

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Pendidikan bertujuan untuk memberikan pengembangan kemampuan dari pada siswa. pengelolaan diri, kepribadian, kemampuan berpikir, akhlak yang mulia, dan kualitas diri. Proses belajar ataupun kegiatan belajar adalah kewajiban siswa untuk menggali lebih banyak ilmu pengetahuan sebagai bekal ke depan sesuai tujuan yang diinginkan dari pendidikan. Proses pembelajaran di lembaga pendidikan formal merupakan upaya untuk menjadikan setiap orang manusia sesuai dengan tujuan pendidikan. Dalam rangka menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) masa depan yang berkualitas, guru memiliki tugas ganda yaitu membimbing, mendidik, membina, mengembangkan, menilai dan mengevaluasi peserta didik dalam proses belajar mengajar. Guru sebagai fasilitator juga perlu berkembang.

Pengembangan keterampilan dan potensi peserta didik merupakan inti dari tujuan pendidikan negara dan hal ini harus dilaksanakan di bidang pendidikan formal, khususnya sekolah, secara sistematis, profesional dan bertanggung jawab. Menurut Irwanto (2015), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan yang bertujuan untuk menciptakan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan, keterampilan dan keahlian apabila terjun dalam dunia kerja yang sesuai dengan bidang keahlian yang telah ditempuh selama di sekolah. Pendidikan pada jenjang SMK bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa

agar dapat mengembangkan diri sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, keterampilan, dan kesenian, serta menyiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja dengan mengembangkan sikap profesional. Program keahlian Tata Busana merupakan program keahlian di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang bertujuan menjadi ahli yang mampu menyiapkan tenaga kerja kompeten dengan membekali para peserta didik dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan di bidang tata busana. Program keahlian tata busana mempersiapkan siswanya agar mampu dan kompeten dalam menggambar pola busana, menjahit busana, serta menghias busana. Sehingga jika tidak melanjutkan pendidikannya yang lebih tinggi maka mereka telah memiliki bekal keterampilan yang nantinya dapat berguna untuk kehidupan yang mendatang.

SMK Negeri 1 Beringin merupakan salah satu lembaga pendidikan kejuruan yang mendidik lulusan yang memenuhi syarat untuk menerapkan kurikulum belajar mandiri. Untuk mencapai hal tersebut SMK Negeri 1 Beringin memiliki 7 program keahlian salah satunya adalah Jurusan Tata Busana. Program Keahlian Tata Busana adalah program yang bertujuan untuk menyiapkan lulusan yang terampil dan mampu bersaing baik di dunia industri di bidang menjahit ataupun mendesain. Adapun salah satu mata pelajaran yang dipelajari pada program keahlian Tata Busana adalah Dasar-dasar Keahlian Busana, dalam mata pelajaran ini ada beberapa kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa kelas X salah satunya adalah materi pembuatan macam-macam kelim. dalam proses pembuatan kelim dibutuhkan kecermatan serta ketelitian yang tinggi. Oleh karena itu dalam pembelajaran ini diperlukan media pembelajaran yang dapat menjelaskan dengan

mudah dan detail langkah-langkah pengerjaan, penjelasan materi serta proses pembuatan macam-macam kelim. Sehingga siswa dapat memahami serta mempraktekkannya dengan mudah.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah pada bulan Agustus 2023 dari guru mata pelajaran dasar-dasar keahlian busana di SMK Negeri 1 Beringin mengemukakan bahwa terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam pemahaman, salah satunya kemampuan siswa dalam menerapkan kelim pada kegiatan pembelajaran praktik belum mencapai tingkat keberhasilan belajar yang optimal. ini karena siswa tidak mengingat langkah-langkah yang diperlukan untuk menjahit kelim akibatnya siswa kesulitan dalam pengerjaannya. Serta kurangnya waktu pembelajaran membuat guru sulit untuk mengulang kembali pelajaran dan alat bantu yang digunakan guru saat belajar kurang memadai karena hanya menggunakan papan tulis dan buku pedoman yang hanya membahas materi kelim dengan sekilas.

Dari permasalahan tersebut sebanyak 80% dari 36 siswa masih belum mampu memahami penerapan tusuk yang digunakan pada kelim, sehingga hasil akhir jahitan masih terlihat benang. siswa sering lupa teknik menjahit kelim yang benar, sehingga hasil yang diperoleh kurang optimal dan siswa kesulitan mengatur letak kelim pada kain yang sudah di kerut. Sehingga untuk nilai rata-rata siswa dalam pembelajaran materi pembuatan macam-macam kelim siswa masih ada yang belum mencapai nilai KKTP (Kriteria Pencapaian Tujuan Pembelajaran). Jika setiap siswa menerima nilai rendah, akan dilakukan perbaikan nilai kepada siswa yang belum mencapai nilai KKTP.

