

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang penting dalam terbentuknya salah satu kunci sumber daya manusia yang kompeten dalam membangun bangsa. Melalui pendidikan mampu memberikan pengetahuan yang luas, membangun karakter dalam diri manusia dan yang terpenting mampu menunjang untuk memampukan bangsa. Melalui pendidikan, diharapkan mampu menciptakan generasi yang berguna bagi bangsa dan Negara serta mampu bersaing di kancah Internasional. Maka dari itu untuk memperoleh pendidikan yang maju perlu suatu rencana yang bertujuan untuk menunjang pengetahuan yang luas dalam pendidikan, salah satunya dengan memberikan media pembelajaran yang kreatif sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal (Daryanto, 2017).

Meluasnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan pembelajaran. Berbagai macam informasi maupun perangkat yang dibuat secara sistematis dan berisi materi yang harus dikuasai siswa saat pembelajaran dengan tujuan untuk perencanaan dan penelitian pelaksanaan pembelajaran disebut bahan ajar. Sesuai dengan perkembangan teknologi, sumber belajar siswa tidak hanya dapat diperoleh dari buku cetak namun dapat diperoleh dari berbagai macam sumber salah satunya adalah internet. Informasi yang diperoleh bisa berupa jurnal, artikel, buku elektronik, e-modul yang juga dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa (Handayani & Lutfiah, 2020).

Berdasarkan kajian dari beberapa literatur menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif merupakan salah satu teknik dalam pemanfaatan hasil teknologi pembelajaran sesuai perkembangan zaman yang semakin maju sebagai upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan. Penggunaan media interaktif berfungsi untuk membuat pembelajaran lebih efektif, efisien dan memudahkan bagi siswa untuk belajar dimana saja dalam berbagai situasi. Terutama di era digital saat ini dengan penggunaan akses teknologi yang bias digunakan dari manapun dan kapanpun (Irmayanti, 2020)

Salah satu media mengimplementasikan perkembangan teknologi dan komunikasi dengan interaksi pengguna pada saat ini sedang dikembangkan adalah buku digital atau *e-book*. Aplikasi *flipbook maker* adalah salah satu aplikasi yang mendukung sebagai media pembelajaran yang akan membantu dalam proses pembelajaran karena aplikasi ini tidak terpaku hanya pada tulisan-tulisan saja tetapi bisa dimasukkan sebuah animasi gerak, video dan audio yang bisa menjadikan sebuah interaktif media pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran menjadi tidak monoton (Wibowo, 2018)

Salah satu media pembelajaran yang dapat mengaktifkan keseriusan peserta didik menjadi sangat bermanfaat, oleh karena itu kehadiran media pembelajaran dalam proses belajar sangat bermanfaat untuk membangkitkan minat dan rangsangan belajar. Jadi, alasan peneliti untuk memilih *flipbook maker* ini dikarenakan media *flipbook maker* adalah versi buku elektronik, jika buku pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang berisikan teks atau gambar, maka *flipbook maker* adalah buku elektronik dengan serangkaian isi teks dan juga

gambar yang bervariasi yang didesain semenarik mungkin agar peserta didik tidak merasa jenuh pada saat proses pembelajaran, selain itu juga peserta didik dapat mengulang kembali pelajaran tersebut diluar jam pelajaran sekolah. Buku elektronik berbentuk *flippbook maker* adalah alat bantu yang dirancang untuk mencapai kompetensi tertentu yang didalamnya memuat materi, metode dan batasan pembelajaran serta cara melakukan pengukuran terhadap hasil belajar yang disusun secara terstruktur dan disajikan dengan memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi berupa internet dan perangkat elektronik (Nita, 2018)

Media pembelajaran memberikan manfaat yang baik dalam proses belajar siswa, anatar lain: (1) dapat menumbuhkan motivasi belajar karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka; (2) makna bahan ajar akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan materi serta tercapainya tujuan dari belajar mengajar; (3) metode mengajar akan lebih bervariasi dan (4) siswa lebih aktif dan lebih banyak melakukan aktifitas selama kegiatan belajar, tidak hanya sekedar mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan dan memerankan secara langsung (Ambiyar, 2018).

