

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan saat ini menjadi perhatian penting keberhasilan suatu negara, karena erat hubungannya dengan pembaharuan dalam bidang pendidikan, untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan terobosan baik dengan pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, pemenuhan sarana prasarana pendidikan. Pendidikan adalah bagian penting dari kehidupan manusia, menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. potensi diri dapat dicapai dengan adanya proses pembelajaran yang baik.

Menurut Aida,(2020) proses pembelajaran merupakan sarana komunikasi antara guru & siswa. Dalam komunikasi terkadang mengalami kendala sebagai akibatnya dibutuhkan sebuah media untuk membantu dalam proses pembelajaran. Pada dasarnya penggunaan media bertujuan membentuk pembelajaran yang lebih komunikatif & bermakna bagi siswa. Seiring perkembangan teknologi yang semakin maju banyak cara penguunanan media yang bisa dipakai guru untuk memban tu siswanya belajar, salah satunya yaitu dengan berkembangnya

kebutuhan dengan *smartphone* yang bisa dibawa kemana-mana. Oleh sebab itu pemanfaatan media berbasis mobile learning mulai berkembang. Proses pembelajaran itu sendiri adalah proses interaksi antara tujuan pembelajaran, siswa, guru, materi serta evaluasi pada lingkungan belajar, proses belajar mengajar berlangsung tidak terlepas dari komponen-komponen yang ada di dalamnya. Masing-masing komponen saling berhubungan dan saling berpengaruh dalam setiap proses pembelajaran. Selain itu pembelajaran juga selalu dituntut untuk mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, agar mampu menghadirkan suasana kelas yang sesuai dengan kebutuhan zaman dan sesuai dengan karakter siswa. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi membawa implikasi pada tiap generasi dalam berbagai bidang pengetahuan, sehingga generasi pada abad ke-21 akan terdidik sesuai dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam bidang pendidikan dikenal dengan *education*, yaitu sistem pendidikan berorientasi media elektronik. Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam pendidikan, tentunya akan menghasilkan sistem pembelajaran berorientasi teknologi, khususnya media pembelajaran. Menurut Zaki Ahmad, (2020) media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Dengan adanya media pembelajaran, proses pembelajaran dapat meningkat

Salah satu media pembelajaran yang berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan mudah untuk digunakan adalah media yang berbasis teknologi *mobile*. salah satu contoh dari teknologi *mobile* ialah android. Teknologi digunakan untuk mencari informasi, pengetahuan dan materi yang digunakan untuk proses pembelajaran dengan cara menelusuri situs *website*.

Sekolah menengah kejuruan Pembangunan Daerah (SMK PEMDA) Lubuk Pakam merupakan salah satu SMK yang berlokasi di jalan Teuku Raja Muda No. 32 Petapahan, Lubuk Pakam. Di sekolah ini memiliki beberapa program keahlian, diantaranya adalah Tata Busana. Ada beberapa mata pelajaran wajib dan mendasar yang seharusnya dikuasai para siswa Tata Busana kelas X SMK PEMDA LUBUK PAKAM, salah satunya adalah mata pelajaran Teknologi Menjahit . pelajaran ini bertujuan memberikan bekal pengetahuan serta keahlian kepada siswa sebagai pegangan atau patokan dasar dalam pelajaran menjahit .

Teknologi menjahit adalah mata pelajaran dasar di SMK tata busana di kelas X, maka dari itu menjahit adalah hal yang harus di kuasai oleh Peserta didik pada jurusan Tata Busana, karena hal tersebut syarat dalam proses pembuatan busana. Pada mata pelajaran Teknologi menjahit meliputi materi yang di pelajari dalam penyelesaian pembuatan busana yaitu, penyelesaian belahan, lubang kancing, kerah, lengan dan saku.

Berdasarkan hasil wawancara pada guru pengampuh mata pelajaran teknologi menjahit yang telah dilaksanakan oleh Penulis pada tanggal 28 November 2022, di SMK PEMDA LUBUK PAKAM diperoleh bahwa pada mata pelajaran Teknologi Menjahit peserta didik mendapat kesulitan dalam hal proses menjahit

lengan pada badan. Hal ini terlihat dari hasil praktek menjahit lengan yang dilakukan siswa tampak kurang rapi dan cenderung berkerut. Peserta didik kurang memahami dalam menyatukan lengan yang akan di satukan pada bagian badan, juga kesulitan untuk mengikuti setiap arahan yang diberi oleh guru pengampuh dikarenakan pembelajaran ini menggunakan metode demonstrasi, dan hanya menggunakan sumber belajar berupa lembar kerja siswa (lks) teknologi menjahit. Metode pembelajaran ini masi monoton dan kurang memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga dapat membuat pembelajaran kurang dimengerti.

Abdullah,(2023) Di tengah perubahan zaman yang cepat dan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, dunia pendidikan mengalami transformasi yang signifikan. Pendidikan tidak lagi terbatas pada metode pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan buku teks dan ceramah dari guru di depan kelas

Rivai & Mana,(2021) dalam era digital ini, siswa dapat mengakses pendidikandari jarak jauh melalui platform pembelajaran online, webinar, atau kelas virtual. Kesulitan dalam proses pembelajaran seperti ini dapat berdampak pada terhambatnya pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran dibutuhkan untuk membantu para peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang di beri oleh guru.

Pembelajaran pada abad 21 menuntut peserta didik untuk lebih kreatif, inovatif dan memanfaatkan teknologi secara optimal agar lulusan dapat memasuki dunia global yang akan datang. Sebagaimana yang disampaikan oleh Hanifa.,

(2021) dalam jurnal Pendidikan bahwa, pembelajaran abad 21 ialah pembelajaran yang mempersiapkan generasi untuk menghadapi berbagai tuntutan dan tantangan global, yang dimana pada abad ini kemajuan teknologi dan informasi berkembang sangat pesat dan mempengaruhi segala bidang kehidupan manusia, salah satunya dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi yang memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran sangat diperlukan pada masa ini. Pemanfaatan media digital membuat pembelajaran literasi digital tidak dapat dihindari. Literasi digital merupakan upaya *to know, to search, to understand, to analyze, dan to use teknologi digital* Setyaningsih et al., (2019). Pemahaman literasi digital yang baik akan berpengaruh pada kemampuan mengakses berbagai sumber pembelajaran yang berkualitas. Dengan literasi digital dapat memberikan banyak digital platform belajar untuk peserta didik menggali sumber informasi. Perlu adanya penyesuaian terutama yang berkaitan dengan faktor pembelajaran agar tidak tertinggal dari perkembangan teknologi. Salah satu faktor penyesuaian yang berkaitan dengan pengajaran adalah media pembelajaran. Untuk mendorong mahasiswa dalam meningkatkan keterampilan dan pengetahuannya dapat dilakukan dengan cara pembelajaran yang memanfaatkan teknologi salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran modul berbentuk elektronik atau emodul.

Media memberi peluang peserta didik tidak dapat mengulang dan mempelajari kembali materi tersebut baik pada saat praktek pengerjaan materi ataupun saat waktu luang peserta didik. Padahal teknologi sekarang sangat diminati oleh Peserta didik terutama teknologi Android yang dimana setiap peserta didik telah menggunakan android dan selalu menggunakan social media disaat

waktu luang mereka, dengan adanya teknologi android ini alangkah baiknya dimanfaatkan sebagai wadah dalam penyajian media pembelajaran yang lebih menarik di pandangan pesereta didik.

Berlatar belakang kondisi seperti ini, Penulis memiliki ide untuk mengemas sumber belajar dalam bentuk yang lebih sederhana dan praktis bagi siswa. Karena android sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan siswa, maka sumber belajar pun harus menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari keseharian siswa. Sehingga sumber belajar akan disematkan pada layar *android* dalam bentuk aplikasi, dimana disebut sebagai media pembelajaran berbasis *android*. Banyaknya website yang menyajikan media pembelajran dalam bentuk aplikasi yang simple dan menarik untuk di gunakan sebagai media pembelajaran oleh peserta didik salah satunya adalah *flip book*..

Menurut Hakam, (2021) media pembelajaran menggunakan *flipbook* lebih dapat memahamkan materi yang diajarkan dengan tidak berisikan tulisan saja, namun juga berisikan gambar atau video yang berhubungan sesuai dengan materi. Seperti penambahan video yang dengan satu kali klik maka akan berputar,. Nilai tambah lainnya adalah fitur lembaran pada *flipbook* yang dapat dibuka seperti membuka lembaran buku cetak. Jika ebook biasanya hanya dapat dibaca dengan menggeser kursor atau scroll naik dan turun. Maka di dalam *flipbook* pengguna dapat mengusapkan jari ke samping, baik ke arah kanan maupun ke kiri untuk menuju halaman selanjutnya. Tidak heran jika *flipbook* kemudian disebut sebagai ebook tiga dimensi (3D), karena memang bisa menampilkan video. Hal ini menjadikan tampilan ebook tersebut lebih canggih dan juga menarik.

