

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus-menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan dimasa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya.

Pendidikan Nasional abad 21 bertujuan untuk mewujudkan cita-cita bangsa. Abad 21 merupakan abad pengetahuan, abad dimana informasi banyak tersebar dan teknologi berkembang. Abad 21 ditandai dengan banyaknya (1) informasi yang tersedia dimana saja dan dapat diakses kapan saja; (2) komputasi yang semakin cepat; (3) otomasi yang menggantikan pekerjaan-pekerjaan rutin; dan (4) komunikasi yang dapat dilakukan dari mana saja dan kemana saja (Litbang Kemdikbud, 2013).

Era digital memberikan implikasi yang sangat berarti terhadap dunia pendidikan. Berbagai aspek pendidikan seperti tujuan pendidikan, orientasi pendidikan, evaluasi, kurikulum dan sebagainya mendapatkan pengaruh yang besar dari era digital. Hal ini menandakan bahwa era digital telah memberikan pengaruh yang luar biasa terhadap pendidikan. Tentu hal tersebut juga memiliki

konsekuensi tersendiri bagi dunia pendidikan yang telah dirasuki oleh era digital. Muncul berbagai peluang sekaligus tantangan yang perlu dipersiapkan oleh penyelenggara pendidikan, era digital juga menimbulkan tantangan-tantangan yang semakin kompleks dalam bidang pendidikan.

Seiring perubahan demografi, siswa-siswa di sekolah lebih beragam secara budaya, agama atau keyakinan, dan juga bahasanya. Kemajuan teknologi informasi internet telah meningkatkan fleksibilitas dalam pemerolehan ilmu pengetahuan bagi setiap individu baik guru ataupun siswa. Konsekuensinya, guru-guru dituntut mampu mengembangkan pendekatan dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan lingkungan. Ilmu pengetahuan tidak lagi terbatas milik para 'ahli' atau guru. Selain itu, tersedia informasi yang melimpah tentang pendidikan. Guru abad 21 dituntut tidak hanya mampu mengajar dan mengelola kegiatan kelas dengan efektif, namun juga dituntut untuk mampu membangun hubungan yang efektif dengan siswa dan komunitas sekolah, menggunakan teknologi untuk mendukung peningkatan mutu pengajaran, serta melakukan refleksi dan perbaikan praktek pembelajarannya secara terus menerus.

Pendidikan kejuruan adalah bagian terpadu dari sistem pendidikan nasional yang mempersiapkan siswa menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan mengadakan hubungan timbal balik secara kreatif dan produktif dengan lingkungan sosial, budaya, ekonomi dan teknologi serta memiliki pengetahuan keterampilan kejuruan yang sesuai dengan persyaratan berbagai lapangan kerja atau menciptakan kesempatan lapangan kerja.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis

pekerjaan tertentu. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai bentuk satuan pendidikan kejuruan yang menyelenggarakan berbagai program studi keahlian yang disesuaikan dengan kompetensi kebutuhan kerja.

SMK Negeri 3 Pematangsiantar merupakan salah satu sekolah yang memiliki berbagai jurusan, salah satunya adalah jurusan Tata Busana secara khusus tujuan program keahlian Tata Busana adalah membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan dan sikap, agar kompeten dalam mengukur, membuat pola, menjahit, dan menyelesaikan busana, memilih bahan tekstil dan bahan pembantu secara tepat, mendesain berbagai jenis busana sesuai dengan kesempatan, menghias busana sesuai desain, mengelola usaha dibidang busana, (Kurikulum SMK 2013). Untuk mencapai tujuan tersebut maka siswa diberikan berbagai kemampuan yang disusun dan dirancang secara terarah dan sistematis. Salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada siswa adalah pelajaran Dasar Teknologi Menjahit.

