

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting kewibawaan sebuah negara didapatkan. Dengan pendidikan yang baik pastinya akan melahirkan generasi penerus bangsa yang cerdas dan kompeten dalam bidangnya. Sehingga kondisi bangsa akan terus mengalami perbaikan dengan adanya para penerus generasi bangsa yang mumpuni dalam berbagai ilmu.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UU Sisdiknas 2003). Hal ini menekankan bahwa pendidikan merupakan faktor penting dalam proses terbentuknya sumber daya manusia yang berkualitas.

Pandemi akibat *Covid-19* yang melanda seluruh dunia khususnya Indonesia, memberikan dampak negatif pada seluruh sektor tidak terkecuali sektor pendidikan. Maka dari itu, kesehatan lahir dan batin siswa, guru, kepala sekolah dan seluruh warga sekolah menjadi pertimbangan utama dalam pelaksanaan kebijakan pendidikan. Oleh karena itu pemerintah membuat kebijakan melalui pembelajaran daring/jarak jauh (SE NO. 4 Tahun 2020).

Beberapa komponen pendidikan yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran yaitu tujuan pendidikan, pendidik, dan peserta didik. Pemerintah

telah merealisasikan ke berbagai lembaga pendidikan, diantaranya adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Salah satu program studi keahlian yang terdapat pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah Tata Busana, dimana kompetensi keahlian Tata Busana adalah mempersiapkan peserta didik dan membekali keterampilan, pengetahuan di bidang busana serta sikap agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan dunia industri, menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir, ulet, dan gigih dalam berkompentensi, beradaptasi di lingkungan kerja, membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan teknologi dan seni agar mampu mengembangkan diri baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Terdapat salah satu mata pelajaran pokok dan mendasar yang harus di kuasai para siswa Tata Busana kelas X SMK Negeri 1 Stabat adalah mata pelajaran Teknologi Menjahit. Tujuan dari Teknologi Menjahit adalah memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan siswa sebagai dasar dalam menjahit. Salah satu kompetensi belajar yang harus dicapai pada mata pembelajaran Teknologi Menjahit adalah membuat macam – macam belahan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Satriani yang merupakan guru bidang studi Teknologi Menjahit mengatakan bahwa pemanfaatan media untuk saat ini hanya menggunakan media fragmen yang terbatas penggunaanya untuk beberapa siswa saja. Walaupun sekolah sudah diberikan fasilitas teknologi yang berupa *viewer* (seperti *LCD Projector*), namun faktanya penggunaan media disekolah ini belum secara optimal karena kurangnya pengetahuan, minat dan keterampilan guru

dalam penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dan sudah terbiasa dengan sistem yang klasikal. Terlebih lagi di saat pandemi seperti ini, sistem pembelajaran dibuat menjadi sistem daring/pembelajaran jarak jauh. Sehingga tidak memungkinkan siswa belajar praktek dirumah dengan fragmen yang terbatas. Ini menjadi hal yang kurang efisien. Kemudian nilai mata pelajaran Teknologi Menjahit di kompetensi membuat macam – macam belahan masih belum maksimal siswa masih sering mengalami kesulitan pada saat menjahit belahan, terlebih lagi pada bagian sudut lajur, belahan tidak menutup, serta tidak dapat menjahit setikan pada tepi belahan.

Dalam hal ini guru dituntut untuk lebih mengupayakan pembelajaran yang lebih efektif. Pemilihan media yang tepat dan lebih menarik perhatian siswa diharapkan dapat mampu menalar dengan baik isi materi yang disampaikan. Pertimbangan dalam pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, dan dapat memenuhi kebutuhan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan pemanfaatan teknologi berupa media baru dalam penerapan proses belajar mengajar. Keberadaan media dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menunjang keberhasilan siswa sehingga berpengaruh terhadap proses belajar mengajar dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Sehingga siswa tetap bisa melakukan kegiatan belajar dari rumahnya masing-masing.

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Salah satu media yang

dapat menunjang proses pembelajaran jarak jauh adalah media Tiga Dimensi yang belum pernah dilakukan penelitian sebelumnya.

Media 3D (Tiga Dimensi) pada penelitian ini berbentuk seperti buku yang mewakili bentuk aslinya. Dalam pembuatannya diperlukan sebuah *software* atau aplikasi. Salah satu *software* yang dapat membuat bentuk buku yaitu aplikasi *3D PageFlip Professional* yaitu sebuah perangkat lunak untuk membuat sumber belajar berupa bahan ajar dengan efek *3D*.