SMK Awak Karya Pembangunan Galang (AKP) merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang beralamat Jln. Perjuangan Link. VII, Kec. Galang, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20585, yang memiliki 6 jurusan, satu diantaranya jurusan Tata Busana yang akan membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan dan sikap kompeten dalam bidang busana. Jurusan Tata Busana memiliki beberapa mata pelajaran yang harus di tempuh, salah satu

diantaranya adalah mata pelajaran *Custom Made*. *Custom-Made* (Pembuatan Busana) merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang diaplikasikan dalam pembelajaran teori dan praktik, agar siswa dapat memiliki pengetahuan dan keterampilan membuat busana dengan menerapkan teknik serta cara yang tepat.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat Pengenalan Lapangan Persekolahan II (PLP II) pada tanggal 12 oktober sampai dengan 12 november 2022, selanjutnya observasi yang peneliti lakukan kembali pada tanggal 1 Agustus 2023 pada mata pelajaran pembuatan busana *custome made* dalam proses pembuatan pola *bustier*, dimana peserta didik cukup mengalami kesulitan pada tahap-tahap pembuatan pola, peserta didik juga kurang paham dalam meletakkan pola yang benar pada rancangan bahan, sementara kompetensi ini merupakan salah satu kompetensi wajib yang harus dikuasai oleh peserta didik yang terdapat pada silabus mata pelajaran pembuatan busana *custome made*.

Peneliti mengamati tingkat pemahaman mengenai pembelajaran yang diterima setiap siswa berbeda-beda, siswa tidak memiliki buku pegangan untuk belajar secara mandiri dirumah, karena kurangnya minat siswa untuk mencari tahu materi pembelajaran dari sumber lain. Setelah selesai pembelajaran, maka peserta didik tidak memiliki bahan ajar pegangannya masing-masing yang dapat digunakan secara mandiri diluar jam pelajaran sekolah. Hal ini menyebabkan perkembangan peserta didik menjadi terbatas untuk meningkatkan potensi yang dimilikinya. Menurut Irwanto (2017), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu penyelenggara pendidikan kejuruan yang memiliki misi mempersiapkan siswa untuk bekerja dalam bidang tertentu.

Permasalahan yang terjadi saat pembelajaran tersebut menyebabkan hasil pembelajaran peserta didik yang kurang maksimal. Sehingga menurut pendapat Miranti, dkk (2022) ranah psikomotrik dalam pembelajaran berkaitan dengan tindakan dan keterampilan yang tidak dapat terpisahkan dari ranah kognitif dan ranah efektif. Sejalan dengan permasalahan-permasalahan yang ditemukan saat observasi, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif agar proses belajar mengajar lebih optimal dan peserta didik dapat belajar secara maksimal.

Pada awalnya busana sendiri hanya berfungsi sebagai alat pelindung pada tubuh dari pengaruh cuaca luar, seiring dengan perkembangan sumber daya manusia, penggunaan busana mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non verbal yaitu sebagai penyampaian pesan dalam arti busana yang dipakai oleh seseorang dapat mempengaruhi reaksi dari orang lain yang melihatnya. Busana dalam garis besar dapat dibagi menjadi dua macam yaitu busana luar dan busana dalam. Busana luar adalah busana yang dipakai diatas busana dalam, pemakaian busana luar disesuaikan pula dengan kesempatannya, seperti busana untuk kesekolah, busana untuk bekerja, busana untuk kepesta dan lain lain. Busana dalam merupakan busana yang melekat langsung pada kulit, yang dipakai sebelum memakai busana luar, seperti celana dalam, *bustier*, *bra*, kaus kutang dan lain lain.

Bustier merupakan salah satu pakaian dalam yang dengan sangat cepat mengalami perubahan dalam model serta penggunaanya. Menurut Poespo (2019) *bustier* merupakan dari pakaian dalam yang terkenal karena variasi bentuknya sejak awal ke-19, busana yang panjangnya hanya sepinggang terinspirasi dari bra dan

kamisol. *Bustier* sendiri berfungsi untuk membentuk tubuh agar lebih proposional pada saat mengenakan kebaya, sementara hasil dari pembuatan bustier yang peserta didik lakukan masih terdapat kerutan, Menurut Ketaren (2019) dalam pembuatan *bustier* yang letaknya bagus pada tubuh dan nyaman digunakan tidak lah mudah, banyak hal yang menjadi kendala bagi keberhasilan dalam pembuatan *bustier*.

Menurut Irma (2011) *bustier* merupakan pakaian dalam wanita mirip korset yang ketat membentuk tubuh, memperkecil pinggang sekaligus membuat payudara lebih penuh, bisa dipermanis dengan tambahan renda, pita dan sebagainya. Di Indonesia *bustier* dipakai sebagai busana dalam pengganti kemben pada saat menggunakan kebaya, dimana penampilan seseorang terlihat lebih feminim. Menurut Rambe (2013) seiring perkembangan mode busana, *bustier* tidak hanya sebagai *underwear* saja tetapi sebagai busana bagian atas yang dipadu padankan dengan celana panjang, rok dan celana jeans.