Mata Pelajaran Dasar Teknologi Menjahit adalah pelajaran menjahit dan ilmu keterampilan yang mempelajari teknik-teknik penyelesaian menjahit. Tujuan dari mata pelajaran ini adalah agar siswa mencapai standar keterampilan dan dasar dalam menjahit. Salah satu kompetensi belajar yang harus dicapai pada mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit kelas X SMK Negeri 3 Pematang Siantar adalah membuat macam-macam penyelesaian tepi kain. Macam-macam penyelesaian tepi kain pada leher diantaranya yaitu Rompok, serip dan depun. Rompok adalah penyelesaian pinggir pakaian menggunakan kumai serong dengan besar 0,5 sampai 0,7 cm.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis pada hari Senin tanggal 5 Februari 2018 dengan guru mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit ibu Nurhaida Pardede S.Pd di SMK Negeri 3 Pematang Siantar. Hasil praktek pembuatan rompok sebagian besar belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum yang ditetapkan yaitu 75, hal ini di dukung dengan data yang diperoleh pada 3 tahun terakhir adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian Pembuatan Rompok Siswa Kelas X Tata Busana SMK Negeri 3 Pematangsiantar

Tahun Ajaran	Standar Penilaian	Jumlah Siswa	Persentase
2014/2015	< 75 (rendah)	21 orang	69,9 %
	75 –79 (cukup)	4 orang	13,3 %
	80 –89 (tinggi)	5 orang	16,6 %
	90-00 (sangat tinggi)	-	
2015/2016	< 75 (rendah)	20 orang	49,9 %
	75 –79 (cukup)	6 orang	20 %
	80 –89 (tinggi)	5 orang	16,6 %
	90-00(sangat tinggi)	-	
2016/2017	< 75 (rendah)	22 orang	73,2 %
	75 –79 (cukup)	4 orang	13,3 %
	80 –89 (tinggi)	8 orang	26,6 %
	90-00(sangat tinggi)	-	

(Sumber Data : SMK Negeri 3 Pematang Siantar)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis terdapat salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa belum maksimal yaitu karena menjahit rompok memiliki tingkat kesulitan dan ketelitian dalam proses pengerjaannya. Rompok biasanya digunakan pada penyelesaian pinggir pakaian, sebagai variasi atau hiasan pakaian yang biasa dipakai pada bagian leher, kerung lengan, dan ujung lengan. Dalam pembuatan rompok pada bagian leher siswa masih kurang mampu dalam menggunting kain serong, dan masih kurang mampu

menyatukan kain serong (tidak sesuai serat), siswa masih kurang mampu menipiskan kampuh pada bagian leher, kurang mampu dalam mencacah kampuh, hal ini yang menyebabkan banyaknya hasil rompok yang melintir, pada bagian buruk rompok masih banyak ditemukan sisa setikan yang terlalu besar, masih banyak ditemukan ukuran hasil rompok yang tidak sesuai dengan besarnya hasil rompok seharusnya, hal ini dikarenakan kurangnya ketelitian dan siswa tidak mempersiapkan diri sebelum pembelajaran dimulai, siswa kurang aktif dalam belajar sehingga siswa sulit untuk membuat rompok dan faktor ini tentu mempengaruhi hasil belajar siswa yang belum tercapai secara maksimal.

Berdasarkan pengalaman penulis sewaktu PPL di SMK Negeri 3 Pematangsiantar terdapat beberapa hal yang ditemukan penulis yang mengakibatkan rendahnya kemampuan siswa dalam membuat rompok diantaranya yaitu belum memanfaatkan media pembelajaran yang ada padahal pihak sekolah telah menyediakan fasilitas yang bertujuan untuk menunjang proses belajar mengajar dikelas, salah satunya dengan menyediakan LCD (proyektor) dan sarana komputer yang memadai, namun pihak guru nampaknya belum memanfaatkan fasilitas yang ada secara maksimal, pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan contoh-contoh baju yang menggunakan penyelesaian tepi kain pada leher dan fragmen, hal ini menyebabkan kurang efesiennya waktu dalam penyampaian materi karena fragmen yang digunakan guru jumlahnya tidak memadai dengan jumlah siswa dikelas sehingga siswa harus secara bergilir untuk melihat fragmen tersebut. Selain itu guru harus menjelaskan dan mendemonstrasikan langkah-langkah pembuatan secara berulang-ulang kepada siswa dikarenakan tidak semua siswa langsung paham dengan apa yang dijelaskan

guru dan hanya dengan melihat fragmen saja, sehingga menyebabkan siswa sulit mengerti dan memahami dan tidak jarang pula siswa sering merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran, hal tersebut perlu mendapatkan perhatian yang lebih oleh guru teknologi busana, agar selalu berusaha menciptakan suasana kelas yang kondusif, menarik dan tidak membosankan untuk siswa sehingga siswa menjadi lebih senang dan aktif dalam pembelajaran.

Salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah dengan memilih media video pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dan memudahkan dalam penyampaian materi kepada siswa. Peneliti memilih media pembelajaran berbasis video tutorial karena dengan video tutorial siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar tidak hanya mendengarkan, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati. Media video pembelajaran juga sangat membantu guru dalam menjelaskan materi dan penguatan dalam proses belajar mengajar, dimana siswa yang masih kurang mengerti dalam penyampaian atau penjelasan guru dapat memutar ulang kembali video pembelajaran yang guru telah persiapkan.

Berdasarkan latar belakang masalah maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Membuat Penyelesaian Tepi Kain Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Pematang siantar”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka identifikasi masalah yang didapat adalah :

1. Masih rendahnya hasil belajar siswa dalam membuat rompok.
2. Masih banyak siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran.
3. Siswa masih kurang mampu dalam menggunting kumai serong, dan masih kurang mampu menyatukan kain serong, siswa masih kurang mampu menipiskan kampuh pada bagian leher, kurang mampu dalam mencacah kampuh, pada bagian buruk rompok masih banyak ditemukan sisa setikan yang terlalu besar, masih banyak ditemukan ukuran hasil rompok yang tidak sesuai dengan besarnya hasil rompok seharusnya.
4. Kurangnya pemanfaatan sarana dan prasarana sekolah yang sudah cukup memadai.
5. Terbatasnya media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan demonstrasi guru dan latihan kerja bagi siswa pada materi membuat macam-macam penyelesaian tepi kain.
6. Media video tutorial belum pernah digunakan dalam materi penyelesaian tepi kain di SMK Negeri 3 Pematang Siantar.

C. Pembatasan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dan identifikasi masalah, maka batasan masalah penelitian ini adalah :

1. Penyelesaian tepi kain dibatasi pada pembuatan rompok pada garis leher bulat.

2. Rompok dibuat pada bahan katun dalam bentuk fragmen dengan ukuran 25 x 33 cm (ukuran pola standar bayi).
3. Media pembelajaran yang digunakan adalah media video tutorial.
4. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran teknologi menjahit pada semester ganjil tahun ajaran 2018/2019.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kecenderungan hasil belajar membuat rompok dengan menggunakan media video tutorial pada siswa kelas X SMK Negeri 3 Pematangsiantar ?
2. Bagaimana kecenderungan hasil belajar membuat rompok tanpa menggunakan media video tutorial pada siswa kelas X SMK Negeri 3 Pematangsiantar ?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial terhadap hasil belajar membuat rompok pada siswa kelas X SMK Negeri 3 Pematangsiantar ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kecendrungan hasil belajar membuat rompok dengan menggunakan media video tutorial pada siswa kelas X SMK Negeri 3 Pematangsiantar.

2. Untuk mengetahui kecenderungan hasil belajar membuat rompok tanpa menggunakan media video tutorial pada siswa kelas X SMK Negeri 3 Pematangsiantar.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial terhadap hasil belajar membuat rompok pada siswa kelas X SMK Negeri 3 Pematangsiantar.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat praktis

- a. Sebagai bahan informasi dan masukan kepada pendidik dan pihak sekolah untuk menentukan media pembelajaran yang inovatif dan efektif yang relevan dengan pembelajaran yang diajarkan untuk membangkitkan semangat belajar siswa, prestasi belajar, dan keterampilan siswa.
- b. Untuk menambah variasi belajar dengan menggunakan media pembelajaran
- c. Untuk menambah pengetahuan dan keterampilan siswa SMK dalam membuat rompok.

2. Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan penelitian di bidang pendidikan yang terkait dengan upaya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran di sekolah.