

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah menengah kejuruan atau SMK merupakan suatu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan nasional sebagai lanjutan dari SMP, MTs atau bentuk lainnya yang sederajat yang memiliki banyak program keahlian di mana program keahlian yang dilaksanakan di SMK menyesuaikan dengan kebutuhan dunia kerja. Pendidikan kejuruan adalah pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik agar siap bekerja dalam bidang tertentu. Muatan kurikulum yang ada di SMK disusun sedemikian rupa sesuai kebutuhan dunia kerja yang ada. Dengan masa belajar tiga tahun, lulusan SMK diharapkan mampu bersaing untuk bekerja sesuai keahlian yang ditekuni.

SMK Negeri 1 Beringin adalah sekolah kejuruan yang memiliki visi dan misi untuk menghasilkan sumber daya manusia profesional yang mempunyai daya saing, berahklak mulia dan peduli dengan lingkungan serta diterima oleh masyarakat. SMK Negeri 1 Beringin memiliki 5 jurusan dan salah satu jurusannya ialah Tata Busana. Program keahlian Tata Busana merupakan program keahlian di SMK yang bertujuan menjadi ahli yang mampu menyiapkan tenaga kerja kompeten dengan membekali peserta didik dengan

pengetahuan sikap dan keterampilan bidang Tata Busana. Adapun salah satu keterampilan yang dibutuhkan di kelas XII Tata Busana adalah kompetensi membuat saku klep. Kompetensi membuat saku klep merupakan satu standart kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik pada program keahlian dalam pembuatan jas mata pelajaran *costum made*. Maka siswa diharapkan mampu membuat saku klep dengan benar dengan beberapa hal yang harus diperhatikan antara lain ukuran passpoille atas dan bawah sama besar, penyelesaian sudut passpoille menyudut, memperhatikan arah serat bahan saat menggunting kain serong, dan ukuran klep dengan passpoille sama. Saku klep berfungsi sebagai penutup lubang saku atau sebagai hiasan pada busana. Namun dalam hal ini siswa kurang memperhatikan beberapa hal dalam pembuatan saku klep, seperti ukuran passpoille atas dan bawah tidak sama besar, penyelesaian sudut passpoille tidak menyudut bahkan ada yang robek. Kemudian siswa juga kurang memperhatikan arah serat bahan pada saat menggunting kain serong untuk passpoille, dan ukuran klep dengan lubang passpoille tidak sama sehingga menyebabkan klep menjadi berkerut. Hal ini juga didasari karena pembuatan saku di kelas XII Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin baru dipelajari pada saat pembuatan jas sehingga belum adanya pengalaman membuat saku klep.

Hal ini berdampak pada hasil belajar mata pelajaran *Costum Made*, bahwa terlihat masih ada siswa yang belum mencapai KKM (75), dan

menurut catatan guru perolehan KKM tersebut masih remedial. Data yang diperoleh 3 tahun terakhir pada tahun 2017/2018 dari 25 siswa yang memperoleh nilai ketuntasan adalah 13 siswa (52%), tahun 2018/2019 dari 34 siswa yang memperoleh nilai ketuntasan adalah 20 siswa (59%). Dan pada tahun 2019/2020 siswa yang memperoleh nilai ketuntasan adalah 22 siswa (66%).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 13 Maret 2020 dengan guru bidang studi Ibu Sri Susilawaty, S.Pd siswa kelas XII Tata Busana mengalami kesulitan dalam belajar dikarenakan siswa tidak memiliki buku pedoman. Guru mengalami kesulitan menguasai kelas yang menyebabkan siswa terus menerus bertanya kepada guru. Media pembelajaran yang digunakan juga kurang efektif dalam proses pembelajaran pembuatan saku klep.

Untuk mengatasi kesulitan pembelajaran tersebut, diperlukan upaya untuk mengatasi kualitas pembelajaran, yakni dengan cara mengembangkan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan siswa untuk belajar sehingga pembelajaran menjadi efektif. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar

mengajar juga dapat membangkitkan keinginan, minat yang baru bagi siswa dan membangkitkan motivasi belajar. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian dan pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Media pembelajaran berbasis video tutorial adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian (Arsyad, 2017). Media pembelajaran berbasis video merupakan media yang memiliki unsur audio-visual. Media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif. Karena itu, media pembelajaran berbasis video ini adalah program yang khusus diperuntukan memeberikan informasi kepada masyarakat atau user dan dapat dikemas kedalam format tutorial. Defenisi tutorial dalam media berbasis komputer sebagaimana diungkapkan dalam buku Arsyad (2017) adalah pembelajaran dengan bantuan komputer meniru system tutor yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi atau pesan berupa teks, gambar, video atau grafik. Sementara itu, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001), tutorial adalah (1) Pembimbingan kelas oleh seorang pengajar (tutor) untuk seorang mahasiswa atau kelompok kecil mahasiswa, (2) Pengajaran tambahan melalui tutor.

