

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

(Yudrika & Nazaruddin, 2024) Pendidikan merupakan suatu proses pembentukan diri yang dilalui oleh siswa dalam upaya memenuhi kebutuhan, keinginan, dan potensi siswa sebagai persiapan menghadapi kehidupan sesuai dengan tahap kedewasaannya (Nurbaya dkk. 2024). Pendidikan saat ini telah memasuki era 5.0 sehingga pembelajaran mengalami transformasi signifikan dengan beralih ke arah digital, di mana proses belajar mengajar telah banyak memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran yang fleksibel, berbasis proyek, dan berpusat pada siswa (Yudrika & Nazaruddin, 2024).

Pendidikan yang dikembangkan menggunakan Kurikulum Merdeka diantaranya adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK merupakan sekolah yang didesain untuk membekali siswa agar siap memasuki dunia kerja dan mampu mengembangkan sikap profesional di bidang kejuruan (Rien Riany, 2020). Diantara sekolah kejuruan yang telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka, SMK Negeri 10 Medan turut menerapkan kurikulum tersebut dalam proses pembelajarannya, guna menyesuaikan dengan kebutuhan dunia kerja dan pengembangan kompetensi siswa.

SMK Negeri 10 Medan menyediakan beberapa jurusan antara lain jurusan program keahlian Multimedia, Tata Boga, Tata Kecantikan, dan Tata Busana. Pada jurusan program keahlian Tata Busana kelas XI terdapat tiga rombel. Mata pelajaran yang diajarkan di kelas XI diantaranya adalah Desain dan Produksi Busana yang terdiri dari tujuh elemen salah satunya Gambar Mode.

Materi pada elemen gambar mode yaitu proporsi tubuh, *figure* dengan gaya dan *gesture*, serta penerapan *figure* berpakaian, dimana sebagian siswabelum mencapai kompetensi yang diharapkan. Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2025 dengan ibu Lis Permana menjelaskan permasalahan mendasar dalam pencapaian pembelajaran pada elemen gambar mode, yaitu siswa kelas XI masih mengalami kesulitan dalam menganalisis dan mengevaluasi cara menggambar dengan proporsi yang tepat, kemudian mengembangkan *figure* dengan gaya dan gerakan tubuh (*gesture*) yang proporsional dan ekspresif baik secara manual maupun *digital*. Kemampuan dalam menerapkan *figure* berpakaian juga belum optimal, dimana siswa kesulitan dalam memvisualisasikan bagaimana busana dapat mengikuti bentuk dan gerakan tubuh manusia dengan natural. Kesulitan dalam menggambar *figure* tidak hanya berdampak pada aspek estetika, tetapi juga pada kemampuan komunikasi visual siswa dalam menyampaikan ide desain kepada pihak lain.

Media merupakan sarana yang mampu mengirim dan menerima pesan serta informasi dalam konteks teknologi informasi. Suatu teknologi disebut alat komunikasi apabila mampu menyampaikan pesan dan mendukung kelancaran proses komunikasi. Media juga berfungsi sebagai layanan yang menggabungkan aspek

teknologi dan komunikasi, serta menjawab kebutuhan akan perangkat yang bersifat modern. Peran media sangat penting, salah satunya dalam bidang pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran (Saleh dkk. 2023). Sementara media dalam pembelajaran merupakan sarana seperti buku, rekaman, atau film yang dimanfaatkan untuk menyajikan materi pembelajaran untuk menunjang keterlibatan dan efektivitas siswa (Agustin dkk. 2025)

Enterprise (2020) menyatakan bahwa media *Adobe Illustrator* merupakan *software* desain grafis yang dapat membuat gambar dan ilustrasi berbasis vektor. Diantara keunggulan objek vektor adalah dalam hal ketajaman gambar, maknanya objek vektor dapat diperbesar atau *zoom in* hingga ratusan kali lipat tanpa menjadi buram atau kehilangan detailnya sehingga media ini dapat menghasilkan media luar ruang berukuran raksasa, seperti spanduk hingga billboard.

Wijaya dan Sakti (2021) menguatkan dalam hasil penelitiannya bahwa media *Adobe Illustrator* merupakan program pengolah grafis berbasis vektor yang sudah dikenal luas dan banyak digunakan, mulai dari desainer pemula hingga profesional. Popularitas dan ketangguhannya didukung oleh berbagai fitur yang memungkinkan pengguna membuat objek dalam bentuk dua dimensi (2D) maupun tiga dimensi (3D), sehingga hasil desain tampak lebih realistis. Dibandingkan dengan perangkat lunak grafis lainnya, *Adobe Illustrator* menawarkan lebih banyak fitur dan kelebihan yang menjadikannya unggul dalam bidang desain grafis.

Pendapat serupa juga dinyatakan oleh Putra (2020) bahwa *Adobe Illustrator* dipilih dalam penelitian tersebut karena *Adobe Illustrator* menggunakan

format vektor, sehingga dapat diubah ukurannya tapi tidak menurunkan kualitas, serta ukurannya yang lebih ringan dibandingkan dengan format raster.