3D PageFlip Professional merupakan suatu *software* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat bahan ajar berbentuk *e-book* digital dengan efek *3D*. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah aplikasi media pembelajaran *android* yang dapat membantu memudahkan penyampaian materi dengan tambahan fitur kompetensi, kuis, dan video pembelajaran yang dapat diakses secara *offline* serta kemudahan pengunduhan pada *web* yang telah disediakan.

Hasil penelitian yang sebelumnya, berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Adam Fatchur Rozy (2019) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *3D PageFlip* yang dikembangkan memenuhi syarat valid dengan diperoleh respon positif sebesar 89% terhadap siswa jurusan AV SMK Negeri 1 Kediri. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *3D PageFlip* sangat menarik minat bagi siswa untuk kegiatan pembelajaran. Menurut Muhtar (1992), guru merupakan unsur penting dalam keseluruhan sistem pendidikan. Oleh karena itu peranan dan kedudukan guru dalam meningkatkan mutu dan kualitas anak didik perlu diperhitungkan dengan sungguh-sungguh. Status guru bukan hanya sebatas pengajar semata-mata melaksanakan tugas tanpa ada rasa

tanggung jawab terhadap disiplin ilmu yang diembannya. Oleh karena itu penguasaan kompetensi oleh lulusan-lulusan SMK haruslah menjadi fokus para pendidik dalam hal ini adalah guru. Guru juga harus konsisten untuk mengimplementasikan teori - teori kejuruan.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengembangan Media (3D) Tiga Dimensi Membuat Belahan Busana Pada Siswa Kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Stabat"**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Pembelajaran jarak jauh yang tidak memungkinkan pembelajaran praktek menggunakan media fragmen.
2. Media fragmen yang digunakan masih terbatas.
3. Siswa masih merasa kesulitan pada pembuatan macam - macam belahan busana.
4. Masih belum variatifnya media pembelajaran yang digunakan pada materi membuat belahan busana di SMK Negeri 1 Stabat.
5. Masih kurangnya pemanfaatan fasilitas *LCD Projector* SMK Negeri 1 Stabat.
6. Siswa belum menguasai materi pembuatan belahan dengan baik.
7. Belum pernah digunakan media pembelajaran 3D (Tiga Dimensi) pada mata pelajaran teknologi busana dengan materi membuat belahan busana pada siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Stabat.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka perlu adanya pembatasan masalah, sehingga tidak semua permasalahan diangkat dalam penelitian ini. Maka penelitian ini dibatasi pada ruang lingkup :

1. Penelitian ini difokuskan pada pembuatan media pembelajaran 3D (Tiga Dimensi) membuat belahan siswa kelas X Tata Busana Smk Negeri 1 Stabat
2. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Teknologi Busana pada materi membuat belahan.
3. Macam – macam belahan busana (Belahan Satu Lajur, Belahan Dua Lajur Sama, Belahan Dua Lajur untuk Manset, Belahan dengan Kumai Serong atau Belahan Passpoile, Belahan Tutup Tarik).

1.4. Rumusan Masalah

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

“Bagaimana kelayakan media pembelajaran 3D (Tiga Dimensi) membuat belahan pada siswa tata busana kelas X SMK Negeri 1 Stabat?”.

1.5. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, tujuan utama penelitian pengembangan ini adalah untuk “ Mengetahui kelayakan media pembelajaran 3D (Tiga Dimensi) membuat belahan busana pada siswa tata busana kelas X SMK Negeri 1 Stabat ”.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Bagi pihak SMK Negeri 1 Stabat
 - a. Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi motivasi, membimbing dan mengarahkan siswa agar dapat meningkatkan mutu belajar dalam mata pelajaran teknologi busana pada mata pelajaran membuat belahan busana.
 - b. Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru, karena dengan adanya media pembelajaran 3D di materi membuat belahan proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menarik dan dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.
2. Bagi Peneliti
 - a. Lebih banyak belajar bagaimana membuat pembelajaran yang menarik
 - b. Penelitian ini menambah wawasan dan pengetahuan yang banyak dalam pengembangan media pembelajaran.
 - c. Sebagai bahan referensi untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut.