

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat manusia berfikir untuk terus berkembang diberbagai bidang. Dalam kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan, bermunculan inovasi-inovasi baru yang dapat mempermudah kegiatan belajar. Hal ini disebabkan interaksi antara guru dan peserta didik tidak terjadi melalui hubungan personal, namun juga melalui media. (Jamun, 2018). Sebagai pendidik, guru mempunyai tanggung jawab untuk memberikan solusi-solusi baik yang dibutuhkan siswa ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran. Perkembangan teknologi yang semakin maju tersebut mendukung terciptanya sekolah-sekolah dengan keahlian sesuai dengan perkembangan zaman, salah satunya tata busana.

SMK Pariwisata Imelda Medan adalah salah satu lembaga pendidikan. SMK Pariwisata Imelda Medan memiliki beberapa bidang jurusan, termasuk jurusan Tata Busana. Peserta didik diharapkan mampu menguasai keterampilan dan siap bekerja di industri busana pada akhir program keahlian tata busana. Guru dan peserta didik di SMK Pariwisata Imelda Medan masih beradaptasi terhadap pergantian kurikulum dari kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka. Perkembangan yang telah dilakukan pada rencana pendidikan tersebut diantaranya perubahan mata pelajaran praktik "Pembuatan Pola" menjadi elemen "Dasar Pola".

Dasar pola adalah pelajaran praktik yang wajib dikuasai oleh peserta didik, dikarenakan pelajaran dasar pola akan berlanjut sampai fase F untuk pola tingkat terampil dan akan bermanfaat seterusnya dibidang busana. Berdasarkan Alur

Tujuan Pembelajaran Dasar Pola, tujuan pembelajaran yang akan dicapai diantaranya yaitu cara mengukur tubuh dan penerapannya, membuat pola dasar teknik konstruksi, pemindahan lipit pantas, macam - macam garis leher, kerah, lengan dan rok serta pecah pola dasar sesuai model busana. (ATP SMKS Pariwisata Imelda Medan).

Jurusan Tata Busana pada fase E sangat memperhatikan pengetahuan pola dasar karena membuat pola dasar merupakan salah satu kemampuan dasar yang dibutuhkan untuk membuat busana. Oleh karena itu, diharapkan siswa mampu menguasai semua metode untuk membuat pola dasar wanita, seperti pola lipit pantas, kegunaan dan pemindahannya. Sebelum peserta didik mempelajari materi lipit pantas, peserta didik harus memiliki kemampuan awal yaitu dalam pembuatan pola dasar teknik konstruksi. Sulastri (2018) menyatakan bahwa kualitas suatu pakaian dapat diukur dari seberapa pasnya pakaian tersebut di badan pemakainya dan dari cara membuat pola lipit pantas yang benar.

Lipit pantas adalah salah satu garis yang terdapat pada pola wanita dewasa. Lipit pantas dijahit meruncing pada puncak dada dengan tujuan untuk menjadikan busana lebih pas di badan. Lipit pantas menjadi ciri khas dari pakaian wanita baik itu blus, rok, dress maupun celana. Muliawan (2020) mendukung hal ini: pakaian dapat dibuat tanpa pola, tetapi bentuknya tidak menunjukkan bentuk feminim seseorang.

Pemindahan lipit pantas yang pas di badan sangat penting untuk membentuk tubuh dan meningkatkan tampilan dalam nuansa pakaian. Pakaian tidak lebih dari sekadar sepotong kain katun polos yang melekat pada tubuh tanpa membentuk