Aplikasi *Flip book* dapat dibuat menjadi media yang menarik dan praktis serta menjadi andalan dalam kemajuan untuk meningkatkan pembelajaran teknologi menjahit pada menjahit lengan, dikarenakan peserta didik dapat mempelajarinya kembali dan tidak hanya bergantung dengan materi yang disampaikan sekilas oleh guru dengan system demonstrasi langsung di depan kelas, dengan adanya media *Flip book* yang dikemas kedalam android maka peserta didik lebih mudah untuk memahami kembali di saat praktek ataupun hanya sekedar ingin lebih memahami materi yang telah di beri guru kepada peserta didik. Maka dari itu penulis mengangkat penelitian dengan judul: **“Pembangunan Media Pembelajaran Flip Book pada Mata Pelajaran Teknologi Menjahit Siswa Kelas X Tata Busana SMK PEMDA LUBUK PAKAM”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah pada mata pelajaran teknologi menjahit di SMK PEMDA LUBUK PAKAM , maka identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Hasil praktek menjahit lengan yang dilakukan siswa kelas X SMK PEMDA Lubuk Pakam pada mata pelajaran teknologi menjahit kurang rapi dan mengkerut
2. Siswa kelas X SMK PEMDA Lubuk Pakam kesulitan dalam mengikuti arahan guru saat menyampaikan materi pada mata pelajaran teknologi menjahit.

3. Keterbatasan media pembelajaram yang digunakan dalam proses belajar mengajar berbasis tekhnologi pada mata pelajaran teknologi menjahit Siswa kelas X SMK PEMDA Lubuk Pakam.
4. Perlunya pengembangan media berbasis te knologi untuk membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran pada mata pelajaran teknologi menjahit Siswa kelas X SMK PEMDA Lubuk Pakam.
5. Media pembelajaran berbasis aplikasi menggunakan *flip book* belum pernah diterapkan oleh guru pada mata pelajaran teknologi menjahit Siswa kelas X SMK PEMDA Lubuk Pakam.

1.3.Pembatasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah, identifikasi masalah, serta keterbatasan penulis,maka adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian dilakukan terhadap siswa kelas X Tata Busana di SMK PEMDA pada mata pelajaran teknologi menjahit Siswa kelas X SMK PEMDA Lubuk Pakam pada materi pokok pemasangan lengan licin,puff,lonceng pada busana.
2. Media yang dikembangkan dalam proses belajar mengajar adalah media pembelajaran menggunakan aplikasi *flip book* .
3. Implementasi prosuk dibatasi pada media flip book yang memuat tentang materi pemasangan lengan licin,puff,lonceng pada busana.

1.4. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *flip book* dalam pembelajaran teknologi menjahit kelas X Tata Busana?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *flip book* dalam pembelajaran teknologi menjahit kelas X Tata Busana?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *flip book* dalam pembelajaran teknologi menjahit kelas X Tata Busana?
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *flip book* pada pembelajaran teknologi menjahit Kelas X Tata Busana di SMK Penda Lubuk Pakam.

THE
Character Building
UNIVERSITY

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Adapun manfaat penelitian ini adalah terdiri dari:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, pada pengembangan media berbasis android ini diharapkan sebagai media pembelajaran yang lebih mempermudah dalam mengatasi ketidakpahaman peserta didik dalam memahami sebuah materi yang dimana media *flip book* sebagai media yang menjadi wadah dalam penyelesaian materi yang kurang dipahami.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru:

Diharapkan dengan adanya pengembangan media ini nantinya guru dapat terinspirasi dan dapat mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran berbasis android.

b. Bagi peserta didik:

Diharapkan media pembelajaran berbasis android menjadikan siswa dapat memahami materi dengan mudah, mandiri, praktis dan tidak terbatas oleh waktu. Sehingga pembelajaran teknologi menjahit menjadi menarik dan tidak membosankan.

c. Bagi peneliti,

Dapat menambah ilmu dan pengalaman baru tentang pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang digunakan di kehidupan sehari-hari.

1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian ini adalah: Pada media *flip book* berbasis *android* ini memiliki materi tentang lengan dan juga disertai dengan adanya video tutorial cara menjahit lengan licin, lengan lonceng dan lengan puff, dan dengan hasil yang baik pada mata pelajaran teknologi menjahit di kls X .

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media ini sangat penting berada di tengah-tengah kemajuan zaman pada saat ini terutama pada dunia pendidikan, dimana guru haruslah lebih kreatif dalam menarik perhatian minat belajar peserta didik, maka dari itu media *flip book* yang sudah di improve pada *android* yang dimana kita ketahui *android* adalah barang yang sangat umum digunakan pada setiap kalangan usia, terutama pada peserta didik dan dengan media ini adalah media yang sangat berkembang dengan baik dalam mengikuti kebutuhan guru untuk menyediakan media yang lebih simple untuk mempelajari materi pembelajaran oleh peserta didik.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi *flip book* pada mata pelajaran teknologi menjahit di SMK Pemda Lubuk Pakam yaitu sebagai berikut :

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media *flip book* berbasis android pada pembuatan lengan licin puff dan lonceng pada mata pelajaran teknologi menjahit sesuai di jadikan satu kesatuan pada pemahaman materi dan aplikasi sebagai wadah yang tepat.

2. Keterbatasan Pengembangan

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran menggunakan aplikasi *flip book* pada mata pelajaran teknologi menjahit di SMK Pemda Lubuk Pakam kelas X semester genap dan di validasi oleh 2 ahli materi dan 2 ahli media.