Wijaya dan Sakti (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran *Adobe Illustrator* berbasis tutorial efektif serta meningkatkan kreativitas belajar siswa. Kemudian Probosari dkk. (2024) juga menyatakan bahwa hasil penelitian yang dilakukan mengindikasikan video pembelajaran *Adobe Illustrator* lebih efektif serta meningkatkan minat siswa untuk belajar. Selanjutnya penelitian oleh Soleman dkk. (2023) juga menyatakan bahwa hasil pelatihan kemampuan siswa meningkat 5% hingga 23%, kuesioner sebanyak 32 peserta dengan hasil sangat baik yaitu 71,9%, sehingga pelaksanaan pelatihan desain grafis menggunakan *Adobe Illustrator* dapat meningkatkan pengetahuan dan pengembangan diri secara kompeten, kreatif, serta menjadikan siswa siap kerja dan wirausaha.

Berdasarkan urgensi, relevansi, dan hasil observasi awal di SMK Negeri 10 Medan, maka peneliti memutuskan untuk mengangkat judul “Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Berbasis *Adobe Illustrator* Terhadap Gambar Mode Kelas XI SMK Negeri 10 Medan”. Judul ini dipilih karena sesuai dengan kebutuhan riil di lapangan, selaras dengan perkembangan teknologi pendidikan, dan memiliki potensi kontribusi bagi pembelajaran berbasis kurikulum merdeka di bidang tata busana.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan hasil observasi awal yang dilakukan di SMK Negeri 10 Medan pada mata pelajaran Desain Busana Kelas XI, maka identifikasi masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut :

1. Siswa masih mengalami kesulitan dalam menggambar proporsi yang tepat
2. Siswa masih kesulitan dalam mengembangkan gambar *figure* dengan gaya dan gerakan tubuh (*gesture*) secara tepat.
3. Siswa belum memahami secara optimal penerapan *figure* berpakaian pada elemen gambar mode.
4. Capaian pembelajaran pada elemen gambar mode belum tercapai secara maksimal
5. Guru belum pernah menggunakan media audiovisual berbasis *Adobe Illustrator* dalam proses pembelajaran
6. Proses pembelajaran belum terintegrasi dengan teknologi digital secara optimal padahal Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam mendukung kegiatan pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, agar penelitian lebih terarah dan sesuai dengan tujuan, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Materi yang dibahas pada penelitian ini dibatasi hanya pada proporsi, *figure* dengan gaya dan gerakan tubuh (*gesture*), dan *figure* berpakaian.
2. Materi proporsi yang dibahas pada penelitian ini dibatasi pada proporsi *figure* wanita dengan perbandingan tinggi $8\frac{1}{2}$ kali tinggi kepala.
3. Materi gaya dan gerakan tubuh (*gesture*) pada penelitian ini dibatasi pada satu metode yaitu menggunakan rangka benang.

4. Materi *figure* berpakaian pada penelitian ini dibatasi hanya satu jenis tampilan busana wanita yaitu busana kasual.
5. Media audiovisual berbasis *Adobe Illustrator* digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, namun penelitian tidak meneliti proses pengembangan media tersebut.
6. Pengaruh yang dimaksud diukur dari peningkatan hasil belajar kognitif siswa, melalui *Pre-Test* dan *Post-Test*

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar pada elemen Gambar Mode siswa Kelas XI SMK Negeri 10 Medan?
2. Bagaimana hasil belajar pada elemen Gambar Mode yang diberi media audiovisual berbasis *Adobe Illustrator* siswa kelas XI SMK Negeri 10 Medan
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media audiovisual berbasis *Adobe Illustrator* terhadap hasil belajar elemen Gambar Mode siswa kelas XI SMK Negeri 10 Medan pada elemen Gambar Mode?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang diharapkan dapat tercapai dalam penelitian ini antara lain :

1. Untuk mengetahui hasil belajar pada elemen Gambar Mode siswa kelas XI SMK Negeri 10 Medan.

2. Untuk mengetahui hasil belajar pada elemen Gambar Mode yang diberi media audiovisual berbasis *Adobe Illustrator* siswa kelas XI SMK Negeri 10 Medan.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audiovisual berbasis *Adobe Illustrator* terhadap hasil belajar elemen Gambar Mode siswa kelas XI SMK Negeri 10 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat terhadap kemajuan pembelajaran Desain Busana di masa yang akan datang. Sesuai dengan tujuan penelitian, maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang media pembelajaran dan Gambar Mode, dengan menambah wawasan tentang penggunaan media audiovisual berbasis *Adobe Illustrator* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran Gambar Mode. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi *digital* di bidang pendidikan kejuruan.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Guru

Membantu guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang efektif, khususnya media audiovisual berbasis *Adobe Illustrator*, untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada elemen Gambar Mode.

1.6.2.2 Bagi Siswa

Meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa pada elemen gambar mode, melalui penggunaan media audiovisual untuk menunjang pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

1.6.2.3 Bagi Peneliti Lain

Memberikan dasar dan referensi empiris bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan penelitian sejenis, terutama mengenai efektivitas media pembelajaran digital dalam pendidikan vokasi, sehingga dapat dijadikan bahan perbandingan atau pengembangan lebih lanjut.