Disebabkan dalam proses pembelajaran dasar-dasar keahlian busana guru yang mengajar hanya satu orang maka dalam mengajar mata pelajaran guru kesulitan dalam menyampaikan materi pembuatan macam-macam kelim dan pada kenyataannya hasil belajar siswa dalam menjahit kelim masih kurang. Maka untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar, sehingga guru tidak lagi kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran dan tidak selalu bergantung pada metode demonstrasi tetapi juga bisa diganti dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yaitu Video tutorial berbasis *lectora* yang lebih menarik dan mudah di pahami oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran video tutorial berbasis *lectora* ini akan sangat membantu dan dapat mempermudah proses pembelajaran siswa maupun guru. dikarenakan siswa dapat belajar lebih dahulu dengan melihat dan menyerap materi secara berulang-ulang sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik, lebih efektif dan lebih efisien.

Media *Lectora Inspire* merupakan alat pengembangan pembelajaran elektronik (*e-learning*) salah satu kelebihan dari *Lectora Inspire* adalah mempermudah guru membuat media pembelajaran. Menurut Shalikhah (2020), Media *Lectora Inspire* merupakan software pengembangan belajar elektronik (*e-learning*) yang relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih dan alasan lain yang bisa dikedepankan adalah bahwa media berbasis *lectora Inspire* dapat memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran, memudahkan untuk menambahkan animasi, audio, dan video di dalamnya.

Peneliti memilih materi pembelajaran Video Tutorial Berbasis *Lectora* dalam penelitian ini dikarenakan sesuai dari hasil observasi, materi pembelajaran dengan menggunakan media video tutorial berbasis *lectora* belum digunakan oleh guru sebagai alat bantu pembelajaran pada mata pelajaran dasar-dasar keahlian busana maka dengan ini peneliti melakukan penelitian dengan mengembangkan Video Tutorial Berbasis *Lectora*.

Menurut Qothun Nada Ma'ruf Batu Bara (2019) dari hasil penelitian media *lectora inspire* pada kompetensi menggambar pola jas siswa SMK Negeri 8 Medan, validasi oleh ahli materi menyatakan bahwa (91,04%) materi” sangat baik” digunakan karena telah memenuhi standar kelayakan isi (90,83 persen)” sangat baik” dan penyajian materi (91,25%)” sangat baik”. Validasi oleh ahli media menyatakan bahwa secara keseluruhan (91,3%)” sangat baik” dengan aspek kelayakan isi media (88,5%), penyajian visual (90%) dan penyajian manfaat (95,5%), ini bermakna bahwa media *lectora inspire* pada kompetensi menggambar pola jas sangat layak digunakan dalam dalam pembelajaran kompetensi menggambar pola jas. Selain itu dalam penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (2018) dengan menggunakan media *lectora* pada kompetensi gaun pesta di SMK Negeri 8 Medan bahwa media *lectora inspire* “ sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran.

Oleh karena itu, dari permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti ingin mengembangkan media *Lectora* agar dapat meningkatkan pemahaman dan daya tarik siswa dalam pembuatan macam-macam kelim, melalui media pembelajaran video tutorial berbasis *lectora* pembuatan macam-macam kelim

dapat memperkuat ingatan dan memberikan daya semangat serta menumbuhkan minat belajar bagi siswa. Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Video Tutorial Berbasis *Lectora* Membuat Macam-macam Kelim Siswa Kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat di identifikasikan permasalahan yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu :

1. Masih rendahnya hasil belajar siswa pada materi pembuatan kelim, Siswa masih kesulitan dalam menjahit kelim tusuk flanel terutama masih terlihat benang pada bagian baik, siswa kesulitan pada saat membuat kelim palsu terutama pada bagian penyambungan kain tambahan, dalam menjahit kelim pada garis lengkung masih terlihat kerutan, dan siswa sering lupa mengunci benang pada bagian awal dan akhir jahitan, serta penggunaan media pembelajaran selama ini belum efektif.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk memberikan ruang lingkup yang jelas dan terarah, serta mengingat kemampuan penulis yang terbatas dalam hal waktu serta tenaga, maka perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini :

1. Produk media pembelajaran yang dikembangkan adalah media video tutorial berbasis *lectora* membuat macam-macam kelim siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin.
2. Materi pembelajaran yang dikembangkan dibatasi meliputi teori dan langkah-

langkah pembuatan kelim tusuk flanel, kelim palsu dan kelim pada garis lengkung.

