

## Literasi digital untuk proses pembelajaran dan bentuk tugas akhir siswa SMK kompetensi keahlian busana butik

Wahyu Eka Priana Sukmawaty<sup>a\*</sup>, Noor Fitrihana<sup>b</sup>

<sup>1</sup> Akademi Kesejahteraan Sosial “AKK” Yogyakarta, <sup>2</sup> Universitas Negeri Yogyakarta Indonesia,

\*Corresponding Author. Email: <sup>a</sup> [wahyusukmawaty@gmail.com](mailto:wahyusukmawaty@gmail.com); <sup>b</sup> [noor\\_fitrihana@uny.ac.id](mailto:noor_fitrihana@uny.ac.id)

Received: 08 Mei 2020; Revised: 10 December 2020; Accepted: 31 December 2020

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk memberikan deskripsi bentuk proses pembelajaran literasi digital dan bentuk tugas akhir siswa SMK Kompetensi Keahlian Busana Butik. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini dilakukan di SMK Muh. Berbah. Sumber data terbagi terbagi atas dua yaitu data primer dan data sekunder. Untuk data primer diperoleh dari guru dan Siswa Kompetensi Keahlian Busana Butik. Sedangkan untuk data sekunder diperoleh dari jurnal dan buku yang sesuai dengan tema penelitian ini. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yakni melalui Teknik observasi, Teknik wawancara, dan dokumentasi. Untuk instrumen pengumpulan data yakni peneliti sendiri dengan menggunakan alat bantu lembar wawancara dan kamera untuk dokumentasi. Metode analisis data menggunakan tahap-tahap yang dimulai dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu pada SMK Muhammadiyah Berbah, budaya literasi digital masih rendah ditandai dengan penggunaan digital pada pembelajaran masih terbatas. Pembelajaran masih *teacher centered* yang seharusnya sudah *student centered*. Bentuk tugas akhir siswa berbasis digital yang sesuai untuk Kompetensi Keahlian Busana Butik dapat berupa catatan siswa pada blog, siswa diarahkan membuat *channel youtube* yang dapat berisi tutorial-tutorial dibidang Busana, juga diarahkan untuk memasarkan hasil karyanya melalui *facebook*, *Instagram*, dan *marketplace* (shopee, tokopedia, bukalapak, dan Lazada).

**Kata Kunci:** literasi digital; pembelajaran; tugas akhir

## Digital literacy for the learning process and vocational school final project forms boutique fashion expertise competencies

**Abstract.** This study aims to provide a description of the form of digital literacy learning process and the final assignment form of vocational students of Boutique Clothing Skills Competency. This research is a descriptive study with a qualitative approach. This research was conducted at SMK Muh. Berbah. Data sources are divided into two primary data and secondary data. For primary data obtained from teachers and Students. As for secondary data obtained from journals and books that fit the theme of this study. Data collection techniques carried out namely through observation techniques, interview techniques, and documentation. For data collection instruments, the researcher himself uses interview sheets and a camera for documentation. The data analysis method uses stages that start from data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The conclusion of this study is that at SMK Muhammadiyah, the culture of digital literacy is still low characterized by digital use in learning is still limited. Learning is still teacher centered which should have been student centered. Digital-based student final assignment forms suitable for Boutique Fashion Expertise Competencies can be in the form of student notes on blogs, students are directed to create a youtube channel that can contain tutorials in the field of Clothing, also directed to market their work through Facebook, Instagram, and the marketplace (shopee, Tokopedia, Bukalapak, and Lazada).

