

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggungjawab dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan menengah kejuruan ialah pendidikan pada jenjang pendidikan menengah yang merupakan salah satu lembaga pendidikan bagian terpadu dari sistem pendidikan nasional yang mempersiapkan siswa menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan mengadakan hubungan tumbal balik secara kreatif dan produktif dengan lingkungan sosial, budaya, ekonomi dan teknologi serta memiliki pengetahuan keterampilan kejuruan yang sesuai dengan berbagai lapangan kerja atau menciptakan kesempatan lapangan kerja.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Beringin merupakan salah satu lembaga pendidikan kejuruan yang memiliki berbagai bidang kejuruan yang memiliki 5 jurusan yakni Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), Akomodasi Perhotelan (AP), Tata Kecantikan (TK) dan Tata Busana (TB). Tujuan khusus program jurusan Tata Busana untuk membekali peserta didik dengan keterampilan menjahit, pengetahuan dan sikap, agar kompeten dalam mendesain berbagai busana sesuai dengan kesempatan, mengukur pemilihan bahan tekstil, membuat pola, menjahit, penyelesaian busana dan mengelola usaha dibidang busana.

Mata pelajaran yang penting dalam meningkatkan keterampilan siswa pada SMK Tata Busana adalah mata pelajaran Pembuatan Busana Industri. Pada mata pelajaran Pembuatan Busana Industri terdapat beberapa materi pembelajaran salah satunya adalah pembuatan pola celana di kelas XI. Kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa pada mata pelajaran Pembuatan Busana Industri yaitu peserta didik dapat menganalisis pola celana panjang secara manual, peserta didik dapat membuat pola celana panjang secara manual dengan sistem grading, peserta didik dapat menerapkan pembuatan celana panjang, peserta didik dapat membuat celana panjang, peserta didik dapat memeriksa harga jual celana panjang, peserta didik dapat menghitung harga jual celana panjang.

Menurut Wulandari (2019), pola adalah gambar datar dari badan manusia diatas sebidang kertas atau bahan tenunan yang dipakai sebagai contoh pedoman atau cetakan untuk menggunting bahan sebelum dijahit untuk membuat pakaian. Sedangkan menurut Hanifah (2019) pola adalah gambaran bentuk tubuh seseorang mulai dari pola badan, lengan, rok maupun celana, yang dibuat sedemikian rupa sesuai ukuran tubuh seseorang dan biasanya dibuat dari kertas atau kain yang dijadikan contoh pada saat menggunting. Berdasarkan pengertian yang dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa pola celana adalah gambaran datar dari badan manusia diatas sebidang kertas yang akan dijadikan dijiplak ke atas kain sebelum menjahit.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 19 April 2022, diketahui bahwa selama ini pebelajaran pembuatan pola celana wanita dikelas menggunakan metode demonstrasi secara langsung di kelas yang dipandu oleh guru dengan cara menggambar polanya dipapan tulis dan tidak adanya buku modul untuk peserta didik, karena

keterbatasan waktu dan tingkat pemahaman peserta didik terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi siswa dalam menggambar pola celana panjang wanita seperti kurangnya ketepatan menghitung rumus pola celana panjang, kurangnya ketepatan langkah-langkah dalam pembuatan pola siswa masih sangat sulit, dan kurangnya penguasaan teknik dalam menarik garis lengkung pada proses pembentukan pola bagian pesak masih sangat kaku.

Beberapa hal tersebut menyebabkan siswa kurang mampu menyelesaikan praktik pembuatan pola celana panjang. Memasuki era globalisasi yang sarat dengan persaingan antar negara maju, maka Indonesia harus ikut mengembangkan kompetensi pada sumber daya manusianya dengan memanfaatkan segala daya dan upaya serta memanfaatkan perkembangan ilmu dan teknologi. Tentu hal tersebut juga memiliki konsekuensi tersendiri bagi dunia pendidikan yang telah dirasuki oleh era digital. Berdasarkan perkembangan ilmu dan teknologi tersebut, maka dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran. Salah satu produk ilmu teknologi yang bisa dijadikan untuk mengembangkan media pembelajaran tersebut adalah video.

