

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan langkah penting dalam mengembangkan sumber daya manusia yang kompeten dan penting bagi pembangunan bangsa. Pendidikan memfasilitasi perolehan pengetahuan yang luas, menumbuhkan pengembangan karakter individu, dan berperan penting dalam pemberdayaan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mencetak generasi yang bermanfaat bagi bangsa dan negara, dibekali kemampuan untuk unggul dalam persaingan global. Oleh karena itu, untuk memperoleh jenjang pendidikan yang lebih tinggi perlu disusun strategi yang komprehensif yang mencakup berbagai disiplin ilmu pendidikan. Salah satu strategi tersebut melibatkan penggunaan bahan ajar inovatif yang memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal (Salamun, 2023).

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berdampak signifikan terhadap kemajuan pembelajaran. Bahan ajar mengacu pada sumber daya dan alat yang disiapkan secara sengaja yang mencakup pengetahuan dan keterampilan penting yang dapat diperoleh siswa selama proses pembelajaran. Materi ini dirancang untuk memudahkan perencanaan dan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang efektif. Berkat kemajuan teknologi, sumber belajar siswa tidak lagi sebatas buku cetak saja, namun kini dapat diakses dari berbagai sumber, termasuk internet. Informasi yang diperoleh dapat berupa jurnal, artikel, buku elektronik, dan e-modul, yang semuanya dapat menjadi sumber berharga bagi pembelajaran siswa (Handayani & Lutfiah, 2020). Seiring dengan kemajuan teknologi, keinginan dan minat siswa

untuk belajar semakin berkurang. Akibatnya, sangat penting untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Media merupakan komponen penting dalam sistem pembelajaran yang mempengaruhi proses pembelajaran, dengan kata lain proses pembelajaran kurang berhasil jika tidak adanya media pembelajaran.

Media pembelajaran menawarkan beberapa keunggulan dalam proses belajar siswa. Pertama, meningkatkan motivasi belajar dengan menangkap perhatian siswa secara lebih efektif. Kedua, memperjelas makna bahan ajar, memudahkan siswa memahaminya dan mencapai penguasaan materi, serta tujuan belajar mengajar. Ketiga, mendiversifikasi metode pengajaran. Terakhir, mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat selama kegiatan pembelajaran, tidak hanya melibatkan mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, dan berpartisipasi aktif (Arsyad, 2019). Menurut data media yang dimiliki sekolah media-media tersebut membutuhkan guru sebagai fasilitator. Media yang belum terdapat pada sekolah tersebut adalah MPBK (Media Pembelajaran Berbasis Komputer) dimana guru tidak perlu mengulang berkali-kali materi yang menurut siswa kurang dipahami. Pemerintah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, dengan cara melengkapi sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk kegiatan belajar mengajar. Salah satu lembaga pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan sumber daya manusia adalah sekolah menengah kejuruan (SMK).

SMK Negeri 1 Beringin merupakan salah satu Lembaga Pendidikan Kejuruan yang mengembangkan kurikulum merdeka tingkat satu pendidikan, yang berfungsi menghasilkan tenaga pengatur dan mempersiapkan siswa untuk menjadi

tenaga kerja tingkat menengah yang memiliki pengetahuan serta keterampilan sesuai jurusan yang dipilih. SMK Negeri 1 Beringin memiliki 7 Jurusan program keahlian yang dilaksanakan menyesuaikan kebutuhan dunia kerja, salah satunya jurusan Tata Busana. Guru dan peserta didik di SMKN 1 Beringin masih beradaptasi terhadap pergantian kurikulum dari kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka. Perubahan yang telah dilakukan pada kurikulum tersebut diantaranya perubahan mata pelajaran produktif yaitu desain dan produksi busana.