**Keywords:** digital literacy; learning; final project



**How to Cite:** Wahyu Eka Priana Sukmawaty, Noor Fitrihana. (2020). Literasi digital untuk proses pembelajaran dan bentuk tugas akhir siswa SMK kompetensi keahlian busana butik. *Jurnal Taman Vokasi*, 8(2), 55-60. doi:<http://dx.doi.org/10.30738/jtv.v8i2.7754>

### PENDAHULUAN

Salah satu faktor penting untuk memajukan sebuah bangsa adalah sumber daya manusia (SDM) yang handal dan bermutu. SDM yang handal dan berkualitas lebih dibutuhkan oleh sebuah bangsa daripada sumber daya alam (SDA) berlimpah yang kemudian tidak tahu cara mengelolanya. Dalam melahirkan SDM yang bermutu tidaklah semudah membalikkan telapak tangan, melainkan dibutuhkannya upaya-upaya yang serius dan sungguh-sungguh dari sebuah bangsa. SDM yang tangguh hanya dapat diwujudkan dengan pendidikan yang bermutu yang menjadi barometer

perkembangan suatu bangsa. Oleh karena itu, upaya peningkatan mutu pendidikan merupakan hal yang tidak dapat ditawar lagi dalam rangka meningkatkan mutu sumber daya manusia bangsa Indonesia.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Indonesia merupakan salah satu pencetak sumber daya manusia (SDM). SMK sejatinya merupakan pendidikan untuk bekerja. Hal ini tertuang pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengamanatkan bahwa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan yang bertujuan mencetak lulusan yang memiliki keterampilan untuk menangani suatu pekerjaan tertentu (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003). Pada kenyataannya lulusan SMK saat ini banyak yang menganggur. Seperti yang dikatakan Bambang Brodjonegoro selaku Kepala Bappenas, Di Indonesia terdapat logika yang terbalik. Tingkat pengangguran lulusan SMK mendominasi pengangguran nasional. Tingkat pengangguran SMK lebih tinggi dari SMA. Berdasarkan hasil Badan Pusat Statistik (BPS), mencatat hingga Agustus 2018 sebanyak 7 juta orang menganggur. Di mana lulusan SMK mendominasi yakni sebesar 11,24%, sedangkan dari lulusan SMA sebesar 7,95% (*Kepala Bappenas Heran Pengangguran SMK Lebih Banyak dari SMA : Okezone Economy*, n.d.). Melihat situasi tersebut, hal ini menjadi pekerjaan rumah dari pemerintah, sekolah, guru, orangtua, dan lingkungan.

Banyak faktor penyebab lulusan SMK banyak yang menganggur. Salah satunya, sekolah kurang maksimal menyiapkan siswanya untuk menghadapi dunia kerja. Salah satu langkah menyiapkan siswa untuk menghadapi dunia kerja, bisa melalui elaborasi pembelajaran abad-21 ke dalam proses pembelajaran dan penilaian di kelas. Beberapa indikator kompetensi yang perlu dimunculkan antara lain: 1) literasi era digital (*digital age literacy*); 2) komunikasi efektif (*effective communication*); 3) berpikir inventif (*inventif thinking*): dan produktivitas tinggi (*high productivity*) (Sajidan et al., 2018).

Dalam konteks Pendidikan yang mengimplementasikan visi pembelajaran abad-21, Unesco telah membuat 4 (empat) pilar Pendidikan yaitu: 1) *Learning to how* (belajar untuk mengetahui); 2) *Learning to do* (belajar untuk melakukan); 3) *Learning to be* (belajar untuk mengaktualisasikan diri sebagai individu mandiri yang berkepribadian), 4) *Learning to live together* (belajar untuk hidup bersama) (Sajidan et al., 2018) (Ratnawati et al., 2019). Berdasarkan indikator kompetensi dan visi pembelajaran abad – 21, maka sudah selayaknya pendidikan di SMK sudah mulai berbenah diri, terutama pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran bisa lebih menekankan tentang literasi.

