

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kunci terbentuknya sumber daya manusia yang kompeten dalam membangun bangsa. Melalui pendidikan, diharapkan mampu menciptakan generasi yang berguna bagi bangsa dan negara serta mampu bersaing di kancah internasional. Pendidikan merupakan faktor penunjang suatu bangsa, sehingga dijadikan sebagai tolak ukur dalam perkembangan dan kemajuan bangsa.

Pendidikan kejuruan merupakan salah satu lembaga pendidikan bagian terpadu dari sistem pendidikan nasional yang mempersiapkan siswa menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan mengadakan hubungan timbal 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 (SMK) merupakan pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai bentuk satuan pendidikan kejuruan yang menyelenggarakan berbagai program studi keahlian yang disesuaikan dengan kompetensi kebutuhan kerja. Terdapat salah satu lembaga pendidikan yang mempersiapkan dan membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan (SMK). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan

kejuruan dari SMP,MTs atau bentuk lain yang sederajat (Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003).

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) Nomor 20 Tahun 2003 pasal 26 menjelaskan bahwa pengembangan kurikulum dilakukan dengan mengacu pada standar nasional pendidikan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Tujuan pendidikan Nasional ialah sebagaimana tercantum di dalam UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 BAB II Pasal 3 yaitu sebagai berikut “Berkembangnya 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 bertanggung jawab”.

SMK Negeri 1 Beringin merupakan salah satu sekolah memiliki berbagai bidang kejuruan yang memiliki 5 jurusan yakni jurusan Teknik Komputer Jaringan (TKJ), Rekayasa Perangkat Lunak ( RPL), Akomodasi Perhotelan (AP), Tata Kecantikan (TK) dan Tata Busana (TB). Jurusan Tata Busana salah satunya adalah secara khusus tujuan program keahlian membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan dan sikap, agar kompeten dalam mengukur, membuat pola, menjahit, dan menyelesaikan busana, memilih bahan tekstil, mendesain berbagai jenis busana sesuai dengan kesempatan, menghias busana dan mengelola usaha bidang busana. SMK Negeri 1 Beringin memiliki program studi Tata Busana yakni mata pelajaran yang mendukung tercapainya lulusan siswa yang bermutu, khususnya mata pelajaran Teknologi Menjahit ialah Dasar Program Keahlian (C2) yang meliputi pelajaran bahan tekstil, teknologi menjahit, pembuatan pola dan dasar desain, Untuk mencapai tujuan tersebut maka siswa

diberikan berbagai kemampuan yang disusun dan dirancang secara terarah dan sistematis.

Di kurikulum 2013 revisi tahun 2018 revisi terbaru pada tahun 2018 menghasilkan beberapa poin perubahan, yaitu : (1) Nama kurikulum tidak diubah menjadi kurikulum nasional namun tetap memakai nama kurikulum 2013 edisi revisi yang diberlakukan secara nasional, (2) penilaian sikap KI-1 dan KI-2 ditiadakan pada setiap mata pelajaran kecuali mata pelajaran agama dan akan tetapi KI tetap dicantumkan dalam penulisan RPP, (3) pendekatan *scientific* 5M bukanlah satu-satunya metode saat mengajar dan apabila digunakan susunannya tidak harus berurutan, (4) silabus kurikulum 2013 revisi 2018 lebih dirampingkan menjadi hanya tiga kolom, yaitu KD, materi pelajaran, dan kegiatan pembelajaran. (Machrus, 2020 : 89)

Pada mata pelajaran Teknologi Menjahit adalah mata pelajaran pembuatan pola, menggunting, menjahit dan penyelesaian. Kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa pada mata pelajaran Teknologi Menjahit yaitu Menerapkan keselamatan dan tindakan pencegahan kecelakaan kerja, Melakukan keselamatan dan tindakan pencegahan kecelakaan kerja, Menerapkan teknik dasar menjahit, Membuat teknik dasar menjahit, Menerapkan mesin jahit manual dan industry, Mengoperasikan mesin jahit manual dan industri, Menerapkan mesin jahit penyelesaian, Mengoperasikan mesin jahit penyelesaian, Menganalisis kempuh pada suatu produk, Membuat kempuh pada suatu produk, Menganalisis pemeliharaan mesin jahit manual dan mesin jahit industry, Melakukan pemeliharaan mesin jahit manual dan industry, Menganalisis limbah busana, Membuat produk dari limbah busana, Menganalisis teknik menjahit bagian-

