

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang berpengaruh dalam kehidupan. Dalam Undang-undang RI No.20.tahun 2003 menyatakan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuasaan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan yang baik akan menghasilkan generasi muda yang berkualitas.

Kualitas pendidikan ditingkatkan melalui berbagai pengembangan, baik dalam inovasi pendidikan, pengembangan kurikulum serta pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan proses pembelajaran guru dituntut untuk meningkatkan pembelajaran menjadi lebih inovatif, yang dapat mendorong siswa agar belajar secara optimal baik belajar secara mandiri maupun belajar melalui arahan guru sebagai fasilitator. Pendidikan menjadi peranan penting sebagai peningkat kualitas sumber daya manusia. Bagi manusia, pendidikan berfungsi sebagai sarana dan fasilitas yang mampu mengarahkan, mengembangkan, memudahkan serta membimbing kepada kehidupan yang lebih baik.

Pendidikan kejuruan merupakan sistem pendidikan Nasional mengatur bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang

mempersiapkan peserta didik untuk bekerja dalam bidang tertentu. Sebagai bagian dari system pendidikan Nasional (Undang-undang Pasal 15 nomor 20 Tahun 2003). Pendidikan kejuruan yang spesifik, demokratis, pendidikan yang melayani berbagai kebutuhan masyarakat. Bakat, minat dan kemampuan seseorang disalurkan melalui pendidikan kejuruan. Pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan mengajarkan siswanya untuk belajar mengembangkan pengetahuan, sikap serta keterampilan sesuai dengan tujuan pendidikan. Mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Menengah Kejuruan sangat bervariasi. Sekolah Menengah Kejuruan khususnya program studi Tata Busana memiliki banyak bidang studi praktik, salah satunya adalah bidang studi Menggambar Mode..

Menggambar Mode adalah mata pelajaran yang membutuhkan daya ingat yang tinggi dikarenakan materi pelajaran menggambar busana merupakan pokok dasar di bidang atau dunia mode. Salah satu materi dalam program studi Menggambar Mode adalah materi menggambar proporsi tubuh pada kelas X . Melalui hasil pengamatan dan tanya jawab yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Menggambar Mode pada materi menggambar proporsi tubuh pada kelas X jurusan Tata Busana SMK Swasta Awal Karya Pembangunan Galang, bahwa terdapat masalah diantaranya siswa merasa kesulitan dalam memahami materi menggambar proporsi tubuh. Siswa kesulitan dalam mengingat setiap langkah-langkah dalam pengerjaan pembuatan proporsi tubuh. Pada materi menggambar proporsi tubuh siswa kesulitan mengingat ukuran panjang proporsi sehingga siswa masih membuat proporsi dengan ukuran yang tidak sesuai, siswa juga kesulitan dalam membuat bentuk garis kepala. Pada saat pembelajaran menggambar

proporsi tubuh siswa kesulitan pada saat menarik garis lengkung pada bagian paha dan betis secara proporsional, siswa juga kesulitan dalam menarik garis dalam membuat bagian jari tangan.

Dalam proses belajar, siswa kesulitan untuk mengulang pembelajaran proporsi tubuh secara mandiri. Siswa memerlukan frekuensi membaca dan melihat yang tinggi untuk memahami materi pembelajaran. Penggunaan media cetak sebagai sumber belajar memiliki keterbatasan utama yaitu penggunaannya hanya mengetahui teorinya saja, sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran menggambar mode yang dapat membantu proses belajar siswa secara mandiri. Penyajian materi pembelajaran dengan menggunakan media yang lebih menarik serta mudah diakses dapat memudahkan penyampaian materi. Kesulitan-kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran ditunjukkan dengan rendahnya nilai yang didapat. Hal ini sejalan dengan hasil nilai ulangan harian dari 40 siswa, dimana masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM), yaitu sebesar 72.5 % (29 siswa) sehingga yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yaitu sebesar 27.5 % (11 siswa).

Upaya yang dilakukan agar materi yang diajarkan dapat diingat serta dipahami oleh siswa adalah dengan menggunakan media yang mendukung materi tersebut. Menurut Hamid., dkk. (2020:3) Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga terdorong dan terlibat dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang merupakan bagian dari

proses pembelajaran yang menanamkan pengetahuan, sikap maupun keterampilan, berkontribusi terhadap hasil belajar yang akan dicapai. Sehingga perlu diadakannya pengembangan media menggambar proporsi tubuh yang dapat membantu siswa belajar.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai akan membuat siswa tidak jenuh dan termotivasi untuk belajar. Menurut Kustandi dan Darmawan (2020:6) Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Oleh karena itu materi menggambar proporsi tubuh membutuhkan media yang mendukung dalam proses pembelajaran seperti media video animasi. Hal ini didukung dari hasil penelitian terdahulu oleh Apriansyah, Kusno dan Aaris (2020: 16-17), dimana menyatakan bahwa media pembelajaran video berbasis animasi menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat setuju digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, serta sebagai variasi, efektif dan mudah dipahami.

Lebih lanjut pada penelitian Sya'bania, Anwar dan Wijaya (2020:43) menyatakan bahwa keterlaksanaan perangkat dengan menggunakan media video animasi pada kategori sangat baik, respon guru dan peserta didik sangat tinggi, dan berdasarkan motivasi belajar dan tes hasil belajar, pembelajaran menggunakan media video animasi berada pada kategori sangat tinggi dibandingkan pembelajaran yang tidak menggunakan media video animasi. Berdasarkan hasil observasi pada penelitian ini akan dilakukan inovasi berupa

pengembangan media pembelajaran berupa media video animasi. Dimana media ini dapat membuat siswa tertarik dengan pembelajaran dikarenakan penggunaan media yang tidak monoton. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi menggambar proporsi tubuh serta dapat memberikan contoh gambar dan informasi mengenai materi pembelajaran tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, penulis memilih untuk melaksanakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan judul **“Pengembangan Media Video Animasi Menggambar Proporsi Tubuh Pada Siswa Kelas X Tata Busana SMK Awal Karya Pembangunan Galang”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah serta hasil pengamatan yang dilakukan di SMK Awal Karya Pembangunan Galang, terdapat beberapa masalah yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa kesulitan dalam mengingat ukuran dalam langkah pembuatan proporsi tubuh.
2. Siswa kesulitan untuk mengulang pembelajaran menggambar proporsi tubuh secara mandiri, sehingga perlu media yang dapat digunakan untuk latihan mandiri.
3. Siswa mengalami kesulitan menggambar bagian-bagian tubuh berdasarkan proporsi tubuh
4. Penggunaan media pembelajaran masih berupa power point

5. Belum digunakannya media video animasi sebagai media belajar pada pembelajaran menggambar proporsi tubuh.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka perlu adanya pembatasan masalah dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Menggambar Proporsi Tubuh Pada Siswa Kelas X Tata Busana SMK Awal Karya pembangunan Galang”. Batasan masalah pada penelitian yaitu:

1. Materi yang digunakan pada pengembangan media yaitu materi menggambar proporsi tubuh wanita dengan menggunakan ukuran $8\frac{1}{2}$ tinggi kepala.
2. Media pengembangan berupa video animasi yang berisikan proses menggambar proporsi tubuh dengan ukuran $8\frac{1}{2}$ tinggi kepala.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah seagai berikut

1. Bagaimana pengembangan media video animasi pada mata pelajaran menggambar proporsi tubuh wanita pada siswa kelas X Tata Busana di SMK Swasta Awal Karya Pembangunan Galang?
2. Bagaimana kelayakan media video animasi menggambar proporsi tubuh wanita untuk siswa kelas X Tata busana di SMK Swasta Awal Karya Pembangunan Galang?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian pengembananagan ini adlah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media video animasi pada mata pelajaran menggambar proporsi tubuh wanita pada siswa kelas X Tata Busana di SMK Swasta Awal Karya Pembangunan Galang.
2. Untuk mengetahui kelayakan video animasi pada mata pelajaran menggambar proporsi tubuh wanita pada siswa kelas X Tata Busana di SMK Swasta Awal Karya Pembangunan Galang.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan di Indonesia khususnya pendidikan di SMK Awal Karya Pembangunan Galang adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik/ siswa:
 - a. Membantu siswa untuk belajar mandiri dan bersifat individual.
 - b. Dapat mempermudah pemahaman siswa Jurusan Tata Busana tentang materi Menggambar Proporsi Tubuh
2. Bagi pendidik / guru:
 - a. Untuk menambah referensi tentang media pembelajaran menggambar Proporsi Tubuh
 - b. Untuk mengatasi keterbatasan interaksi antara guru dan siswa
3. Bagi sekolah:

- a. Sebagai bahan informasi bagi lembaga pendidikan tentang media pembelajaran.
 - b. Sebagai salah satu sumber belajar untuk proses pembelajaran di sekolah.
4. Bagi peneliti :
- a. Menambah pengalaman dalam melakukan penelitian.
 - b. Menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti mengenai pembelajaran proporsi tubuh.
 - c. Dapat mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran yang baik dan benar, serta menarik siswa sehingga dapat membantu di dalam proses belajar mengajar.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, penelitian ini mengembangkan produk dalam bentuk software berbasis video animasi dimana media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Materi dalam media yang dikembangkan adalah materi menggambar proporsi tubuh wanita dengan ukuran $8 \frac{1}{2}$ tinggi kepala pada kelas X Jurusan Tata Busana di SMK Awal Karya Pembangunan Galang.
2. Media yang dikembangkan berupa media video animasi menggambar proporsi tubuh wanita dengan ukuran $8 \frac{1}{2}$ tinggi kepala, sehingga diharapkan siswa dapat mengingat materi dengan baik serta diharapkan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

3. Media video pembelajaran dapat disajikan menggunakan *LCD Proyektor* dan laptop saat guru menjelaskan di kelas.
4. Media dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disc*) atau dapat juga disimpan di *flashdisk*, serta disebarluaskan melalui sosial media (*youtube*), siswa diharapkan dapat fleksibel dalam penggunaan media dimana siswa dapat menggunakan media di sekolah maupun di rumah.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media pengembangan video animasi ini diharapkan dapat menjadi fasilitator sumber belajar dan sebagai sarana peserta didik dalam proses belajar secara mandiri. Media pembelajaran video animasi ini diharapkan sebagai sarana yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar. Media video animasi dirancang sesuai dengan kompetensi pembelajaran yang sesuai dimana dalam media video animasi tersebut memuat materi pembelajaran bagaimana langkah menggambar proporsi tubuh wanita.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media video animasi menggambar proporsi tubuh wanita di SMK Swasta Awal Karya Pembangunan

Galang yaitu sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Materi pengembangan berdasarkan pada standart kompetensi inti dan kompetensi dasar yang sesuai untuk siswa SMK Swasta Awal Karya Pembangunan Galang.
 - b. Peserta didik dapat belajar secara mandiri.
 - c. Validator yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan sesuai dengan bidang keahliannya.
 - d. Item-item dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komperhensif, menyatakan layak atau tidaknya produk digunakan.
2. Keterbatasan Pengembangan
- Adapun keterbatasan pengembangan sebagai berikut:
- a. Media video animasi dibatasi pada materi menggambar proporsi tubuh wanita dengan ukuran $8 \frac{1}{2}$ tinggi kepala.
 - b. Pembuatan media video animasi membutuhkan tingkat ketelitian yang tinggi.
 - c. Media video animasi di uji coba pada siswa kelas X Tata Busana SMK Swasta Awal Karya Pembangunan Galang.