Literasi berasal dari kata *literacy* yang artinya melek huruf, kemampuan baca tulis, kemelekwacanaan atau kecakapan dalam membaca dan menulis menurut (Cooper dalam (Kusmana, 2015)). Literasi tidak hanya sekadar kemampuan membaca dan menulis, tetapi literasi bisa berarti melek teknologi, politik, berpikir kritis, dan peka terhadap lingkungan sekitar. Menurut Kirsch & Jungeblut dalam (Irianto & Febrianti, 2017) mendefinisikan literasi sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan informasi untuk mengembangkan pengetahuan sehingga mendatangkan manfaat bagi masyarakat. Dari dua pendapat diatas, dapat disimpulkan literasi adalah kemampuan setiap individu dalam membaca, menulis, berpikir kritis, melek teknologi, dan bertindak yang bermanfaat untuk masyarakat. Pada saat ini, budaya literasi sudah semakin ditinggalkan oleh generasi muda Indonesia, seiring dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi, khususnya di bidang digital. Kegiatan masyarakat, khususnya kaum muda, menggunakan internet lebih banyak sebagai sarana hiburan. Oleh karena itu perlu adanya upaya yang keras untuk bisa membawa literasi digital kedalam proses pembelajaran di SMK.

Pendidikan literasi yang dilakukan di Indonesia, ditengarai belum mengembangkan kemampuan berpikir tinggi, atau HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) yang meliputi kemampuan analitis, sintesis, evaluatif, kritis, imajinatif, dan kreatif. Hal ini tergambar bahwa di sekolah, terdapat dikotomi antara belajar membaca (*learning to read*) dan membaca untuk belajar (*reading to learn*). Kegiatan membaca belum mendapatkan perhatian yang mendalam, terutama di mata pelajaran non-bahasa. Ketika mempelajari konten mata pelajaran normatif, adaptif dan produktif, guru kurang menggunakan teks materi pelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikir tinggi tersebut.

Siswa SMK yang terlahir di era teknologi informasi (*digital natives*) membaca dan menulis dilakukan dengan cara yang berbeda dari generasi sebelum mereka. Kecakapan ini harus terakomodasi di ruang kelas maupun di lingkungan SMK, sehingga harus dimanfaatkan secara maksimal untuk meningkatkan kecakapan kognitif, sosial, bahasa, visual, dan spiritual (Mahanani et al., 2020). Pendidikan berbasis budaya literasi, termasuk literasi digital, merupakan salah satu aspek penting yang

harus diterapkan di sekolah guna memupuk minat dan bakat yang terpendam dalam diri mereka. Walaupun demikian, penguasaan literasi yang tinggi tentunya tidak boleh mengabaikan aspek sosiokultural, karena literasi merupakan bagian dari kultur atau budaya manusia.

Terlebih lagi saat ini dengan kemajuan teknologi mendorong setiap insan turut serta ikut aktif dalam mengembangkan dan memanfaatkannya. Teknologi yang diyakini akan memudahkan setiap urusan manusia ini berkembang dengan pesat terutama dalam bidang informasi dan komunikasi. Hal ini dibuktikan dengan semakin mudahnya akses informasi oleh siapa saja dan di mana saja. Karena akses informasi dapat diakses luas, ada baiknya hasil karya siswa SMK dapat diupload sebagai salah satu sarana promosi dan pelengkap portofolio siswa itu sendiri. Hal tersebut akan berguna ketika siswa akan memasuki dunia kerja.