Menurut Sutrisno, (2019) Pada mata pelajaran teknik animasi 2 dimensi dan 3 dimensi belum tersedia media pembelajaran dalam bentuk video tutorial sehingga siswa sulit dalam menyerap materi yang disampaikan. Dari hasil uji coba yang telah dilakukan, terdapat peningkatan motivasi dan hasil yang diperoleh setelah menggunakan video tutorial ini. Dari segi kemanfaatan, video tutorial ini sangat dibutuhkan oleh siswa untuk menunjang belajar, baik di sekolah maupun di rumah.

Menurut Fadhli, (2018) kelompok yang menggunakan media pembelajaran IPS berbasis video yang dikembangkan mempunyai prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan media buku bergambar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran IPS berbasis video yang dikembangkan dapat meningkatkan prestasi belajar.

Media pembelajaran berbasis Video Tutorial diharapkan dapat digunakan sebagai pegangan pada saat kegiatan praktikum dan media ini dibuat sedemikian rupa agar siswa dapat mengerti tentang tujuan yang akan disampaikan media tersebut. Maka dari itu media pembelajaran yang digunakan haruslah menarik, efektif dan mudah dipahami oleh siswa sehingga siswa dapat mengingat dan membuat saku klep dengan baik. Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dengan direkam sebelumnya kemudian disajikan kepada siswa, media ini dapat diputar berulang-ulang dan

diamati secara cermat, dapat menumbuhkan kreativitas siswa dalam mengekspresikan gagasannya. Durasi video juga bisa disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Media ini dapat disimpan dalam bentuk *Compact Disk (CD)*, *Flasdisk* maupun file handphone yang dapat di share menggunakan Bluetooth sehingga Video Tutorial bisa dengan mudah dapat berbagi informasi kepada siapapun melalui *Handphone Smartphone*. Di era teknologi yang semakin meningkat, penggunaan *Handphone Smartphone* juga semakin meningkat yang mana handphone sudah menjadi kebutuhan di era globalisasi yang sudah dimiliki oleh setiap kalangan termasuk para pelajar.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang **“PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL PADA PEMBUATAN SAKU KLEP SISWA KELAS XII SMK NEGERI 1 BERINGIN”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu :

1. Siswa mengalami kesulitan dalam langkah-langkah pembuatan saku klep
2. Aktifitas belajar mengajar belum evektif karena masih didominasi oleh guru, sehingga kelas cenderung *teacher oriented*.
3. Siswa tidak memiliki buku pegangan atau modul

4. Belum tersedia media pembelajaran berbasis video tutorial pada kompetensi membuat saku
5. Hasil belajar siswa masih rendah di bawah KKM (75)

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari pembahasan dan tetap terarah maka perlu adanya pembatasan masalah pada aspek-aspek yang diteliti, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan media Video Tutorial pada kompetensi membuat saku klep di kelas XII Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin.
2. Fragmen saku klep menggunakan bahan drill dengan ukuran panjang 45 cm dan lebar 20 cm
3. Ukuran standart hasil jadi saku adalah panjang 12 cm dan lebar 1 cm
4. Media melengkapi materi pokok kompetensi membuat saku klep

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut : “Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran video tutorial pada kompetensi membuat saku klep kelas XII tata busana SMK Negeri 1 Beringin”

1.5 Tujuan Pengembangan Produk Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dirumuskan di atas maka tujuan penelitian ini adalah : “Untuk mengetahui kelayakan produk media video tutorial pada kompetensi membuat saku klep kelas XII SMK Negeri 1 Beringin”.