bagian busana dalam suatu produk, Membuat teknik menjahit bagian- bagian busana dalam suatu produk, Menganalisis belahan dalam suatu produk, Membuat belahan dalam suatu produk, Mengevaluasi hasil pemeriksaan mutu jahitan busana dalam suatu produk, Membuat laporan hasil evaluasi pemeriksaan mutu jahitan dalam suatu produk, Menganalisis penyelesaian busana dengan jahit tangan, Membuat penyelesaian busana dengan jahit tangan. Terutama pada pembelajaran menjahit saku *passepoille*. Untuk mencapai kompetensi tersebut, komponen-komponen pembelajaran pembuatan saku *passepoille* yaitu membuat saku *passepoille*. merupakan kunci utama.

Saku adalah kantong yang melekat pada pakaian yang digunakan untuk menyimpan barang yang kecil. Saku dapat bertujuan sebagai fungsional maupun sebagai hiasan (Dwijanti, 2013:100). Saku *passepoille* yaitu saku yang lubangnya diselesaikan dengan kumai serong (Boedijono, 2016 : 12).

Observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 27 Januari 2021 dengan Ibu Novitasari, S.Pd, salah satu guru mata pelajaran Teknologi Menjahit Kelas X di SMK Negeri 1 Beringin, ada beberapa permasalahan yang ditemukan peneliti dimana siswa kesulitan dalam pembuatan saku *passepoille* dimana siswa kurang teliti dalam penyelesaian menjahit bagian sudut segitiga saku, membalikkan jahitan saku kedalam, melalui lubang saku yang telah digunting sehingga jahitan berkerut, karena menjahit saku *passepoille* ini memiliki tingkat kesulitan dan ketelitian yang tinggi dalam proses pengerjaannya, nilai dari siswa masih banyak dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 74% dan tuntas mencapai 26% dari 34 siswa. Supaya mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal maka perlu diadakannya peningkatan untuk memperoleh hasil yang

maksimal sesuai dengan KKM sebesar 75. Dari permasalahan tersebut mengakibatkan rendahnya kemampuan siswa dalam mata pelajaran teknologi menjahit dalam pelaksanaan proses belajar mengajar mengalami kesulitan dikarenakan masa pandemi virus pada saat ini. Guru hanya memanfaatkan media rumah belajar sebagai media dalam pembelajaran di masa pandemi pada saat ini. Media dengan berbantuan komputer merupakan salah satu media yang bisa digunakan dalam pembelajaran pembuatan saku *passepoille*, namun guru belum memanfaatkan media pembelajaran seperti media berbasis audiovisual.

Pengertian Komputer adalah salah satu media pembelajaran dengan perangkat lunak yang direncanakan, sarana yang baik dalam membantu proses pembelajaran, sebagai suatu sistem penyampaian. Komputer dipertimbangkan karena mampu melengkapi para peserta didik dengan yaitu model, drill, dan latihan, alat referensi, sistem dan lingkungan simulasi, tes, dan perhitungan yang kompleks. (Sukamto, 2015 : 145).

Berdasarkan salah satu cara dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah dengan menggunakan era digital memberikan implikasi yang sangat berarti terhadap dunia pendidikan. Berbagai aspek pendidikan seperti tujuan pendidikan, orientasi pendidikan, evaluasi, kurikulum dan sebagainya mendapatkan pengaruh yang besar dari era digital, hal ini menandakan bahwa era digital telah memberikan pengaruh yang luar biasa terhadap pendidikan. Tentu hal tersebut juga memiliki konsekuensi tersendiri bagi dunia pendidikan yang telah dirasuki oleh era digital. Muncul berbagai peluang sekaligus tantangan yang perlu dipersiapkan oleh penyelenggara pendidikan, era digital juga menimbulkan tantangan-tantangan yang semakin kompleks dalam bidang pendidikan.