SMK yang ada di Yogyakarta terdiri dari berbagai jenis kompetensi keahlian, salah satunya SMK dengan kompetensi keahlian Busana Butik yakni SMK Muhammadiyah Berbah. Saat ini SMK Muh. Berbah sudah mengacu pada kurikulum 13. Akan tetapi apakah SMK tersebut sudah melaksanakan proses pembelajaran yang berbasis literasi digital? Bagaimanakah bentuk literasi digital yang dilakukan oleh guru dan siswa? bagaimana bentuk tugas akhir siswa?. Hal inilah yang menjadi pertanyaan dari penelitian ini dan akan dibahas tuntas pada bagian hasil dan pembahasan penelitian.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono dalam (Susilowati, 2017), Metode penelitian deskriptif adalah metode penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan atau menggabungkan antara variable yang satu dengan yang lainnya. Metode Deskriptif-Kualitatif mencari teori, bukan menguji teori; hypothesis-generating, bukan hypothesis testing, dan heuristic bukan verifikasi menurut Ardianto dalam (Susilowati, 2017). Lokasi penelitian di SMK Muhammadiyah Berbah. Subyek penelitian yaitu guru produktif dan siswa Kompetensi Keahlian Busana Butik . Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi lapangan, interview, dan dokumentasi. Metode analisis data menurut Miles dan Huberman dalam (Irkhamiyati, 2017), yaitu menggunakan tahap-tahap yang dimulai dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Proses survey terhadap kegiatan pembelajaran di SMK Muhammadiyah Berbah pada Kompetensi Keahlian Busana Butik, dilakukan pada proses pembelajaran teori dan praktek. Survey pembelajaran teori pada mata pelajaran desain busana dikelas XI dan pembelajaran praktek pada mata pelajaran pembuatan busana *custom made* dikelas XII. Pada kegiatan pembelajaran teori dan praktek, guru membuka pelajaran dengan berdoa, kemudian menjelaskan secara singkat tentang pelajaran hari itu. Guru menjelaskan materi dengan desain busana menggunakan modul yang dibuat oleh guru. Terkadang guru juga menggunakan media pembelajaran yang dibuat oleh mahasiswa PPL. Kemudian guru memberi tugas menggambar desain ke siswa.

Untuk mengerjakan tugas desain, siswa diperbolehkan untuk *browsing internet* untuk mencari inspirasi desain yang diinginkan. Selain itu, guru ketika mengajar tidak menggunakan *powerpoint* sebagai media pembelajaran. Pada pembelajaran praktek untuk mata pelajaran pembuatan busana *custom made*, guru menggunakan *jobsheet* sebagai petunjuk kerja. Sebelum siswa membuat busana, terlebih dahulu membuat desain busana, mengukur, membuat pola, memotong kain, memberi tanda, kemudian menjahit kain. Pada proses-proses tersebut guru tidak menggunakan media digital untuk memberi penjelasan secara konkrit. Guru hanya menjelaskan secara lisan dan sekedarnya menulis informasi di papan tulis. Kolaborasi antar siswa tidak ada.

Hasil akhir tugas siswa dari mata pelajaran tersebut di atas, tidak ada satupun yang di upload di internet. Misal di *website* sekolah, *youtube*, *medsos*, dan *marketplace*. Hasil akhir tugas siswa hanya dikumpulkan ke guru untuk di nilaikan. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan literasi digital pada proses pembelajaran masih rendah dengan penggunaan masih tahap pencarian referensi desain busana. Guru menggunakan teknologi dalam pembelajaran masih kurang. Siswa dalam berinisiatif untuk menggunakan internet belum maksimal karena terkendala aturan penggunaan

handphone disekolah. Hal ini terjadi karena kebanyakan siswa menggunakan handphone hanya untuk bermedsos. Padahal untuk hasil tugas akhir siswa Kompetensi Keahlian Busana Butik, memiliki keunikan dan nilai jual apabila bisa dieksplore, dipublikasikan, dikenalkan, ditawarkan kepada masyarakat.

### **Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan penjabaran hasil penelitian diatas dapat dikatakan bahwa literasi digital di SMK Muhammadiyah Berbah belum maksimal. Pembelajaran masih *teacher centered*. Sehingga kemandirian, kolaborasi, komunikasi, inisiatif, inovatif, kreatifitas siswa masih belum berkembang baik. Setiap hasil akhir tugas siswa masih ada campur tangan dan ide dari guru yang menyebabkan karya tersebut bukan murni hasil siswa. Seharusnya pembelajaran 4.0, sistem pembelajaran sudah *student centered* dengan tujuan untuk menciptakan lulusan SMK yang siap bekerja. Terlebih lagi untuk memasuki era 4.0 dibutuhkan SDM yang memiliki kompetensi untuk bekerja, berwirausaha, berkolaborasi dan berkomunikasi dengan teknologi digital (*digital talent*)(Fitrihana, 2019b).