1.6 Manfaat Penelitian Pengembangan

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan yang berharga dan memperkaya pengetahuan pada umumnya, khususnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran video tutorial pada pembuatan saku klep mata pelajaran costum made di kelas XII tata busana siswa SMK Negeri 1 Beringin.
 - b. Hasil penelitian diharapkan dapat memotivasi dan dijadikan sebagai inspirasi penelitian untuk meneliti lebih lanjut tentang hal-hal yang belum terungkap dalam penelitian ini sebagai bahan perbandingan

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah :

Bagi siswa :

- 1) Media pembelajaran video tutorial dapat mempermudah siswa dalam menguasai pembuatan saku klep pada mata pelajaran costum made
- 2) Medaia pembelajaran video tutorial dapat meningkatkan perhatian untuk mengikuti pelajaran costum made
- 3) Media pembelajaran video tutorial dapat membantu siswa untuk belajar mandiri

Bagi guru :

- 1) Media pembelajaran video tutorial dapat membantu guru dalam menyampaikan materi
- 2) Media pembelajaran video tutorial dapat menumbuhkan suasana pembelajaran yang bervariasi
- 3) Memperoleh bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan kebutuhan siswa

Bagi Peneliti :

- 1) Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman baru bagi peneliti dalam melakukan penelitian
- 2) Menambah wawasan dalam pengembangan media pembelajaran yang baik diterapkan pada peserta didik

- 3) Sebagai pertimbangan bagi peneliti untuk mengembangkan produk pembelajaran lain

Bagi sekolah :

- 1) Sekolah akan terpacu untuk memfasilitasi sarana-sarana yang dibutuhkan guru dalam rangka untuk peningkatan kualitas proses pembelajaran.
- 2) Sebagai perbaikan untuk kualitas pembelajaran yang ada di sekolah.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

1. Media pembelajaran berbasis video tutorial yang dikembangkan dalam penelitian ini dibuat dalam bentuk *online*. Sehingga bisa di akses secara *online* di media sosial internet seperti *youtube*, *facebook*, dan *instagram*.
2. Media pembelajaran berbasis video tutorial bisa juga diakses secara *offline* dalam bentuk *Compact Disk (CD)*, *flasdisk*, dan dapat di *share* menggunakan *bluetooth* sehingga dengan mudah di akses melalui *smarthphone*.
3. Pengembangan media video tutorial ini dilengkapi dengan materi pembuatan saku klep, mulai dari pengertian saku klep, bentuk-bentuk saku klep, fungsi saku klep, alat dan bahan pembuatan saku klep, sampai langkah-langkah pembuatan saku klep.

4. Media video tutorial memiliki durasi kurang lebih 10 menit

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang ada telah ada menjadi produk yang dapat dipertanggung jawabkan. Maka pengembangan pembelajaran adalah usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara materi maupun metode dan substitusinya.

Media pembelajaran termasuk dalam hal pengembangan pembelajaran, media sebagai perantara berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar.

Media yang dikembangkan adalah media pembelajaran video tutorial, penggunaan media video tutorial dipilih karena dianggap bisa meningkatkan efektivitas pembelajaran dalam kompetensi pembuatan saku klep karena beberapa alasan yaitu mudah di akses *online* maupun *offline* melalui *smartphone* atau laptop/komputer, dan di dalam video tutorial sudah dilengkapi dengan materi pembuatan saku klep dari pengertian saku klep sampai langkah-langkah menjahit saku klep tersebut. Video tutorial ini juga bisa di putar berulang jika siswa belum memahami sehingga siswa tidak

terlalu bergantung kepada guru. Karena pada pembelajaran sebelumnya belum pernah menggunakan media video tutorial pada kompetensi pembuatan saku klep. Hal ini juga sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa dalam menerima dan memahami pelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Pengembangan media ini mengacu pada beberapa asumsi berikut :
 - a. SMK Negeri 1 Beringin sudah memiliki fasilitas berupa LCD yang memadai untuk menggunakan media video tutorial pada mata pelajaran *costum made*
 - b. Penggunaan *smartphone* untuk tujuan pembelajaran diperbolehkan di SMK Negeri 1 Beringin sesuai dengan ketentuan yang berlaku sehingga penggunaan media video tutorial dapat di akses dengan mudah oleh siswa
 - c. SMK Negeri 1 Beringin memiliki fasilitas *Wifi* yang memadai sehingga siswa dapat mengakses media pembelajaran video tutorial dengan mudah

2. Keterbatasan Pengembangan :

- a. Keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki peneliti sehingga materi dalam penelitian ini hanya terbatas pada kompetensi pembuatan saku klep
- b. Media berbasis video tutorial yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya dapat menggunakan media elektronik seperti laptop/komputer dan *smarthphone*