lekuk tubuh, menurut Hamzah (2021). Dengan menggerakkan lipatan ke bagian tubuh yang ingin disesuaikan dan dapat mengubah lipatan sesuai keperluan untuk menciptakan pakaian yang terlihat indah dan sesuai. Penempatan lipit pantas pada pola dasar badan bagian depan yaitu pada garis tengah muka, garis kerung leher, garis bahu, garis kerung lengan, garis sisi, dan garis sisi bagian pinggang.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dengan Ibu. Nurjannah, S.Pd di kelas X Tata Busana SMK Pariwisata Imelda Medan, pada proses pembelajaran pembuatan pola lipit pantas masih menggunakan media pembelajaran berupa selebaran *fotocopy* yang berisikan langkah-langkah pemindahan lipit pantas. Pembelajaran diawali dengan penjelasan pengertian dan fungsi lipit pantas, kemudian guru memberikan tugas praktik pada peserta didik yaitu membuat macam-macam pemindahan lipit pantas yang berpedoman media berupa selebaran *fotocopy*. Pada saat praktik berlangsung, diketahui peserta didik mengalami kesulitan dalam menentukan letak garis kupnat yang akan diubah sesuai desain dan sulit bagi siswa mengingat proses urutan pemindahan lipit pantas. Jika diuji dengan desain baru peserta didik kurang memahami langkah-langkah pemindahan lipit pantas yang dapat dipindahkan ke posisi lain untuk mendapatkan garis kupnat baru.

Hal ini menyebabkan rendahnya pemahaman siswa dalam memperhatikan media yang telah diberikan, karena penggunaan media berupa selebaran *fotocopy* menjadikan suatu proses belajar menjadi membosankan, sehingga peserta didik yang lambat memahami pelajaran semakin tertinggal dalam proses pengerjaan pemindahan pola lipit pantas. Selain itu guru harus menjelaskan dan

mendemonstrasikan langkah-langkah pemindahan lipit pantas secara berulang-ulang kepada siswa karena tidak semua siswa langsung paham dengan apa yang dijelaskan. Dari hal itu diperlukan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa belajar saat proses pembelajaran berlangsung.

SMK Pariwisata Imelda Medan memiliki sarana dan prasarana untuk membantu siswa dalam belajar. Sekolah ini menyediakan perangkat IT (*Information and Technology*) seperti LCD *proyektor* yang membantu proses pembelajaran. Namun, teknologi komputer yang disediakan sekolah belum dimanfaatkan dengan baik sebagai media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif yang dapat mendukung pembelajaran siswa. Media dapat menyajikan informasi dengan cara mudah dipahami dan lebih menarik sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Berdasar permasalahan yang telah diuraikan, maka diperlukan media pembelajaran alternatif masa kini berbasis teknologi yang memiliki kemampuan menyajikan materi lebih menarik dan mudah dipahami berupa video, gambar dan animasi. Agar dapat dipergunakan dalam pembuatan media pembelajaran, media yang dihasilkan memadukan komponen visual dan audio. Di samping itu media pembelajaran berbasis video memiliki keunggulan diantaranya dapat membantu siswa yang belajar lambat dengan menampilkan kembali informasi yang mereka butuhkan, dan juga dapat meningkatkan hasil belajar dalam waktu yang relatif lebih singkat. Media audio visual yang diharapkan lebih komunikatif, informatif, dan mudah dipahami.

Media audio visual dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran, sebagaimana yang dikemukakan Pladilasari (2019). Salah satu jenis media audio visual adalah bahan ajar berbasis *videoscribe*. *Videoscribe* adalah *software* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat rancangan animasi dengan latar belakang putih menggunakan tampilan yang lebih lengkap dan mudah dipahami. Siswa menjadi kurang bergantung pada instruksi guru dan lebih terlibat berkat sumber belajar berbasis *videoscribe* ini. Media berbasis *videoscribe* dapat membuat materi yang disampaikan menjadi menarik, dapat diulang di luar kelas, dan dapat dipelajari dengan mudah melalui *smartphone*, tablet, dan laptop sehingga siswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja. Akibatnya, siswa dapat terdorong untuk belajar sendiri.

Dengan demikian, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis *videoscribe* merupakan cara terbaik untuk menunjukkan tahapan-tahapan pemindahan pola lipit pantas yang sesuai dan disesuaikan dengan materi pembelajaran secara mendetail. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “ **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Pada Pembuatan Pola Lipit Pantas Kelas X Tata Busana di SMK Pariwisata Imelda Medan** “.