Pada kurikulum merdeka, program keahlian busana memiliki beberapa elemen yang harus dicapai peserta didik salah satu diantaranya adalah elemen ke-7 yaitu memahami persiapan pembuatan busana. Capaian pembelajaran desain dan produk pada akhir fase F peserta didik mampu menyiapkan pembuatan busana yang meliputi pembuatan lembar kerja sesuai dengan spesifikasi desain, membuat langkah kerja produksi, mengambil ukuran, membuat pola, memotong bahan, menghitung biaya dan menentukan harga produk.

Mata pelajaran desain dan produksi busana merupakan mata pelajaran produktif yang terdapat di dalam kurikulum yang ada di SMK Negeri 1 Beringin Jurusan Tata busana. Adanya mata pelajaran ini siswa dapat memberikan keterampilan serta memotivasi siswa untuk menjadi sumber yang memenuhi standar kompetensi dalam lingkungan busana. Mata pelajaran desain dan produksi busana yang di ajarkan kelas XII berisikan materi tentang pembuatan *bustier*. Materi pembuatan *bustier* adalah materi yang menerapkan kombinasi praktik dan teori. Pembuatan pola *bustier* dengan teknik (*Pattern Making*) adalah kompetensi produktif yang diajarkan di SMK. Menurut Trisnaningtyas (2012) pola *bustier*

adalah jiplakan bentuk badan yang biasanya dibuat diatas kertas yang nantinya sebagai contoh untuk menggunting bahan utama dan bahan pelengkap busana.

Bustier adalah pakaian yang digunakan untuk wanita, biasanya dipakai sebagai pakaian dalam. *Bustier* merupakan pakaian dalam atau pakaian luar pas dibadan, merupakan kombinasi dari bra atau korset tidak mempunyai tali bahu mampu mengencangkan pinggang dan dada untuk membuat dada terlihat lebih berisi (Murahati, 2020)

Berdasarkan hasil observasi di sekolah pada tanggal 20 September 2023 di SMK Negeri 1 Beringin Program keahlian Tata Busana kelas XII. Dengan guru pengampu pembuatan *bustier*, guru mengatakan masih kekurangan media pembelajaran. Belum adanya media yang mendukung semangat dan motivasi siswa dalam proses belajar, walaupun terdapat fasilitas proyektor di sekolah namun belum relatif digunakan secara maksimal oleh pengajar. Tidak adanya media elektronik sehingga pembelajaran tidak dapat diulang kembali oleh siswa di rumah. Permasalahan yang ada di kelas Peserta didik mengalami kesulitan pada tahap-tahap pembuatan pola *bustier*, menentukan batas lengkungan payudara yang terlalu tinggi atau terlalu rendah karena tiap orang memiliki ukuran payudara yang berbeda-beda. Selain itu siswa juga kesulitan dalam menentukan panjang *bustier* yang nyaman. Menurut McKeen (2016) *bustier* yang bagus memiliki kualitas pada bagian dada mampu mendorong payudara dari sisi luar payudara menuju garis tengah pemakai atau mengangkat sebagian payudara dari posisi asli ke posisi yang lebih tinggi. Jika pinggang diukur ketika pakaian dikenakan oleh pemakai akan memberikan kesan langsing, dan posisi belahan yang pas. Guru pengampu mata pelajaran pembuatan

pola *bustier* juga menyatakan nilai harian siswa sangat rendah dan juga dilihat dari hasil praktek masih banyak siswa kesulitan dalam pembuatan pola *bustier*.

Untuk mengatasi permasalahan pembelajaran pembuatan pola *bustier*, diperlukan perbaikan dalam pembelajaran yaitu menerapkan strategi dengan menggunakan metode pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran. Agar memudahkan peserta didik untuk memahami proses pembuatan pola *bustier* dengan baik dan benar. Salah satunya dengan mengubah sistem pembelajaran yang biasanya berpusat pada guru (*teaching oriented*) menjadi siswa lebih ditekankan untuk aktif dalam proses pembelajaran (*student oriented*) dengan cara mengembangkan media yang dapat dimanfaatkan siswa untuk belajar secara mandiri (Pertiwi dkk, 2022). Dengan adanya proyektor LCD yang ada di sekolah maka perlu dikembangkan media pembelajaran pembuatan pola *bustier* yang tidak membosankan, dan dapat digunakan secara mandiri dan interaktif seperti menggunakan media video tutorial berbasis *Adobe Flash CS6*.