3. Fragmen menggunakan kain katun, dengan ukuran panjang 25 cm dan lebar 30 cm.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran yang menarik menggunakan video tutorial berbasis *Lectora* pada materi pembuatan macam-macam kelim kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran menggunakan video tutorial berbasis *lectora* pada materi membuat macam-macam kelim kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu :

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran yang menarik menggunakan video tutorial berbasis *lectora* pada materi membuat macam-macam kelim kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan video tutorial berbasis *lectora* pada materi membuat macam-macam kelim kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin..

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Adapun manfaat dari hasil penelitian pengembangan ini diharapkan sebagai berikut :

1) Bagi Siswa

- a) Membantu siswa lebih mudah memahami materi membuat macam-macam kelim.
- b) Membantu siswa dalam hal praktek membuat macam-macam kelim.

2) Bagi Guru Bidang Studi

- a) Membantu guru dalam memberikan variasi proses belajar sehingga tidak terlalu monoton agar dapat memotivasi siswa dalam belajar.
- b) Sebagai saran dan solusi untuk memperluas waktu dalam hal praktek

3) Bagi peneliti

Sebagai sarana belajar dan pengalaman mengenai pengembangan media *lectora* yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menjahit macam-macam kelim

4) Bagi Sekolah

- a. Dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah khususnya pada mata pelajaran dasar-dasar keahlian busana.
- b. Sebagai pedoman untuk menciptakan calon guru yang kreatif dan inovatif yang mampu mengembangkan media pembelajaran yang variatif.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu media video tutorial berbasis *lectora* pada mata pelajaran dasar-dasar keahlian busana. Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah :

1. Video dilengkapi dengan bantuan aplikasi *Lectora* yang terdiri dari animasi yang menjelaskan baik dari suara maupun keterangan yang mengarah pada pembuatan kelim.
2. Video dibuat dengan bantuan ahli media pembelajaran seorang ahli kualifikasi S2 teknologi pembelajaran yang sudah kompeten di bidang media pembelajaran bersama dengan ahli media tersebut peneliti menyusun materi dan merancang video pembelajaran.
3. Materi yang dikembangkan adalah materi pembuatan kelim tusuk flanel, kelim palsu dan kelim pada garis lengkung dalam bentuk fragmen
4. Di dalam video terdiri dari bahan, alat, gambar, dan proses pembuatan kelim menggunakan aplikasih *lectora* dan sertai dengan suara yang jelas dan mudah dipahami oleh semua yang mendengarkannya.
5. Dirancang untuk dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri dan fleksibel
6. Dapat akses melalui handphone dan komputer
7. Tampilan video menarik
8. Media video tutorial berbasis *lectora* memiliki durasi kurang dari 20 menit.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Adapun tujuan pengembangan media pembelajaran menggunakan *lectora* dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Produk pengembangan ini dapat dijadikan sumber belajar mandiri bagi siswa agar mudah digunakan dalam memahami pembuatan macam-macam kelim
2. Produk pengembangan ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pembuatan macam-macam kelim
3. Media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai rujukan guru untuk mengembangkan media serupa pada materi pembahasan dan mata pelajaran lainnya.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media video tutorial berbasis *Lectora* pada pembuatan macam-macam kelim di SMK Negeri 1 Beringin sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Pengembangan materi berdasarkan tujuan pembelajaran di SMK Negeri 1 Beringin, agar dapat dipakai siswa kelas X.
 - b. Media *lectora* diasumsikan dapat lebih efektif dalam membantu menyampaikan materi pembuatan macam-macam kelim
 - c. Media *lectora* diasumsikan dapat membantu peserta didik untuk belajar pembuatan macam-macam kelim secara mandiri.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam pengembangan media video tutorial berbasis *lectora* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilaksanakan hanya dibatasi pada materi pembuatan kelim tusuk flanel, kelim palsu dan kelim pada garis lengkung dalam bentuk fragmen
2. Uji validasi dilakukan pada validasi ahli materi dan ahli media.
3. Media video tutorial berbasis *lectora* hanya tersedia dalam bentuk file yang dapat dibagikan dan disebarakan melalui flashdisk, bluetooth, ataupun media handphone dan lainnya.