1.2. Identifikasi Masalah

Menurut latar belakang masalah diatas, maka permasalahan berikut bisa diidentifikasi sebagai masalah yang timbul selama proses belajar mengajar berdasarkan konteks permasalahan sebelumnya:

1. Peserta didik mengalami kesulitan dalam menentukan letak garis kupnat yang akan diubah sesuai desain.
2. Sulit bagi siswa mengingat proses urutan pemindahan lipit pantas.
3. Jika diuji dengan desain baru peserta didik kurang memahami langkah-langkah pemindahan lipit pantas yang harus dikerjakan.
4. Fasilitas teknologi di sekolah berupa LCD *proyektor* belum dioptimalkan secara maksimal didalam proses pembelajaran.
5. Di SMK Pariwisata Imelda Medan belum ada pengembangan media pembelajaran pembuatan pola lipit yang sesuai menggunakan media berbasis *videoscribe*.

1.3. Pembatasan Masalah

Batasan masalah difokuskan pada masalah-masalah yang akan dikaji, berdasarkan identifikasi masalah dan uraian latar belakang.

Penelitian ini hanya akan membahas:

1. Media berbasis *videoscribe* pada pembuatan pola lipit pantas akan digunakan untuk mengembangkan materi pembelajaran untuk kelas X tata busana di SMK Pariwisata Imelda Medan.
2. Materi pelajaran yang dikembangkan adalah materi lipit pantas, kegunaan lipit pantas, alat dan bahan yang digunakan, model-model lipit pantas dan langkah-langkah pemindahan pola lipit pantas pada tempat umum yaitu pada tujuh letak lipit pantas disekeliling pola badan (pemindahan lipit pada garis sisi bagian pinggang, garis sisi, garis kerung lengan, garis bahu, garis leher, garis tengah muka dan garis tengah muka bagian pinggang) serta

pemindahan lipit pantas menjadi garis hias (garis hias princes, garis hias empire dan garis hias kombinasi).

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian dapat dikembangkan tergantung kepada latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, serta batasan masalah diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan produk media pembelajaran berbasis *videoscribe* yang dikembangkan pada materi pelajaran pembuatan pola lipit pantas pada siswa kelas X Tata Busana di SMK Pariwisata Imelda Medan?
2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran berbasis *videoscribe* yang dikembangkan pada materi pelajaran pembuatan pola lipit pantas pada siswa kelas X Tata Busana di SMK Pariwisata Imelda Medan?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah diuraikan, Oleh karena itu, tujuan dari penelitian pengembangan ini ialah seperti berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan produk media pembelajaran berbasis *videoscribe* yang dikembangkan pada materi pelajaran pembuatan pola lipit pantas pada siswa kelas X Tata Busana di SMK Pariwisata Imelda Medan.
2. Untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran berbasis *videoscribe* yang dikembangkan pada materi pelajaran pembuatan pola lipit pantas pada siswa kelas X Tata Busana di SMK Pariwisata Imelda Medan.

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Berikut ini adalah berbagai manfaat yang dapat diperoleh dari pengembangan produk yang dihasilkan melalui proses penelitian dan pengembangan media:

1. Manfaat Teoritis

- a. Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan kredibilitas pada kerangka teoritis untuk penelitian masa depan tentang media pembelajaran. berbasis *videoscribe*.
- b. Dengan meningkatkan kualitas pembelajaran, penelitian ini memiliki potensi untuk digunakan sebagai sarana dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Peserta Didik

- Sebagai alat pendidikan yang membantu siswa belajar lebih mandiri dan menyenangkan.

2) Bagi Guru

- Sebagai bahan refleksi bagi guru dan masukan guru mengenai pemilihan media pembelajaran pada elemen dasar pola khususnya materi pemindahan lipit pantas.

3) Bagi Instansi

- Sebagai sumber informasi dan bahan pertimbangan bagi SMK Pariwisata Imelda Medan untuk mengembangkan media pengajaran interaktif dengan tujuan meningkatkan hasil pembelajaran.

- Sebagai pedoman untuk menciptakan guru yang inovatif dan kreatif.