Pembuatan pola *bustier* merupakan salah satu materi pada mata pelajaran pembuatan busana *custome made* yang membutuhkan gambar, langkah dan penjelasan yang runtut dalam pembelajarannya. Untuk merancang media pembelajaran akan masalah tersebut peneliti memilih untuk merancang media *flippbook maker*, dimana *flippbook maker* adalah media yang tidak hanya terpaku pada tulisan tetapi dapat berupa gambar, sehingga media *flippbook maker* dipilih sebagai media dalam pembelajaran pembuatan pola *bustier*.

Dalam rangka meningkatkan sistem pendidikan di sekolah, guru masa kini harus melakukan proses pembelajaran yang aktif dan kreatif, mengingat sarana dan prasarana disekolah sudah memadai seperti *LCD proyektor*, laptop atau *computer*

yang masih bisa dioperasikan, serta pasokan listrik yang stabil sehingga anak-anak tidak jenuh dalam proses pembelajaran dan memahami materi pembelajaran dengan mudah. Sebagai moderator, guru harus memiliki banyak keterampilan dalam pemilihan bahan ajar yang berbeda. Dalam penelitian ini di harapkan peneliti dapat membantu peserta didik dalam mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih efektif dengan media pembelajaran *Flipbook Maker*.

Proses pembelajaran pembuatan pola bustier di SMK Awal Karya Pembangunan Galang terdiri dari beberapa tahapan diantaranya adalah tahap persiapan meliputi proses penentuan desain, membuat pola dasar serta membuat rancangan bahan dan harga. Pembuatan pola *bustier* merupakan salah satu materi dalam mata pelajaran pembuatan busana *custome made*. Pada tahap pembuatan pola *bustier* mempengaruhi pemahaman peserta didik dalam menentukan model. Oleh karena itu, penulis memilih materi pembuatan pola *bustier* dengan harapan peserta didik dapat memahami dalam membaca desain *bustier* dan pembuatan polanya.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk menggunakan *Flippbook Maker* sebagai media pembelajaran, dalam menyusun sebuah penelitian dan pengembangan berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook Maker* pada Materi Pembuatan Pola *Bustier* Siswa Kelas XII Tata Busana SMK Awal Karya Pembangunan Galang”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka ada beberapa masalah yang peneliti identifikasi, yaitu :

1. Tidak tersedia bahan ajar peserta didik yang dapat digunakan secara mandiri diluar jam Pelajaran.
2. Dalam proses pembelajaran, peserta didik cenderung tidak berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan tidak adanya media pembelajaran.
3. Pada pembuatan pola *bustier* masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan pada tahap pembuatannya.
4. Peserta didik kurang paham dalam membaca desain seperti menjelaskan *style* detail desain *bustier*.
5. Peserta didik mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan guru karena kurangnya minat siswa untuk mencari tahu materi pembelajaran dari sumber lain.
6. Peserta didik kurang paham dalam meletakkan pola yang benar pada rancangan bahan.
7. Dibutuhkan media pembelajaran yang mandiri dimana siswa dapat mengulang kembali pelajaran dirumah.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka peneliti akan membatasi masalah sebagai fokus penelitian, yaitu peneliti menetapkan pembatasan masalah pada :

1. Kompetensi dasar RPP mata Pelajaran *Custome Made* yaitu kompetensi dasar 3.1 “Menganalisis rancangan bahan *bustier*” dimana peneliti akan

membahas materi mengenai pengertian *bustier*, membuat desain *bustier*, pembuatan pola serta membuat rancangan bahan.

2. Penelitian ini hanya sampai pada tahap *Develop* (Pengembangan)
3. Pada tahap *Disseminate* (Penyebaran) tidak dilakukan karena terbatasnya waktu, biaya dan tenaga.

1.4. Rumusan Masalah

Dari latar belakang, identifikasi masalah serta batasan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* pada materi pembuatan pola *bustier* siswa kelas XII SMK Tata Busana Awal Karya Pembangunan Galang?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* pada materi pembuatan pola *bustier* siswa kelas XII SMK Tata Busana Awal Karya Pembangunan Galang?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* pada materi pembuatan pola *bustier* siswa kelas XII SMK Tata Busana Awal Karya Pembangunan Galang?

2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* pada materi pembuatan pola *bustier* siswa kelas XII SMK Tata Busana Awal Karya Pembangunan Galang?

1.6. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan diatas, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat yaitu:

1. Bagi peserta didik, media pembelajaran ini dapat memberikan manfaat bagi peserta didik guna meningkatkan nilai pada bidang studi
2. Bagi guru, media pembelajaran ini dapat memberikan manfaat berupa inspirasi dalam melaksanakan proses pembelajaran.
3. Bagi sekolah, memberikan manfaat berupa penambahan pada media pembelajaran yang dapat digunakan untuk kemajuan sekolah.