Menurut Muhammad (2022) media video tutorial berbasis *Adobe Flash CS6* merupakan media pembelajaran positif sehingga dapat digunakan untuk proses pembelajaran yang dapat menarik minat belajar pada diri siswa dan dapat menangani siswa yang lambat dalam menerima pembelajaran. Diharapkan akan memudahkan guru dalam penyampaian materi karena media bersifat praktis dan dapat digunakan di rumah maupun di sekolah hingga bisa digunakan berkali-kali, selain itu pengembangan pembelajaran ini diharapkan pemahaman siswa mengenai pada materi pembuatan pola *bustier* akan bertambah. Tujuan pembelajaran agar lebih menarik, mudah dipahami siswa dan proses pembelajaran akan lebih aktif

karena terdapat animasi suara serta gambar yang meningkatkan motivasi siswa. *Adobe Flash CS6* dapat membantu sekolah dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih, efektif dan efisien.

Menurut Nabila (2020) *Adobe Flash CS6* merupakan program aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat sebuah animasi sederhana sampai sebuah aplikasi web interaktif yang kompleks dan dapat menyuguhkan tampilan materi pembelajaran yang lebih menarik dengan adanya penggabungan komponen warna, teks, audio dan animasi gerak yang merupakan hal baru dalam pembelajaran praktik sehingga dapat meningkatkan keingintahuan siswa dalam belajar. Hal itu didukung oleh peneliti terdahulu yang dilakukan oleh Hanifah (2019) yang berjudul pengembangan media pembelajaran pembuatan macam-macam kampuh menggunakan *Adobe Flash* pada mata pelajaran Dasar Teknologi menjahit di SMK N1 Sewon dinyatakan sangat layak digunakan, dibuktikan dengan uji kelayakan oleh para ahli memperoleh skor persentasi 86,67% layak oleh ahli materi dan 88,8% layak oleh ahli media.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas maka penulis melakukan penelitian dengan judul yaitu “**Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Berbasis *Adobe Flash CS6* Pembuatan Pola Bustier di SMK Negeri 1 Beringin**”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi berbagai permasalahan yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu:

1. Pada langkah-langkah pembuatan pola *bustier* masih banyak peserta didik mengalami kesulitan, pada bagian dada siswa sering kebingungan menentukan batas lengkungan payudara yang terlalu tinggi atau terlalu rendah.
2. Nilai harinya siswa sangat rendah dan juga dilihat dari hasil praktek siswa masih banyak kesulitan dalam pembuatan pola *bustier*.
3. Kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran pembuatan pola *bustier* pada siswa kelas XII Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin.
4. Siswa tidak bisa mengulang materi pembuatan pola *bustier* di rumah untuk melanjutkan tugas.
5. Dalam proses pembelajaran, peserta didik cenderung tidak berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan tidak adanya media pembelajaran.
6. Fasilitas di sekolah SMK Negeri 1 Beringin berupa proyektor LCD dalam pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal.
7. Tidak memungkinkan guru sebagai fasilitator untuk mengulang secara terus menerus langkah-langkah pembuatan pola *bustier*, sehingga perlu media untuk pembelajaran secara mandiri.

1.3. Batasan Masalah

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran video tutorial berbasis *Adobe Flash CS6* di SMK Negeri 1 Beringin.
2. Materi pembelajaran yang akan dibahas adalah teori *bustier*, mengambil ukuran model, menyiapkan alat dan bahan membuat pola *bustier*. sampai langkah-langkah pembuatan *pola bustier*.

