

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah proses mengubah cara berpikir dari tidak tahu menjadi tahu. Hasil belajar adalah indikator keberhasilan siswa dalam menerima pelajaran. Hasil belajar menunjukkan seberapa baik siswa memahami pelajaran.

Hasil belajar didefinisikan sebagai jumlah nilai dalam bentuk huruf atau angka yang diterima siswa setelah melewati ujian atau tes yang diberikan oleh guru. Dari hasil belajar ini, guru dapat mengetahui seberapa jauh siswa memahami topik yang diajarkan. Setiap siswa memiliki tingkat keberhasilan yang berbeda dalam mencapai hasil belajar.

Kurikulum adalah salah satu indikator penting hasil belajar yang baik dan salah. Dalam dunia pendidikan Indonesia, perubahan kurikulum adalah salah satu cara pemerintah untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Perubahan ini merupakan salah satu langkah pengembangan antara kurikulum yang ada dan kurikulum sebelumnya (Suryani, 2023).

Sampai saat ini, pemerintah telah menerapkan delapan jenis kurikulum yang berbeda: Kurikulum 1968, Kurikulum 1975, Kurikulum 1984, Kurikulum 1994, Kurikulum 2004, atau Kurikulum Berbasis Kompetensi, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Kurikulum 2013, dan Kurikulum Merdeka.

Kurikulum merdeka adalah kurikulum terbaru yang banyak digunakan di sekolah. Tujuan kurikulum merdeka adalah untuk memerdekakan pikiran dan perspektif ekonomi anak-anak saat mereka memasuki dunia kerja. Dalam pelaksanaannya, kurikulum merdeka menggunakan pembelajaran digital, seperti sumber daya digital untuk desain busana.

Kurikulum merdeka, yang diusulkan oleh Menteri Pendidikan Indonesia Nadiem Makarim, memberikan kebebasan dan kebebasan kepada siswa untuk menunjukkan kemampuan dan minat mereka. Kurikulum ini memungkinkan sekolah dan guru untuk berkreasi dalam metode pembelajaran mereka dan mengidentifikasi bakat dan minat siswa. (Asbari, 2023)

SMK Putra Anda Binjai, yang berlokasi di Jalan Walter Mongonsidi Nomor 22 Kota Binjai, memberi peserta didik pengetahuan, teknologi, keterampilan, sikap mandiri, disiplin, dan etos kerja yang terampil dan kreatif. Ini memastikan bahwa siswa yang lulus nanti dapat bekerja dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan.

Siswa SMK Putra Anda Binjai program keahlian Tata Busana dituntut untuk memahami dan menguasai setiap mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa adalah mata pelajaran desain busana. Dalam mata pelajaran ini selain siswa dituntut untuk dapat mendesain secara manual, siswa juga diharuskan dapat mendesain secara digital. Sehingga dalam pembuatan desain secara digital ini tentunya memerlukan software atau aplikasi.

Aplikasi yang dapat menunjang pembuatan busana secara digital seperti Corel Draw, Adobe Illustrator, Ibis Paint X dan lain-lain. Namun, perlu dipertimbangkan aplikasi apa yang cocok dengan siswa karena tidak banyak siswa yang memiliki laptop pribadi. Walaupun fasilitas sekolah dapat digunakan seperti laboratorium komputer, bukan berarti dapat digunakan tanpa batas waktu karena harus bergantian dengan siswa kelas lainnya. Beberapa aplikasi juga hanya bisa digunakan di PC (Personal Computer) dan laptop dan tidak dapat beroperasi di Smartphone.

Aplikasi yang dapat dijangkau oleh pengguna smartphone salah satunya adalah Ibis Paint X. Aplikasi Ibis Paint X adalah salah satu aplikasi terbaik untuk desain busana. Ini dapat digunakan baik di komputer maupun smartphone, sehingga lebih mudah bagi siswa. Hampir semua siswa memiliki smartphone, sehingga pembelajaran dapat berjalan lancar meskipun mereka tidak memiliki komputer di rumah. Aplikasi ini juga ringan, memiliki video tutorial yang tersedia, dapat disimpan dalam berbagai format, dan sangat mudah digunakan. (Farkhatun, 2022).

Perancang busana harus memanfaatkan perangkat lunak desain secara ekstensif. membantu peningkatan rencana gaya. Ibis Paint Membuat rencana gaya menggunakan Ibis Paint (Naimar, 2022).

Berdasarkan hasil observasi dengan guru mata pelajaran desain busana, Ibu Yuli mengatakan bahwa siswa masih kesulitan dalam menggambar datar (*flat drawing*) secara digital dan manual, terlebih jika desain tersebut memiliki desain dekoratif seperti motif dan detail kecil seperti payet. Kurangnya

ketelitian dan kecermatan dalam pembuatan desain busana sangat berpengaruh pada penilaian pembelajaran. KKM pada mata pelajaran desain busana tersebut adalah 75. Berikut data perolehan nilai materi menggambar datar (*flat drawing*) pada busana pesta:

Tabel 1.1. Nilai Materi Menggambar Datar (*Flat Drawing*) Pada Busana Pesta

Tahun Ajaran	Standar Penilaian	Jumlah siswa yang belum lulus	Persentase yang belum lulus	Jumlah Siswa Keseluruhan
2021/2022	<75 (kurang)	25 orang	56,81%	44 orang
	75-79 (cukup)			
	80-90 (baik)			
	90-100 (amat baik)			
2022/2023	<75 (kurang)	24 orang	51,06%	47 orang
	75-79 (cukup)			
	80-90 (baik)			
	90-100 (amat baik)			
2023/2024	<75 (kurang)	24 orang	60,00%	40 orang
	75-79 (cukup)			
	80-90 (baik)			
	90-100 (amat baik)			

Sumber: Data nilai siswa kelas XI SMK Putra Anda Binjai

Berdasarkan dari data nilai siswa SMK Putra Anda Binjai pada materi menggambar datar (*flat drawing*) pada busana pesta pada periode tiga tahun terakhir, masih banyak nilai siswa yang belum memenuhi nilai ketuntasan minimal (KKM) dengan rincian pada tahun 2021/2022 sebanyak 56,81% dari 44 orang siswa, pada tahun 2022/2023 sebanyak 51,06% dari 47 orang siswa, dan pada tahun 2023/2024 sebanyak 60,00% dari 40 orang siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan dengan guru yang bersangkutan, kesulitan siswa dalam menggambar busana pesta secara manual ada pada

pemberian warna dan detail dekoratif yang terdapat pada busana. Sedangkan dalam menggambar busana pesta secara digital, kesulitannya terdapat pada pemanfaatan tools yang terdapat pada aplikasi sehingga berpengaruh pada hasil menggambar busana pesta seperti jatuhnya bahan pada busana.

Dari observasi yang dilakukan dengan guru yang bersangkutan, materi ini menuntut siswa agar dapat menggambar busana secara manual maupun digital namun masih ada siswa yang belum terlatih sehingga nilai yang dihasilkan belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum. Selama pembelajaran berlangsung siswa belajar secara mandiri, sehingga tidak banyak terjadi interaksi antar siswa maupun dengan guru. Selain itu siswa sulit untuk fokus untuk belajar dan kebanyakan mereka merasa sungkan untuk bertanya kepada guru, sehingga siswa kebingungan dengan materi menggambar datar (flat drawing) ketika pembelajaran berlangsung.

Belajar dalam kelompok terjadi ketika siswa berinteraksi satu sama lain; metode ini dapat diterapkan pada kelompok kecil atau besar, tetapi akan lebih menguntungkan jika semua siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam kelompok mereka. (Shudur, 2019)

Belajar kelompok memiliki manfaat yang signifikan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, sehingga jika dilakukan dengan benar dan direncanakan dengan baik, siswa akan lebih mudah mencapai prestasi yang baik dan memuaskan.

Pada implementasinya penelitian ini akan dilihat hasil materi menggambar datar (*flat drawing*) pada busana pesta dengan memanfaatkan Aplikasi Ibis Paint X dan materi menggambar datar (*flat drawing*) pada busana pesta tanpa memanfaatkan Aplikasi Ibis Paint X serta dalam penelitian ini ingin melihat bagaimana pengaruh strategi pembelajaran kelompok memanfaatkan aplikasi Ibis Paint X pada mata pelajaran desain busana di kelas XI SMK Putra Anda Binjai.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu:

1. Penelitian ini ingin melihat bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi Ibis Paint X dengan memanfaatkan strategi belajar kelompok terhadap hasil belajar pada mata pelajaran desain busana di kelas XI SMK Putra Anda Binjai.
2. Kurang aktifnya siswa dalam dalam proses pembelajaran
3. Masih banyak siswa merasa tidak nyaman untuk bertanya kepada guru dan hanya bertanya kepada temannya saja

1.3. Pembatasan Masalah

Masalah yang dibatasi penulis pada penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini dibatasi pada materi menggambar desain busana pesta dengan berbantuan aplikasi Ibis Paint X.

2. Penelitian ini terdiri dari 1 kelompok eksperimen (diberi perlakuan menggunakan Aplikasi Ibis Paint X) dan 1 kelompok control (tidak diberi perlakuan menggunakan Aplikasi Ibis Paint X).
3. Siswa hanya mengerjakan desain busana sesuai dengan desain yang telah disetujui oleh guru pamong.
4. Penelitian dilakukan di kelas XI Tata Busana SMK Putra Anda Binjai.

1.4. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan aplikasi Ibis Paint X dengan memanfaatkan strategi pembelajaran kelompok terhadap materi menggambar datar (*flat drawing*) pada busana pesta.
2. bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi Ibis Paint X dengan memanfaatkan strategi pembelajaran kelompok terhadap materi menggambar datar (*flat drawing*) pada busana pesta.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan wawasan yang lebih luas tentang strategi pembelajaran kelompok materi menggambar desain busana pesta berbantuan aplikasi Ibis Paint X.

2. Manfaat Praktis

- Untuk kepala sekolah, informasi diberikan untuk membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
- Untuk guru mata pelajaran, sebagai bantuan dalam menentukan strategi pembelajaran yang lebih baik, khususnya dalam desain busana.
- Bagi peserta didik. Sebagai masukan dalam mempermudah proses pembelajaran agar hasil belajar meningkat.
- Bagi peneliti. Diharapkan dapat memberikan sebuah pengalaman baru untuk mengembangkan inovasi-inovasi pembelajaran sehingga berdampak terhadap kualitas pendidikan yang lebih baik serta dapat menjadi referensi ilmiah dalam penelitian yang serupa.