Menurut Rusman (2018) fungsi media dalam pembelajaran yaitu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru serta untuk mempertinggi mutu pendidikan. Media video membantu proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Informasi yang disampaikan oleh lisan terkadang tidak sepenuhnya dipahami para siswa, terlebih guru kurang cakap dalam menjelaskan materi kepada siswa. Maka media berperan sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan dalam proses belajar mengajar. (Hardianti dan Wahyu, 2017)

Penggunaan media video tutorial ini akan membantu dan mempermudah proses pembelajaran online untuk siswa maupun guru ditengah kemajuan teknologi di era globalisasi ini. Media pembelajaran digunakan sebagai alat untuk menyalurkan informasi dari guru ke siswa dan merangsang pikiran, perhatian dan minat siswa menjadi lebih menarik dan efektif.

Menurut Muhammad Sobri, dkk (2021) case method ialah Pembelajaran yang berpusat pada siswa mendorong dan memotivasi siswa untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan penalaran siswa untuk memecahkan masalah yang dihadapi peserta didik. Dengan menyajikan konten dalam format narasi disertai dengan pertanyaan dan kegiatan yang mendorong diskusi kelompok dan pemecahan masalah masalah kompleks, studi kasus memfasilitasi pengembangan tingkat yang lebih tinggi dari taksonomi kognitif Bloom dalam belajar; bergerak melampaui ingatan pengetahuan ke analisis, evaluasi, dan aplikasi(Nkhoma et al., 2017)

Dengan menyajikan konten dalam format narasi disertai dengan pertanyaan dan kegiatan yang mendorong diskusi kelompok dan pemecahan masalah masalah kompleks, studi kasus memfasilitasi pengembangan tingkat yang lebih tinggi dari taksonomi kognitif Bloom Bloom belajar; bergerak melampaui ingatan pengetahuan ke analisis, evaluasi, dan aplikasi.(Mahdi et al., 2020)

Case method ialah menjelaskan bahwa siswa diperlukan untuk meninjau kasus untuk mengidentifikasi masalah dan untuk meneliti pengetahuan tambahan pekerjaan persiapan dilakukan secara mandiri dan dalam kelompok belajar siswa dan itu menyediakan dasar untuk diskusi menyeluruh tentang isu-isu kunci yang relevan dengan masalah yang diajukan dalam kasus ini (Mahdi et al., 2020)

Dengan adanya penerapan metode ini, maka pembelajaran partisipatif berbasis diskusi pemecahan masalah akan terangsang, meningkatkan keterampilan berfikir kritis untuk memecahkan masalah, berkomunikasi aktif, berkolaborasi dan berinovasi. Metode pemecahan kasus (case method) untuk meningkatkan keterampilan mengemukakan pendapat dan kemampuan berfikir kritis dalam memecahkan topik kasus yang akan didiskusikan didalam kelas. Dengan studi kasus sebagai perangkat utama dalam pembelajaran, mahasiswa memeriksa situasi terhadap permasalahan yang terjadi, secara manajerial relevan, secara intelektual dan emosional dekat dan memiliki interaksi yang tinggi.

Berdasarkan latar belakang masalah dan hasil observasi dengan guru bidang studi, maka peneliti tertarik melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Video Tutorial Berbasis *Case Method* Pembuatan Pola Celana Wanita Mata Pelajaran Pembuatan Busana Industri Kelas XI Di Smk Negeri 1 Beringin”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang berkaitan dalam penelitian ini, yaitu

1. Siswa mengalami kesulitan ketepatan langkah-langkah dalam pembuatan pola celana wanita.
2. Keterbatasan waktu membuat siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru.
3. Kurangnya penguasaan teknik dalam menarik garis lengkung pada proses pembentukan pola bagian pesak masih sangat kaku.

4. Media pembelajaran yang digunakan masih kurang efektif sehingga dibutuhkan media baru yang lebih mudah digunakan.
5. Dibutuhkannya media pembelajaran yang dapat diulang-ulang agar memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri.

1.3 Pembatasan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka dalam penelitian ini dibatasi, diantaranya:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan ialah video tutorial berbasis *case method*.
2. Penelitian ini difokuskan pada kelayakan media video tutorial pelajaran pembuatan busana industri dalam materi pola celana wanita berbasis *case method* di SMK Negeri 1 Beringin.
3. Pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti yaitu media pembelajaran berupa video tutorial yang berbasis *case method* proses pembuatan pola celana wanita. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Develompent*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah maka dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran video tutorial berbasis *case method* pada pembuatan pola celana wanita pada mata pelajaran pembuatan busana industri siswa kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 1 Beringin?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video tutorial berbasis *case method* pada pembuatan pola celana wanita pada mata pelajaran pembuatan busana industri siswa kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 1 Beringin?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Mengetahui bentuk pengembangan media pembelajaran video tutorial berbasis *case method* pembuatan pola celana wanita pada mata pelajaran pembuatan busana industri siswa kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 1 Beringin?
2. Mengetahui kelayakan video tutorial berbasis *case method* pada pembuatan pola celana wanita pada mata pelajaran pembuatan busana industri siswa kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 1 Beringin?

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan pada penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Penelitian pengembangan produk ini akan lebih memotivasi siswa untuk memahami materi belajar secara mandiri dan meningkatkan kemampuan belajar secara akademik maupun praktik.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi dan meningkatkan variasi pembelajaran sehingga siswa tertarik untuk belajar pembuatan pola celana wanita pada mata pelajaran pembuatan busana industri dan mempermudah kemampuan siswa.

3. Bagi Sekolah

Sebagai bahan alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan media video tutorial ini, diantaranya:

1. Media pembelajaran menjelaskan prosedur pembuatan pola celana wanita hingga sampai dengan penyelesaiannya skala 1:4 sesuai dengan materi yang terdapat pada matapelajaran pembuatan busana industri di SMK Negeri 1 Beringin.
2. Video Tutorial dirancang sederhana namun detail sehingga menarik perhatian siswa.
3. Video Tutorial dapat dioperasikan menggunakan *smartphone* yang memiliki aplikasi pemutar video.
4. Di dalam video ini ditampilkan alat dan bahan serta langkah-langkah pembuatan pola celana wanita skala 1:4
5. Video Tutorial juga dapat diputar melalui *Youtube*.
6. Video Tutorial juga dapat diputar berulang kali.
7. Hasil Video dapat disimpan pada DVD, CD, *Smartphone*, Flashdisk, dll.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dalam Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual seperti video tutorial sangat dibutuhkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Selain video tutorial ini sederhana, video juga menarik perhatian siswa untuk memahami terlebih dahulu mata pelajaran sebelum guru menjelaskan lebih detail, sehingga guru hanya menjelaskan apa yang tidak dimengerti oleh siswa saja. Media pembelajaran video tutorial ini juga dapat dilihat dan dipelajari di mana saja, selain di sekolah dan di rumah, bahkan saat di luar sekolah dan rumah pun bisa dilihat di *handphone*

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan dalam penelitian media pembelajaran video tutorial pembuatan pola celana wanita saat ini mensyaratkan pemanfaatan LCD Proyektor/ Komputer dalam kegiatan pembelajaran. Agar dapat dimanfaatkan secara maksimal, ada beberapa asumsi yang mendasari penelitian ini, diantaranya:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Materi pengembangan didasarkan pada standart Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, sehingga sesuai untuk siswa SMK Negeri 1 Beringin Tata Busana.
- b. Media pembelajaran berupa video tutorial diasumsikan dapat lebih efektif dibandingkan dengan media pembelajaran sebelumnya yang menggunakan media papan tulis saja.
- c. Media video tutorial ini diasumsikan dapat membantu peserta didik untuk belajar dan mengulang materi tentang pembuatan pola celana wanita secara mandiri.
- d. Item-item dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidak layak produk untuk digunakan dalam media pembelajaran.

2. Adapun keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini adalah:

- a. Produk media pembelajaran yang dihasilkan berupa video tutorial pembuatan pola celana wanita menggunakan skala 1:4
- b. Uji coba dilakukan pada validasi ahli media dan ahli materi.