1.4. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video tutorial berbasis *Adobe Flash CS6* pembuatan pola *bustier* untuk siswa kelas XII Tata Busana di SMK Negeri 1 Beringin?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran video tutorial berbasis *Adobe Flash CS6* pembuatan pola *bustier* pada siswa kelas XII Tata Busana di SMK Negeri 1 Beringin?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran video tutorial berbasis *Adobe Flash CS6* pembuatan pola *bustier* pada SMK Negeri 1 Beringin.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran video tutorial berbasis *Adobe Flash CS6* pembuatan pola *bustier*.

1.6. Manfaat penelitian

Berdasarkan hal-hal yang diungkapkan pada penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa bagi pihak, antara lain:

A. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan pengetahuan dan kemampuan siswa dalam pembuatan pola *bustier* menggunakan media yang belum pernah diterapkan sebelumnya.

- 2) Membantu siswa untuk memahami pelajaran pembuatan pola *bustier*, serta mendapatkan kemudahan dalam proses pembelajaran adanya media pembelajaran.

B. Bagi guru

- 1) Hasil penelitian ini membantu menyediakan pengembangan pembelajaran baru untuk guru yang dapat digunakan dalam meningkatkan pembelajaran pembuatan pola *bustier* melalui media.

C. Bagi pihak SMK Negeri 1 Beringin

- 1) Menambah koleksi media pembelajaran yang dapat menjadi referensi untuk pembelajaran di kelas, sebagai motivasi pihak sekolah untuk lebih berkreasi dalam menciptakan media pembelajaran baru dalam keterampilan hasil belajar siswa.

D. Bagi penelitian

- 1) Penelitian ini dapat menambah pengetahuan peneliti dan pengalaman dalam menyusun karya ilmiah.
- 2) Penelitian ini sebagai bahan referensi untuk mengetahui penelitian lebih lanjut.
- 3) Sebagai syarat menyelesaikan program sarjana pendidikan program studi Tata Busana Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan.

1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan pembelajaran ini adalah:

1. Produk yang dihasilkan berupa materi pembelajaran pembuatan pola *bustier* yang berbentuk video tutorial diolah menggunakan software *Adobe Flash CS6*.
2. Produk ini menampilkan pengertian *bustier*, alat dan bahan, cara mengambil ukuran dan langkah-langkah pembuatan pola *bustier* dengan pendekatan struktur tubuh.
3. Adapun komposisi dari media pembelajaran ini adalah:
 - a. Media ini berisi tentang materi membuat pola *bustier*
 - b. Kapasitas penyimpanan kurang dari 195 Mega Byte (MB) yang dapat dengan mudah disimpan dalam CD ataupun Flashdisk.
 - c. Video tutorial pembuatan pola *bustier* memiliki durasi kurang dari 7 menit.
 - d. Tampilan media pembelajaran menarik untuk digunakan.
 - e. Tulisan dalam materi pembelajaran dapat dibaca dengan jelas.
 - f. Animasi yang ada dalam media pembelajaran sangat menarik
 - g. Pengoperasian media pembelajaran sangat mudah untuk dijalankan.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknik, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah

untuk mengembangkan suatu produk yang sudah ada atau menyempurnakan produk sudah ada yang bisa dipertanggung jawabkan.

Pentingnya pengembangan ini adalah pengembangan sangat diperlukan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Juga membantu peserta didik lebih memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru, pengembangan media dapat dilakukan dengan cara menggabungkan berbagai macam media seperti teks, gambar, audio, maupun video.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian pengembangan media pembelajaran video tutorial berbasis *Adobe Flash CS6* diasumsikan dapat lebih baik dibandingkan dengan media pembelajaran sebelumnya yang menggunakan media papan tulis. Media *Adobe Flash CS6* pembelajaran ini juga diasumsikan dapat membantu siswa untuk belajar materi pembuatan pola *bustier* secara mandiri. Media pembelajaran membuat pola *bustier* harus layak, dan mendapatkan penilaian dari ahli media, dan pengguna media, karena berpengaruh pada kualitas media, maka sebaiknya media harus mendapatkan penilaian dari para expert, sehingga media yang dihasilkan akan berkualitas dan layak diterapkan di sekolah khususnya SMK Negeri 1 Beringin.