Media video merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Melalui video proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Informasi yang disampaikan secara lisan terkadang tidak dipahami sepenuhnya oleh siswa, terlebih lagi guru kurang cakap dalam memperjelas materi, maka media berperan sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan dalam proses belajar mengajar. (Hardianti dan Wahyu, 2017:125)

Penggunaan media pembelajaran video tutorial ini akan membantu dan mempermudah proses pembelajaran online untuk siswa maupun guru dikarenakan situasi pandemi COVID-19 saat ini. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh juga menetapkan bahwa Tutorial adalah bentuk bantuan belajar akademik dan administrasi, maupun pribadi, secara tatap muka maupun melalui pemanfaatan informasi dan komunikasi. Siswa dapat belajar lebih dahulu dengan melihat dan menyerap materi pelajaran dengan lebih utuh. Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan informasi dari guru ke siswa dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa. Dengan demikian, guru tidak harus menjelaskan materi berulang-ulang sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik, lebih efektif.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: **“Pengembangan Video Tutorial Pembuatan Saku *Passpoille* Mata Pelajaran Teknologi Menjahit Kelas X Di SMK Negeri 1 Beringin”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Adanya kesulitan dimasa pandemi yang dialami siswa dalam memahami konsep materi pelajaran Teknologi Menjahit khususnya Pembuatan Saku *Passepoille*.
2. Pembelajaran kurang efektif dimana siswa masih kurang memahami materi pembelajaran karena belum adanya media pembelajaran yang memadai.
3. Media pembelajaran yang digunakan masih kurang efektif sehingga dibutuhkan media baru yang lebih mudah digunakan.
4. Belum adanya media visual menarik yang memudahkan siswa memahami prosedur pembuatan saku *passepoille*.

## 1.3 Pembatasan Masalah

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

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis video tutorial
2. Penelitian ini difokuskan pada kelayakan media video tutorial pelajaran teknologi menjahit materi saku *passepoille* di SMK Negeri 1 Beringin.
3. Pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti yaitu media pembelajaran berupa video tutorial yang membuat proses pembuatan saku *passepoille*. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Develompent*.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video tutorial pada mata pelajaran teknologi menjahit kelas X jurusan Tata Busana di SMK Negeri 1 Beringin?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran video tutorial pada mata pelajaran teknologi menjahit kelas X jurusan Tata Busana di SMK Negeri 1 Beringin?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran video tutorial mata pelajaran teknologi menjahit kelas X jurusan Tata Busana di SMK Negeri 1 Beringin.
2. Mengetahui efektivitas media pembelajaran video tutorial pada mata pelajaran teknologi menjahit kelas X jurusan Tata Busana di SMK Negeri 1 Beringin?

#### 1.6 Manfaat Pengembangan Produk

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

1. Bagi Peserta Didik

Mempermudah pemahaman dalam menerima materi pembelajaran membantu belajar secara mandiri, meningkatkan kemampuan belajar dan meningkatkan prestasi peserta didik dalam bidang akademik serta praktik.



## 2. Bagi Guru

Meningkatkan variasi pembelajaran, mempermudah guru dalam pengawasan proses belajar mengajar mata pelajaran Teknologi Menjahit, dan mempermudah meningkatkan kemampuan peserta didik.

## 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 saku *passepoille* hingga sampai dengan penyelesaiannya.
2. Video Tutorial dirancang sederhana namun detail sehingga menarik perhatian siswa.
3. Video Tutorial memerlukan aplikasi yang terdapat di komputer. Aplikasi yang sangat mendukung video tersebut yaitu Filmora9.
4. Video Tutorial dapat dioperasikan menggunakan *Handphone*, *smartphone* yang memiliki aplikasi pemutar video.
5. Video Tutorial juga dapat diputar melalui *Youtube*.
6. Video Tutorial juga dapat diputar lebih dari lama.
7. Hasil Video dapat disimpan pada DVD, CD, HP, *Smartphone*, Flashdisk, MMC 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 saku passepoille 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 Komptensi Dasar, sehingga sesuai untuk siswa SMK Negeri 1 Beringin Tata Busana.
  - b. Validator ahli materi yang sudah berpengalaman dipilih sesuai dengan bidangnya. Selain itu juga validator ahli media yang sudah cakap bernaung dalam bidang multimedia.
  - c. Item-item dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidak layak produk untuk digunakan dalam media pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan
  - a. Produk media yang dihasilkan berupa video tutorial pembuatan saku *passepaille*.
  - b. Uji coba dilakukan pada validasi ahli media dan ahli materi.
  - c. Uji coba produk media ini dilakukan pada siswa SMK Negeri 1 Beringin Tata Busana.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY