

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menurut undang-undang dasar adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan proses dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa dan negara Menurut Lusia Wijiatun, dkk (2022). Menurut Prayitno, dkk (2020) Inti pendidikan adalah pembelajaran. Menurut Azhar Arsyad (2019) Kesimpulan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam minat siswa dalam belajar.

Sekolah sebagai lembaga formal tempat berlangsungnya proses belajar mengajar yang dimana siswa merupakan salah satu faktor yang penting dalam kegiatan belajar mengajar. Fungsinya seperti membuka pikiran, mengasah kemampuan sosial hingga menyalurkan kemampuan. Proses belajar mengajar pada dasarnya merupakan proses interaksi edukatif antara guru dan siswa. Tujuan dari interaksi edukatif tersebut meliputi tiga aspek, yakni aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk mencapai tujuan secara baik diperlukan peran yang maksimal dari seorang guru, baik dalam penyampaian materi, penggunaan metode, pengelolaan kelas dan sebagainya.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah lembaga pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah

yang membekali peserta didik dengan kompetensi keahlian melalui sertifikasi yang bertingkat nasional maupun internasional, mempersiapkan tamatan yang siap bekerja dan berwirausaha dengan daya kompetitif dan memiliki keunggulan. Salah satunya adalah SMK Negeri 1 Beringin dalam kurikulum merdeka terdapat salah satu materi macam-macam kampuh pada Elemen Teknik Dasar Menjahit (TDM) pada Fase E (kelas X).

Guru sebagai salah satu unsur dalam proses belajar mengajar yang bertugas mendidik dan melatih peserta didik dengan tujuan agar peserta didik tersebut dapat memiliki pengetahuan dan keterampilan. Guru dapat diibaratkan sebagai pembimbing perjalanan yang berdasarkan pengetahuan dan pengalaman bertanggung jawab atas kelancaran perjalanan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran peserta didik tentunya ada beberapa hal yang mempengaruhi seperti motivasi, kematangan, hubungan peserta didik dengan guru, kemampuan verbal, rasa aman dan keterampilan guru dalam berkomunikasi atau berinteraksi dengan siswa menjadi faktor penting guru dalam proses pembelajaran. Proses belajar pada manusia dapat dirumuskan sebagai suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas sehingga guru menjadi penting dalam proses pembelajaran peserta didik dalam berupaya mewujudkan perubahan sikap dan tingkah laku.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap guru pada Elemen Teknik Dasar Menjahit (TDM) kurikulum pendidikan yang berlaku saat ini

adalah Kurikulum Merdeka. Tuntutan dari kurikulum tersebut terletak dalam Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) 9.3 memahami standar kualitas dan *finishing* hasil jahitan dengan materi kampuh. Menurut A'an Muhajar, dkk. (2020) suatu kegiatan pembelajaran akan mencapai tujuan pembelajaran apabila kurikulum dijadikan sebagai pedoman. Tujuan dari materi kampuh ini siswa dituntut untuk memahami macam-macam kampuh yang terdiri dari 10 macam kampuh, kampuh terbuka ada 4 macam diantaranya kampuh obras, kampuh rompok, kampuh jahitan mesin, kampuh zig-zag. Kampuh tertutup ada 6 macam yaitu kampuh balik, kampuh kostum, kampuh perancis, kampuh pipih, kampuh sarung dan kampuh geser. Siswa dituntut untuk memahami macam-macam kampuh akan tetapi pada saat akhir pembelajaran masih terdapat 70% siswa yang masih belum memahami macam-macam kampuh. Pada saat proses belajar diketahui bahwa kurangnya pengetahuan siswa mengenai macam-macam kampuh dan siswa kesulitan dalam memahami macam-macam kampuh, siswa kurang aktif, buku teks yang masih hitam putih yang hanya dapat digunakan pada saat proses pembelajaran dan tidak dapat digunakan di rumah ataupun pada saat siswa belajar mandiri, belum terdapat buku yang dapat digunakan pada saat proses belajar mandiri

Belajar mandiri dibutuhkan dalam proses pembelajaran untuk menguasai kompetensi tertentu mengidentifikasi dan mencari informasi sehingga dapat belajar aktif untuk membangun bekal yang dimilikinya menurut Pujiriyanto (2020). Siswa kesulitan dalam memahami materi dikarenakan gambar dalam buku teks masih berwarna hitam putih mengenai hal tersebut menurut ibu Evy selaku guru pada elemen Teknik Dasar Menjahit (TDM) itu merupakan hal yang biasa terjadi

dikarenakan kampuh merupakan hal yang baru bagi siswa dan siswa masih belajar dari hal yang paling dasar. Hal ini berdampak pada kemampuan siswa untuk mengingat kembali sehingga hasil belajar mengenai memahami macam kampuh rendah sehingga siswa diberi remedial oleh guru pengampu agar peserta didik sampai mencapai nilai ketuntasan. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan di SMK Negeri 1 Beringin yaitu 75 untuk mencapai hasil yang sesuai siswa harus memahami macam-macam kampuh dan memperhatikan bagian kampuh agar siswa dapat membedakan sesuai dengan bagiannya. Keterbatasan media pembelajaran dikelas membuat siswa hanya menunggu penjelasan dan arahan oleh guru. Menurut Wisma, dkk. (2020) maka dari itu siswa membutuhkan media yang dapat digunakan yang menarik, mudah dipahami dan dapat digunakan siswa dimanapun secara mandiri.

Hasil pembelajaran siswa belum mencapai standar kompetensi yang diharapkan dalam memahami macam-macam kampuh, terlihat bahwa siswa cenderung kurang aktif dalam mencari informasi untuk belajar dan mengalami kesulitan dalam mengkaji kembali materi yang telah dipelajari secara mandiri di rumah, untuk mengurangi ketidaktercapaian kompetensi tersebut diharapkan adanya sumber belajar yang dapat digunakan siswa belajar secara mandiri. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media *booklet*. Menurut Kurnia, dkk (2018) *booklet* sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien yang berisikan informasi-informasi penting yang dirancang secara unik, jelas dan mudah dimengerti sehingga *booklet* menjadi media pendamping untuk kegiatan pembelajaran dikelas. *Booklet* merupakan salah satu jenis media cetak yang dapat

digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Atiko (2019) *booklet* memiliki ukuran yang lebih kecil dari buku pada umumnya serta memuat informasi pada topik tertentu serta dilengkapi dengan gambar-gambar yang mendukung.

Media pembelajaran yakni sarana yang dimanfaatkan oleh pendidik guna melakukan penyampaian akan materi pada siswa. Media pembelajaran yakni alat bantu yang dimanfaatkan oleh peserta didik dan pendidik sebagai perantara dalam menyampaikan pengetahuan dalam memahami materi yang diberikan supaya tercipta aktivitas belajar mengajar yang efektif serta efisien. Ada banyak jenis media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran supaya berjalan dengan kondusif, salah satunya adalah media *booklet*. Media *booklet* sebagai “media pembelajaran yang digunakan untuk membantu pada tahapan belajar mengajar agar memberikan rangsangan pada pikiran, perhatian, serta kemampuan siswa yang menyebabkan motivasi belajar (Talizaro. 2021)”. Kelebihan *booklet* bisa dibawa kemana-mana disebabkan ukuran maupun berat yang dimiliki *booklet* relatif ringan dikarenakan didalam media *booklet* umumnya dibahas secara singkat, padat dan tepat sehingga mudah untuk dipahami oleh siswa.

Media pembelajaran *booklet* dapat digunakan untuk meningkatkan keefektifitasan pembelajaran dalam aktivitas belajar dikelas maupun diluar kelas. Karakteristik media *booklet* menurut Ruqiah, dkk (2021) *booklet* disajikan dengan ukuran 14,8 X 21 cm (A5) dengan menggunakan kertas *glossy*. Secara *visual booklet* adalah media yang dapat dengan mudah menarik perhatian siswa. Menurut Wisma, dkk (2020) *Booklet* disajikan dengan gambar dan keterangan yang mudah dipahami dan ukurannya tidak terlalu besar sehingga mudah dibawa kemana saja.

Maka dengan media *booklet* dibuat supaya siswa mampu menerima materi yang diajarkan.

Aspek format pada validasi *booklet* ini meliputi lima kriteria yaitu desain sampul media *booklet*, kepraktisan media *booklet*, kesesuaian jenis dan ukuran huruf yang digunakan, media *booklet* disusun secara sistematis, dan tata letak isi *booklet*. Sebagaimana hasil penelitian sebelumnya bahwa aspek format dalam penilaian *booklet* meliputi kepraktisan, desain sampul, kesesuaian jenis dan ukuran huruf yang digunakan, penyusunan *booklet* secara sistematis, kejelasan tampilan gambar, dan tata letak isi *booklet* (Panjaitan, dkk. 2022). Hal ini berarti media *booklet* sudah memenuhi komponen kepraktisan yaitu mudah disimpan, mudah dibawa dan mudah digunakan. Penyusunan media *booklet* ini terdiri dari Cover, Kata Pengantar, Daftar Isi, Daftar Gambar, Petunjuk Penggunaan, Bab I Pendahuluan, Bab II Materi, Bab III Evaluasi, Kesimpulan, Daftar Pustaka dan Biodata Penulis. Melihat pernyataan diatas media *booklet* ini dapat digunakan dalam pembelajaran materi macam-macam kampuh sehingga siswa bisa mengamati secara langsung hal itu dilakukan supaya dapat mengasah kemampuan siswa dalam membedakan macam-macam kampuh.

Berdasarkan dari hasil wawancara yang telah dilakukan di SMK Negeri 1 Beringin khususnya dikelas X Tata Busana pada elemen Teknik Dasar Menjahit (TDM) materi macam-macam kampuh dari hasil uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul:” Pengembangan Media Pembelajaran *Booklet* Macam-Macam Kampuh Dikelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah diatas, maka dalam penelitian terdapat beberapa masalah yang teridentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa kurang memahami macam-macam kampuh
2. Siswa kesulitan dalam membedakan macam-macam kampuh
3. Siswa kurang aktif karena harus menunggu materi yang akan disampaikan.
4. Buku teks yang masih hitam putih yang hanya dapat digunakan pada saat proses pembelajaran
5. Belum tersedianya media yang dapat digunakan pada saat belajar mandiri sehingga dibuat media *booklet*.
6. Dibutuhkan media yang layak diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.
7. Belum adanya pengembangan media *booklet* yang dapat memudahkan siswa dalam proses belajar memahami macam-macam kampuh.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas maka perlu dibatasi ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian.

1. Penelitian ini hanya dilakukan dikelas X
2. Media *booklet* ini hanya membahas kampuh terbuka yaitu kampuh obras, rompok, jahitan mesin dan gunting zig-zag dan kampuh tertutup yaitu kampuh balik, kostum, perancis, pipih, sarung dan geser.
3. Media *booklet* menggunakan ukuran buku 14,8 X 21 cm (A5)

4. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran *booklet* macam-macam kampuh
5. Uji kelayakan dilakukan 3 tahap yaitu skala kecil, sedang dan besar.
6. Media pembelajaran ditujukan pada elemen Teknik Dasar Menjahit (TDM) materi macam-macam kampuh

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran *booklet* macam-macam kampuh dikelas X SMK Negeri 1 Beringin?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *booklet* untuk materi macam-macam kampuh pada kelas X Tata Busana di SMK Negeri 1 Beringin?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *booklet* macam-macam kampuh
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *booklet* pada materi macam-macam kampuh pada kelas X Tata Busana di SMK Negeri 1 Beringin.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kegunaan untuk berbagai pihak, antara lain:

Manfaat secara teoritis

Manfaat teoritis pada hasil penelitian diharapkan menambah bidang ilmu pengetahuan khususnya dalam pendidikan dan dapat menjadi dasar untuk penelitian selanjutnya terkait penelitian yang relevan.

Manfaat secara praktis

a. Bagi Guru

Sebagai masukan dan pertimbangan bagi guru khususnya pada elemen Teknik Dasar Menjahit (TDM) materi macam-macam kampuh.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk membantu meningkatkan hasil belajar dan kemampuan siswa dalam bidang akademik dan meningkatkan siswa dalam memahami cara membedakan macam-macam kampuh.

c. Bagi Peneliti

Sebagai bahan informasi bagi peneliti lain yang bermaksud mengadakan penelitian yang sama atau berhubungan dengan masalah yang diteliti di masa yang akan datang.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Sebagai media *booklet* yang berkaitan dengan macam-macam kampuh pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Beringin, ada beberapa spesifikasi produk yang diharapkan yaitu:

1. Bahasa yang digunakan dalam media *booklet* harus mudah dipahami oleh siswa kelas X sehingga mereka dapat memahami macam-macam kampuh dengan lebih baik.

2. Media *booklet* dirancang dengan tata letak yang jelas dan ringkas sehingga mudah digunakan sebagai referensi siswa ketika membutuhkannya.
3. Dilengkapi dengan gambar yang jelas dan informatif sehingga siswa dapat memahami macam-macam kampuh dengan baik.
4. Media *booklet* memiliki ukuran 14,8 X 21 cm (A5) sehingga mudah dibawa kapan saja dan dimana saja.
5. Pembuatan media *booklet* menggunakan aplikasi *canva* dan *freepik*
6. Media *booklet* menggunakan warna-warni yang terang sebagai penambah agar *booklet* terlihat semakin menarik.
7. Penulisan teks dalam *booklet* ini dilengkapi dengan gambar hasil kampuh, *qr code* yang berisi tutorial pembuatan kampuh yang dapat discan dari *handphone* siswa untuk pembelajaran dikelas berikutnya.
8. *Font* menggunakan jenis huruf *times new roman* dan *Calibri* dengan ukuran *font* 10- *font* 16.
9. Kertas yang digunakan dalam media *booklet* yaitu kertas *glossy*.
10. Penyusunan media *booklet* ini terdiri dari *Cover*, Kata Pengantar, Daftar Isi, Daftar Gambar, Petunjuk Penggunaan, Bab I Pendahuluan, Bab II Materi, Bab III Evaluasi, Kesimpulan, Daftar Pustaka dan Biodata Penulis.

Spesifikasi tersebut diharapkan pengembangan media pembelajaran *booklet* pada macam-macam kampuh dapat membantu siswa dikelas X SMK Negeri 1 Beringin dalam mempelajari tentang materi macam-macam kampuh dengan lebih mudah.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *booklet* mengenai macam-macam kampuh merupakan upaya penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan siswa dikelas X SMK Negeri 1 Beringin. Berikut beberapa alasan mengapa pengembangan media pembelajaran *booklet* penting.

1. Mempermudah pemahaman siswa dengan adanya media pembelajaran *booklet* yang jelas dan ringkas siswa dapat dengan mudah memahami macam-macam kampuh, sehingga dapat mempercepat proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran *booklet* yang akurat dan informatif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu siswa dalam memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi kampuh.
3. Media pembelajaran *booklet* dapat digunakan sebagai referensi bagi guru ketika menjelaskan dan memudahkan proses pembelajaran berlangsung.
4. Siswa dapat menggunakan media pembelajaran *booklet* sebagai sumber belajar mandiri sehingga dapat membantu mereka memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang macam-macam kampuh diluar jam pelajaran.
5. Media pembelajaran *booklet* yang mudah dibawa dan mudah digunakan, siswa dapat mengoptimalkan waktu mereka dan meningkatkan produktivitas belajar diluar jam pelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *booklet* tentang macam-macam kampuh untuk siswa kelas X SMK Negeri 1 Beringin, terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan yang perlu diperhatikan.

Berikut adalah beberapa diantaranya:

1. Asumsi:

Asumsi pengembangan media pembelajaran *booklet* pada pembuatan macam-macam kampuh adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *booklet* macam-macam kampuh yang disusun merupakan bahan ajar alternatif yang dapat digunakan didalam kelas.
2. Validator yaitu ahli materi, ahli media dan guru mata pelajaran memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria kualitas/kelayakan media pembelajaran *booklet*.
3. Penggunaan media pembelajaran *booklet* pada macam-macam kampuh sebagai bahan ajar yang menyenangkan, praktis dan komprehensif serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Keterbatasan:

1. Terbatasnya ruang untuk menjelaskan secara rinci yang mendalam mengenai macam kampuh.
2. Terbatasnya ruang untuk memberikan contoh macam kampuh yang lebih banyak.
3. Media pembelajaran *booklet* tidak dapat menjamin keberhasilan secara mandiri, tetapi hanya dapat memberikan panduan dan referensi.