Untuk membangun siswa SMK yang siap bekerja di era 4.0 ini perlu didukung juga oleh kurikulum yang mendukung. Kurikulum bergerak secara dinamis mengikuti perubahan jaman, karena harus senantiasa relevan dalam menjawab kebutuhan manusia (Pendidikan) yang berkembang dari masa ke masa (Fitrihana, 2019a). Adapun untuk mengekstrak kurikulum dengan memasukkan literasi digital dimulai dari bagian tujuan, isi, bahan ajar, dan cara pembelajaran. Pada bagian tujuan, konteks tujuan pembelajaran tersebut yaitu untuk menghasilkan manusia yang berkompentensi abad-21, digital teknologi, literasi digital. Pada bagian isi, yaitu konten pembelajaran, bisa dengan penggunaan berbagai bentuk multi media. Bagian bahan ajar, bentuk dan format materi mengacu pada format digital. Sedangkan cara pembelajaran, seharusnya lebih banyak menggunakan teknologi untuk mencari informasi, untuk pengumpulan tugas dan untuk diskusi.

Pada pembelajaran Kompetensi Keahlian Busana Butik yang memiliki karakteristik pembelajaran teori, praktek, inovasi, dan kreatif sudah seharusnya memiliki kurikulum yang dinamis seperti penjabaran diatas. Proses pembelajaran juga lebih menggunakan literasi digital. Guru sejatinya tidak perlu terlalu banyak menjelaskan ke siswa yang terkadang penjelasan guru tidak dipahami oleh siswa. Seharusnya guru sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa untuk mencari *clue* materi pembelajaran di internet. Guru menyaring konten yang sesuai tema materi pelajaran. Sehingga siswa dapat mengeksplorasi rasa ingin tahu yang lebih luas.

Guru dapat membuat *channel youtube* sesuai materi pelajaran sehingga siswa tinggal mengakses *channel* tersebut. Guru dalam bermedsos sebaiknya untuk lebih sering *sharing* ilmu pengetahuan yang sesuai dengan kompetensi sehingga akan terjadi diskusi dengan siswa di medsos. Dari hal tersebut, dapat diukur bagaimana komunikasi siswa lewat medsos. Bentuk tugas akhir siswa sebaiknya dapat berupa catatan siswa pada blog, siswa diarahkan membuat *channel youtube* yang dapat berisi tutorial-tutorial dibidang Busana, juga diarahkan untuk memasarkan hasil karyanya melalui *facebook*, *Instagram*, dan *marketplace* (shopee, tokopedia, bukalapak, dan Lazada). Tujuannya selain untuk mengekspos kompetensi yang dimiliki siswa, hal ini juga melatih siswa untuk berkomunikasi secara digital. Juga menjadi portofolio siswa yang dapat digunakan untuk memasuki dunia kerja. Selain itu melalui *marketplace* siswa dapat belajar untuk berwirausaha.

Perlunya strategi budaya literasi digital yang *high-end* disekolah harus dikembangkan sebagai mekanisme pembelajaran terintegrasi dalam kurikulum atau setidaknya terkoneksi dengan sistem belajar mengajar. Perlu upaya yang nyata agar semua aspek dapat terhubung dengan baik. Upaya tersebut yakni penguatan kapasitas fasilitator yang terdiri dari pelatihan kepala sekolah, guru, tenaga kependidikan tentang literasi digital, peningkatan jumlah bacaan literasi digital diperpustakaan, penyediaan situs-situs edukatif sebagai sumber belajar warga sekolah, penggunaan aplikasi-aplikasi edukatif sebagai sumber belajar sekolah, pembuatan *mading* sekolah dan *mading* kelas (Tim GLN Kemendikbud, 2017). Oleh karena itu, literasi digital pada era 4.0 saat ini sangat penting untuk dikuasai untuk menunjang Pendidikan khususnya penerapan pada pembelajaran. Hal tersebut dapat menyiapkan siswa untuk memasuki dunia kerja.

## SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu pada SMK Muhammadiyah Berbah, budaya literasi digital masih rendah ditandai dengan penggunaan digital pada pembelajaran masih terbatas. Pembelajaran masih *teacher centered* yang seharusnya sudah *student centered*. Bentuk tugas akhir siswa berbasis digital yang sesuai untuk Kompetensi Keahlian Busana Butik dapat berupa catatan siswa pada blog, siswa diarahkan membuat channel youtube yang dapat berisi tutorial-tutorial dibidang Busana, juga diarahkan untuk memasarkan hasil karyanya melalui *facebook*, *Instagram*, dan *marketplace* (shopee, tokopedia, bukalapak, dan Lazada).

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan banyak terima kasih pada Ibu Siti Chanif, S.Pd selaku Guru Produktif Busana Butik, Bapak Ahmad Maftuhin, S.Ag selaku Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah Berbah, dan juga siswa-siswi Kompetensi Keahlian Busana Butik SMK Muh. Berbah

## DAFTAR RUJUKAN

- Fitrihana, N. (2019a). *Pembelajaran di SMK di Era 4.0* (pp. 1–45). Retrieved from <http://staffnew.uny.ac.id/upload/131655274/pendidikan/BUKU-PEMBELAJARAN+di+SMK.pdf>. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fitrihana, N. (2019b). SMK Smart School Pembelajaran SMK di Era IR 4.0. In *Universitas Negeri yogyakarta* (pp. 1–26). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pub. L. No. Nomor 20 Tahun 2003, 1 (2003). <https://doi.org/10.16309/j.cnki.issn.1007-1776.2003.03.004>
- Irianto, P. O., & Febrianti, L. Y. (2017). *Pentingnya Penguasaan Literasi bagi Generasi Muda dalam Menghadapi Mea*. 640–647.
- Irkhamiyati. (2017). Evaluasi Persiapan Perpustakaan Stikes ' Aisyiyah Yogyakarta Dalam Membangun Perpustakaan Digital. *Berkala Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 13(1), 37–46.
- Kepala Bappenas Heran Pengangguran SMK Lebih Banyak dari SMA : Okezone Economy*. (n.d.). Okezone Economy. (n.d.). Retrieved November 16, 2019, from <https://economy.okezone.com/read/2019/04/03/320/2038632/kepala-bappenas-heran-pengangguran-smk-lebih-banyak-dari-sma>
- Kusmana, S. (2015). *Pengembangan Budaya Literasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia* (pp. 1–11).
- Mahanani, C., Rusnoto, M., & Purnomo, S. (2020). *Relasi motivasi kerja terhadap kinerja pengelolaan laboratorium di sekolah menengah kejuruan*. 8, 33–45.
- Ratnawati, D., Hadi, S., Setuju, S., Rahmat Setiyadi, B., Purnomo, S., & Arifin Handoyono, N. (2019). Retooling practice learning model based on project based learning integrated to Tamansiswa studies at university. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 8(1C2).
- Sajidan, R., Baedhowi, Triyanto, Totalia, S. A., & Masykuri, M. (2018). *Peningkatan Proses Pembelajaran Dan Penilaian Pembelajaran Abad 21 Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran SMK*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Susilowati. (2017). Kegiatan Humas Indonesia Bergerak Di Kantor Pos Depok II Dalam

Meningkatkan Citra Instansi Pada Publik Eksternal. *Jurnal Komunikasi*, VIII(September), 47–54.

Tim GLN Kemendikbud. (2017). Materi Pendukung Literasi Digital. In *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.