan pada *handphone supreader*. Penggunaan modul digital dengan software sigil dapat meningkatkan pemahaman peserta didik sebesar 71,4% dan modul digital dapat menjadi alternatif sumber belajar mandiri sebesar 95,2% (Rustaman, Iqbal, & Amelia, 2019).

Studi pendahuluan dilakukan saat melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) pada bulan September sampai Desember 2018 diperoleh temuan permasalahan khususnya pada penyediaan sumber belajar jahit tindas untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Bahan ajar buku paket sebagai sumber pendukung dari pemerintah pusat sudah tersedia, tetapi hanya dipergunakan untuk guru mata pelajaran saja. Peserta didik kesulitan memperoleh sumber belajar kompetensi dasar jahit tindas secara mandiri selain meminta bantuan kepada guru, sehingga proses pembelajaran masih terpusat kepada guru atau *teacher centered*. Hal ini tidak sejalan dengan tuntutan kurikulum 2013, karena proses pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik dalam memahami berbagai materi tidak bergantung pada pendidik. Pembelajaran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan dalam proses kognitifnya (Febrianti, Bakri, & Nasbey, 2017).

Berdasarkan permasalahan tersebut dimungkinkan peserta didik untuk diperangkati sumber belajar yang dapat digunakan secara mandiri berformat digital untuk mengakses materi sesuai dengan kompetensi yang diharapkan. Pengembangan bahan ajar yang menyajikan pengetahuan alat, bahan, teknik,

proses, dan pembuatan produk jahit tindas menggunakan teks, gambar, audio, dan video adalah berupa modul digital. Terdapat pengaruh signifikan dalam penerapan modul digital yaitu motivasi belajar lebih besar dan skor hasil belajar peserta didik lebih tinggi (Setiarini, Agustini, & Sunarya, 2016).

Pemilihan permasalahan pembuatan modul digital menarik perhatian untuk berinovasi dalam pengembangan penyajian modul pembelajaran yang dapat menunjang kompetensi dasar jahit tindas. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pembuatan Modul Digital Berbasis Aplikasi Sigil pada Kompetensi Dasar Jahit Tindas di SMK Negeri 14 Bandung. Penelitian ini sejalan dengan pengetahuan dan pemahaman yang dimiliki peneliti terkait sebagai mahasiswa Konsentrasi *Craftsmanship* Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang berkaitan dengan penelitian ini diidentifikasi sebagai berikut:

1. Modul pembelajaran yang tersedia masih berupa buku paket dari pemerintah yang belum sesuai dengan perkembangan TIK dalam kemajuan pendidikan dan peserta didik kesulitan memperoleh sumber belajar kompetensi dasar jahit tindas.
2. Keterbatasan penyajian modul pada kompetensi dasar jahit tindas.
3. Perlu pembuatan modul digital berbasis aplikasi sigil pada mata pelajaran jahit dengan kompetensi dasar jahit tindas.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah, rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

“Bagaimana Pembuatan Modul Digital Berbasis Aplikasi Sigil pada Kompetensi Dasar Jahit Tindas di SMK Negeri 14 Bandung?”

D. Tujuan Penelitian

1 Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah menghasilkan modul digital berbasis aplikasi sigil pada kompetensi dasar jahit tindas di SMK Negeri 14 Bandung.

2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus penelitian ini berkaitan dengan:

- a. Perancangan modul melalui analisis kebutuhan modul digital berbasis aplikasi sigil pada kompetensi dasar jahit tindas di SMK Negeri 14 Bandung.
- b. Pembuatan modul digital berbasis aplikasi sigil sebagai bahan ajar pada kompetensi dasar jahit tindas di SMK Negeri 14 Bandung.
- c. Evaluasi melalui *expert judgement* mengenai modul digital berbasis aplikasi sigil pada kompetensi dasar jahit tindas di SMK Negeri 14 Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis melalui penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumbangan keilmuan yang bermakna bidang *quilting* khususnya pada kompetensi dasar jahit tindas.

2. Manfaat Praktis

a. Penulis

Manfaat bagi peneliti yaitu dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman terutama dalam membuat karya tulis ilmiah penelitian pembuatan modul digital berbasis aplikasi sigil pada kompetensi dasar jahit tindas di SMK.

b. Guru Mata Pelajaran

Manfaat bagi guru mata pelajaran adalah dapat memanfaatkan modul digital berbasis aplikasi sigil pada kompetensi dasar jahit tindas sebagai bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran yang lebih inovatif.

c. Peserta didik

Manfaat bagi peserta didik yaitu diharapkan dapat menjadi alternatif sumber belajar mandiri yang membantu memberikan pemahaman dan penguasaan pengetahuan dan keterampilan jahit tindas.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Untuk mempermudah pembahasan dan penyusunan selanjutnya penulis memberikan gambaran umum tentang isi yang dibahas dalam skripsi ini sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan terdiri dari latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur skripsi.

BAB II Kajian pustaka berisi uraian teori konsep modul digital, pembuatan modul digital berbasis aplikasi sigil pada kompetensi dasar jahit tindas, mata pelajaran jahit, dan kerangka pemikiran.

BAB III Metode penelitian berisi tentang penjabaran desain penelitian, tempat dan partisipan penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, analisis data, dan persentase data yang digunakan.

BAB IV Temuan dan pembahasan penelitian berisi hasil penelitian dan pembahasan meliputi perencanaan melalui analisis kebutuhan, pembuatan modul digital, dan hasil *expert judgement*.

BAB V Simpulan dan rekomendasi berisi kesimpulan data hasil penelitian dan rekomendasi yang perlu disampaikan.