4) Bagi Peneliti

- Memberikan pengetahuan dan pengalaman tambahan dalam membuat media pembelajaran yang memudahkan penyampaian materi.
- Penelitian ini merupakan salah satu persyaratan yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi yang diinginkan terhadap hasil akhir yang diperoleh dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *videoscribe*, diantaranya:

1. Media pembelajaran yang digunakan yaitu aplikasi *videoscribe* yang berisi tentang materi pelajaran pemindahan pola lipit pantas sesuai dengan modul ajar pada elemen dasar pola di SMK Pariwisata Imelda Medan.
2. Media pembelajaran berbasis *videoscribe* diharapkan dapat menarik minat siswa karena informasi diberikan menggunakan kombinasi elemen visual dan pendengaran, seperti animasi, gambar, suara, dan video.
3. Media belajar berbentuk *videoscribe* memuat materi lipit pantas mulai dari pengertian dan kegunaan lipit pantas, macam-macam letak lipit pantas serta langkah-langkah pemindahan lipit pantas pada tujuh tempat umum dan pemindahan lipit pantas menjadi garis hias.
4. *Videoscribe* ini dapat diakses dengan mudah melalui *smartphone*, tablet dan laptop yang memiliki pemutar video.
5. Hasil video dapat disimpan pada *compact disk*, *handphone*, *flasdisk* dan *Bluetooth*

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis *videoscribe*, dimana didalamnya berisi video penyampaian materi lipit pantas hingga langkah-langkah pemindahan pola lipit pantas yang dapat membantu siswa dalam memperoleh ilmu pengetahuan sehingga materi lebih terpantau dan menarik, dengan tujuan dapat menumbuhkan perhatian dan keinginan belajar bagi siswa. Proses belajar dan kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan dengan hal ini, serta tidak tergantung pada penyampaian guru. Karena diharapkan media berbasis *videoscribe* ini bisa memotivasi peserta didik untuk belajar lebih aktif sendiri dan memiliki lebih banyak fleksibilitas untuk mengekspresikan ide-ide mereka. Hal ini juga dapat membantu guru menyediakan materi pengajaran dengan cara yang lebih inovatif.

Maka dari itu, media pembelajaran berbasis *videoscribe* menjadi hal sangat penting untuk memberi bantuan terhadap guru dalam proses pembelajaran sehingga lebih menarik serta membantu murid untuk belajar mandiri. Mengingat belum adanya ketersediannya media pembelajaran berbasis *videoscribe* pada pembuatan pola lipit pantas di SMK Pariwisata Imelda Medan. Sehingga dapat memperkaya sumber belajar bagi guru dan peserta didik melalui media pembelajaran baru dan inovatif seperti media berbasis *videoscribe*.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan dalam penelitian media pembelajaran berbasis *videoscribe* yang memuat materi pemindahan lipit pantas supaya aktifitas pembelajaran bisa

dijalankan dengan baik, sehingga diperlukan penggunaan LCD *proyektor* dan komputer. Ada beberapa dugaan mendasar dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi mendasar mempengaruhi terciptanya media pembelajaran ini antara lain:

- a. Media pembelajaran berbasis *videoscribe* diasumsikan dapat lebih efektif daripada media pembelajaran tradisional yang memakai papan tulis dan media berupa *handout*.
- b. Pengembangan media berbasis *videoscribe* ini didukung dengan hadirnya fasilitas LCD *proyektor*, laptop dan *smartphone*.
- c. Media pembelajaran berbasis *videoscribe* ini diasumsikan dapat membantu peserta didik untuk belajar serta mengulang materi tentang pemindahan lipit pantas secara mandiri dimanapun dan kapanpun.
- d. Guru dan peserta didik dapat mengoperasikan laptop dan *smartphone*.
- e. Media pembelajaran berbasis *videoscribe* menjadi inovasi baru dalam dunia pendidikan masa kini di era teknologi yang canggih, serta menjadi sumber belajar mandiri bagi peserta didik dan sumber bahan ajar bagi guru sesuai dengan rancangan Kurikulum Merdeka.

2. Keterbatasan Pengembangan

Ada berbagai keterbatasan saat membuat media pembelajaran berdasarkan *Videoscribe*, seperti:

- a. Penelitian yang dilaksanakan hanya terbatas pada materi lipit pantas hingga langkah-langkah pemindahan pola lipit pantas.

- b. Video dapat dijalankan yang memiliki pemutar video, seperti PC, laptop, ponsel, dan tablet, dapat digunakan untuk memutar video.
- c. Untuk dapat mempraktikkan materi pembelajaran ini, baik siswa maupun guru memerlukan fasilitas yang memadai.