1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Isi media pembelajaran berbasis *flipbook Maker* dibuat berdasarkan materi kompetensi dasar 3.1 di semester ganjil yaitu : “Menganalisis rancangan bahan *bustier*” dengan indikator:
 - 3.1.1 Mendeskripsikan pengertian dan karakteristik *bustier*
 - 3.1.2 Mengelompokkan kriteria bahan utama dan bahan penunjang *bustier*
 - 3.1.3 Mendeskripsikan alat dan bahan membuat rancangan bahan *bustier*

2. Media pembelajaran berbasis *flippbook maker* berisi teks dan gambar yang secara detail menampilkan langkah-langkah dalam pembuatan pola *bustier* skala 1:4
3. Media pembelajaran berbasis *Flippbook maker* yang dikembangkan dapat dibuka dalam format html, exe, zip, screen saver dan app
4. Pengembangan media yang dikembangkan merupakan penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan Thiagarajan 4D (*Define, Design, Develop, Dessiminate*)
5. Tingkat penggunaan *flippbook maker* : di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

1.8. Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran berbasis *flippbook maker* diharapkan dapat berguna sebagai fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar sehingga dapat memenuhi kekurangan dan keterbatasan peserta didik dalam menggali informasi, ilmu dan pemahaman untuk belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah. Selain pertimbangan tersebut peserta didik diarahkan untuk menumbuhkan pemahamannya dengan mengimplikasikan uraian materi, latihan dan pembahasan soal dengan keahliannya sehingga proses pembelajaran menjadi bermakna bagi kehidupan peserta didik.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka pentingnya penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *flippbook maker*:

- 1) Bagi Siswa

1. Sebagai dorongan dalam meningkatkan pemahaman konsep pembuatan busana *custome made* sesuai dengan kecakapan dan kemampuan peserta didik di era perkembangan teknologi yang semakin berkembang.
 2. Siswa dapat mengkaji kembali materi dan belajar secara mandiri di rumah.
 3. Siswa dapat memanfaatkan pengetahuan dasar yang dimiliki secara maksimal dalam mendalami materi pembuatan busana anak.
- 2) Bagi Guru
1. Media pembelajaran berbasis *flipbook maker* ini memudahkan guru dalam mengarahkan dan menjalankan proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman serta pengetahuan peserta didik.
 2. Media pembelajaran berbasis *flipbook maker* yang digunakan dalam upaya meningkatkan optimalisasi hasil pembelajaran merupakan khazanah sebagaimana amanah yang termuat dalam Undang-Undang Dasar 1945, yaitu pendidikan merupakan bentuk upaya mencerdaskan anak bangsa.
 3. Media pembelajaran berbasis *flipbook maker* ini menjadi alternatif pendekatan pembelajaran pembuatan busana *custome made* yang lebih menyenangkan dan memacu peserta didik dalam menggali ilmu pengetahuan, meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengadakan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif.
- 3) Bagi Sekolah
- Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan evaluasi untuk menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan proses belajar mengajar,

sekolah diharapkan dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi seperti alat peraga atau media lainnya dalam pembelajaran.

4) Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman dalam pembelajaran baru untuk mengembangkan bahan ajar interaktif melalui pembelajaran kontekstual sebagai modal pada kompetensi pembelajaran pembuatan busana anak. Selain itu, dengan adanya pengalaman dan pembelajaran ini mendorong peneliti untuk terus berkarya dan memperluas wawasan terhadap objek yang diteliti sebagai bentuk penyempurnaan metode yang berkembang dan terus akan menjadi inovatif sebagai modal bagi peneliti selanjutnya.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan bahan ajar interaktif pada kompetensi pembuatan busana *custome made* ini adalah sebagai berikut:

1). Asumsi Pengembangan

- a. Materi pengembangan didasari pada standart kompetensi Inti dan kompetensi dasar, sehingga sesuai untuk siswa kelas XII SMK Tata Busana Awal Karya Pembangunan Galang
- b. Validator ahli materi yang sudah berpengalaman dipilih sesuai dengan bidangnya.
- c. Item-item dalam angket kelayakan menggambarkan penilaian produk secara inklusif, menyatakan layak atau tidaknya produk untuk digunakan.

2). Keterbatasan Pengembangan.

Pada proses pembuatan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* ada beberapa keterbatasan antara lain:

- a) Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis *Flippbook Maker* pada materi pembelajaran pembuatan pola *bustier* sesuai dengan mata pelajaran *custome made* di SMK Awal Karya Pembangunan Galang kelas XII semester ganjil dan diuji praktikalitaskan langsung kepada peserta didik.
- b) Penelitian ini hanya sampai pada tahap *Develop* (Pengembangan) dikarenakan terbatas nya waktu dan biaya peneliti.

