

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu upaya dengan kesadaran dan direncanakan dalam menciptakan situasi dan tahap belajar bagi siswa untuk aktif meningkatkan kemampuan diri agar mempunyai kompetensi spiritual keagamaan, pengelolaan diri, individu, kecermatan, perilaku, dan kemampuan lain yang dibutuhkan diri, masyarakat, dan negara. Pendidikan nasional berguna untuk meningkatkan kapasitas dan menghasilkan bentuk sikap dan adab suatu bangsa, bertujuan dalam bagi berkembangnya kemampuan siswa guna sebagai individu dengan iman dan taqwa terhadap Tuhan yang Maha Esa, akhlak terpuji, sehat, berilmu, cermat, mandiri dan sebagai penduduk bangsa yang berdemokratis serta bertanggungjawab (UU SUSDIKNAS No. 20 tahun 2003).

Pendidikan adalah tahapan yang menuntut diri sendiri agar lebih maju dan dimasukkan pada keperluan utama seseorang. Selain itu Pendidikan harus dipenuhi untuk aktivitas hidup (N. K. Sari & Suprihatin, 2018). Dari Pendidikan, seseorang dapat sangat mudah untuk menjalani permasalahan yang terdapat relevan pada peningkatan zaman (A. P. P. Sari & Septianto, 2016).

SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) adalah bagian sistem pendidikan nasional yang bertujuan secara kejuruan yakni memperoleh sumber daya terampil mempunyai kapasitas berdasarkan pada permintaan keperluan bidang industri dan dapat meningkatkan kemampuan diri untuk memiliki dan mampu adaptasi dengan

ilmu dan teknologi serta kesenian yang semakin berkembang (UU Permendikbud No. 34 Tahun 2018).

Satu dari berbagai tantangan yang diperoleh negara Indonesia sekarang ini yaitu adanya revolusi industri 4.0 yang kini telah berjalan, dari hal ini butuh diganti sebagai suatu kesempatan. Indonesia perlu menyiapkan penerus dengan segudang inovasi dalam melakukan pengolahan variasi sumber daya alam yang berlimpah sebagai produk jasa atau barang dengan nilai tertentu, dan mewujudkan banyak peluang pekerjaan terbaru dengan memanfaatkan penerus muda yang berlimpah dan peningkatan teknologi. Berkaitan dengan hal ini berdasarkan Trilling dan Fadel (2010) menyatakan kegiatan belajar di SMK wajib memajukan kemampuan Abad XXI untuk memperoleh generasi yang *“creative problem solvers who are self-motivated, self-directed, innovative, and inventive to tackle ever-more complex global issues”*.

Sesuai dari Sudira (2016), menjelaskan kegiatan belajar kejurusan wajib dinamis sesuai dengan permintaan dan tantangan keperluan sektor pekerjaan dan keperluan sosial budaya penduduk. Selain itu juga harus dengan basis ilmu, teknologi, dan rekayasa yang menjadi kegiatan belajar yang menghadirkan dan meningkatkan kapasitas berjalan rekayasa dengan berbagai ide kreativitas siswa untuk mengatasi permasalahan. Menurut masa global, lulusan Pendidikan kejurusan diharuskan terus Bersiap menyelaraskan kemampuan kerja. Karakter terbaik lulusan Pendidikan kejurusan pada waktu mendatang yaitu karakter yang mempunyai kemampuan berdasarkan pada ciri kerja yang diberlakukan secara regional dan nasional serta peningkatan sains (Wijanarka, 2012).

Keterampilan digitalisasi abad 21 adalah kemampuan yang terbilang penting bagi setiap lulusan pendidikan tata busana supaya dapat kerja, sikap yang professional, dengan daya persaingan di bidang industry kreatif busana. Masa revolusi industry 5.0 membutuhkan "*Human interaction with an intelligent manufacturing device*" adalah kemampuan yang sangat berguna bagi waktu mendatang peserta didik tata busana (Rahmadhina, 2021).

Aktivitas belajar yang dilaksanakan dalam kelas bidang pelajaran produktif menampilkan kegiatan peserta didik untuk tahapan pembelajaran rendah, peserta didik kurang terdorong dan aktif serta kurang semangat untuk menyelesaikan tugasnya. Siswa kurang mengerti setiap tahap menggambar dasar desain. Maka dari itu dibutuhkan teknik belajar yang mampu menambah tingkat aktivitas peserta didik yaitu model *Project Based Learning* (PjBL)

Pembelajaran dengan basis proyek secara umum didefinisikan sebagai suatu kegiatan belajar yang terpusat kepada peserta didik dengan menerapkan proyek dijadikan media dalam menguasai konsep/teori (Nuraini, 2023). Satu dari berbagai bidang pelajaran yang membutuhkan daya kreatif tinggi yaitu dasar desain. Pada umumnya kompetensi dasar bidang pelajaran dasar desain terkhusus kelas XI merupakan peserta didik dapat membuat desain beberapa macam model busana dengan manual dan juga digitalisasi.

Bentuk bantuan dari bidang ahli sektor komputer pada bidang busana yaitu dengan digunakannya aplikasi CorelDRAW terhadap tahapan rancangan desain busana. Aplikasi tersebut dapat membuat tahapan desain yang mampu memperoleh

suatu karya berhubungan pada bentuk keakuratan, visual, dan kemampuan kreasi tanpa batas (Winwin, 2012).

Dari hasil wawancara dengan pengajar mata pelajaran desain dan produksi busana, ketika kegiatan belajar dalam kelas, sejumlah peserta didik belum aktif dan tidak fokus. Bahkan ada yang berbicara saat guru menjelaskan materi. Hal tersebut diakibatkan oleh semakin kurang minat belajar dan semangat peserta didik untuk fokus belajar dikarenakan oleh model pembelajaran yang digunakan guru yaitu model pembelajaran kooperatif dimana selama diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dan saat diskusi kelas, terkadang didominasi seseorang, sehingga mengakibatkan banyak siswa yang pasif. Minat dan kegiatan pembelajaran tidak dipisahkan serta diharuskan bersamaan hadir pada peserta didik dalam pembelajaran. Yang berarti seharusnya tiap tahapan belajar yang dijalankan pengajar minat dan kegiatan peserta didik secara psikis dan fisik sebaiknya diperkirakan dan diakomodasi selain dengan menetapkan kajian, bahan, dan teknik yang tentu dapat diterapkan untuk tahapan belajar (BESARE, 2020). Selain itu mendesain secara digital belum diterapkan sepenuhnya untuk pembelajaran. Sehingga terdapat sejumlah peserta didik yang belum mampu dalam mendesain busana dan terdapat 60% siswa dengan nilai yang tidak memperoleh KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) berdasarkan hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) Genap di mata pelajaran desain dan produksi busana yaitu 75. Maka dari itu dibutuhkan model *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi CorelDRAW pada pembelajaran..

Berdasarkan pemaparan di atas penulis ingin melihat bagaimana kemampuan dan aktifitas siswa dalam mendesain dalam suatu penelitian yang berjudul **“Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) untuk Perancangan Gambar Teknik Busana Menggunakan Aplikasi CorelDRAW di SMK RK Bintang Timur Pematangsiantar”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang permasalahan yang sudah dijelaskan diatas, dilakukan identifikasi beberapa permasalahan dengan berikut :

- a. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran Desain dan Produksi Busana
- b. Kurangnya kemampuan siswa dalam mendesain gambar teknik busana
- c. Model pembelajaran yang digunakan masih kurang mendukung
- d. Belum digunakannya media digital dalam pembelajaran
- e. Hasil belajar mendesain siswa kelas XI masih terdapat sejumlah peserta didik dengan nilai di bawah KKM jika dilihat dari Penilaian Akhir Semester (PAS) genap di tahun ajaran 2023/2024.

1.3. Rumusan Masalah

Dari latar belakang dan identifikasi permasalahan, dirumuskan permasalahan penelitian ini yaitu :

Bagaimana penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) untuk perancangan gambar teknik busana menggunakan aplikasi belajar CorelDRAW di SMK RK Bintang Timur Pematangsiantar?

1.4. Tujuan Penelitian

Dari rumusan permasalahan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) untuk perancangan gambar teknik busana menggunakan aplikasi CorelDRAW dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa di SMK RK Bintang Timur Pematangsiantar.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini berguna dalam menambah tingkat tahapan belajar dari aspek teori dan juga praktis.

1. Menurut teori, hasil temuan ini diharapkan mampu diterapkan untuk sumber pendukung dan pembahasan pada penelitian berikutnya.
2. Menurut praktis

Diharapkan berguna untuk:

- a. Sekolah: memberi informasi dan referensi berhubungan pada penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) dalam perancangan gambar teknik busana menggunakan aplikasi CorelDRAW di SMK RK Bintang Timur Pematangsiantar.
- b. Siswa

Untuk wadah belajar yang memberikan kemudahan menguasai kegiatan belajar.

- c. Bagi guru

1. Sebagai media alat bantu dalam kegiatan proses pembelajaran

2. Meningkatkan pengetahuan pendidik pada pilihan model belajar yang menarik dan berguna bagi aktivitas belajar.

d. Bagi peneliti

1. Untuk wadah meningkatkan wawasan dan pengalaman menggunakan ilmu yang didapatkan saat di perkuliahan.
2. Untuk bekal bagi pengajar di waktu akan datang.

