

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran nyaman untuk peserta didik aktif mengeksplorasi kemampuan kegamaan, pengendalian diri, kecerdasan dan akhlak mulia untuk bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Ariani & festiyed, 2019). Fungsi pendidikan nasional dituangkan dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 3 yang berbunyi: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Pada dasarnya pendidikan di Indonesia memuat pendidikan berkarakter sesuai budaya Indonesia, dan sejalan dengan pembelajaran abad 21.

Pembelajaran abad 21 mengacu pada landasan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga meminta sumber daya manusia untuk menguasai berbagai bentuk keterampilan, seperti berpikir kritis dan memecahkan masalah yang semakin bertambah. Perkembangan teknologi membawa pengaruh yang besar terhadap kehidupan sosial dan kebudayaan umat manusia, yang meliputi beberapa aspek antara lain komunikasi, transportasi, mekanisasi industri, pertanian dan persenjataan, termasuk didalamnya adalah pendidikan. perkembangan Ilmu

Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), disamping banyak menimbulkan perubahan dalam nilai-nilai, baik nilai sosial, budaya, spiritual, intelektual maupun material, juga menimbulkan kebutuhan baru, aspirasi baru, dan sikap hidup baru. Hal ini membentuk perubahan pada *system* dan isi pendidikan yang diwujudkan dalam rekonstruksi kurikulum. Mengingat pendidikan bukan hanya mewariskan nilai-nilai dan hasil kebudayaan lama, tetapi juga mempersiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) unggul agar mampu hidup pada masa kini dan yang akan datang.

Perkembangan teknologi secara langsung maupun tidak langsung membawa pengaruh terhadap kurikulum dalam sistem pendidikan. Pengaruh langsung dari perkembangan IPTEK ini adalah dalam memberikan materi atau bahan yang akan disampaikan dalam pendidikan. Dunia pendidikan dan pembelajaran terus berkembang semakin pesat seiring dengan perkembangan budaya pada manusia dari berbagai teoritis dan praktis. Hal tersebut berdampak mengenai inovasi tentang dunia pendidikan dan pembelajaran. Dasar dari perkembangan pendidikan dan pembelajaran tidak lepas dari yang namanya perkembangan teknologi.

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) merupakan suatu bagian yang tak lepas dari kehidupan manusia dari awal peradaban sampai akhir dari segala kehidupan manusia. Ilmu Pengetahuan dan Teknologi terus berkembang seiring perkembangan peradaban manusia di dunia. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam pembentukan karakter peserta didik, setiap perkembangan zaman pendidikan akan selalu mengalami perubahan dan tentunya perubahan itu harus menjadi lebih baik dari sebelumnya. Untuk menyiapkan dan menghasilkan lulusan yang berkompeten maka sangat perlu dilakukan pengembangan desain

dan model pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan kejuruan dengan memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan kejuruan pada anak didiknya, Oleh sebab itu sekolah kejuruan diharapkan mampu menghasilkan tenaga terampil tingkat menengah yang siap pakai dalam bidang pekerjaan tertentu (Wibowo 2020:148).

Sehubungan dengan uraian diatas, SMK Swasta Awal Karya Pembangunan Galang merupakan salah satu sekolah kejuruan yang mempersiapkan siswa menjadi tenaga terampil dalam bidang seni dan kerajinan. SMK Swasta Awal Karya Pembangunan Galang merupakan sebuah institusi pendidikan kejuruan yang menawarkan lima program keahlian salah satunya yaitu tata busana, dan memiliki visi yaitu menjadikan SMK Awal Karya Pembangunan (AKP) Galang menjadi tempat pelaksanaan diklat yang mampu menciptakan tenaga kerja terampil menguasai Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dan memiliki Iman dan Taqwa dalam era globalisasi.

SMK Swasta Awal Karya Pembangunan Galang menerapkan berbagai mata pelajaran pada program tata busana salah satunya yaitu Produk Kreatif dan Kewirausahaan, proses pembelajaran pada mata pelajaran ini dilaksanakan berdasarkan panduan alur tujuan pembelajaran (ATP) dan modul ajar yang sesuai dengan kurikulum merdeka yang berlaku disekolah. Elemen kegiatan produksi terdapat alur tujuan pembelajaran (ATP) membuat produk makrame, dan untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, dibutuhkan media pembelajaran.

Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam Junaidi (2019) penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu dalam penyampaian isi pelajaran dan keefektifan pembelajaran. Menurut penelitian oleh Pujiono (2021) media sosial adalah media yang sangat relevan untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Salah satu contoh media sosial yang paling efektif digunakan sebagai media pembelajaran yaitu *youtube*. Media ini adalah pilihan yang sangat baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran kelas dimana siswa dapat mempelajari materi pelajaran dengan seksama dikarenakan adanya video membuat isi dari materi tersebut lebih mudah dipahami. Sehingga siswa akan melakukan yang terbaik dalam mengikuti dan mengekspresikan kreativitas mereka (Devi et.al 2019).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar siswa memiliki minat yang baik dan tertarik dalam materi pembelajaran yang disampaikan (Wulandari,dkk 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di SMK Swasta Awal Karya Pembangunan (AKP) Galang pada tanggal 5 September 2024, *makrame* dipelajari pada kelas XI Fase F dengan elemen kegiatan produksi dan kewirausahaan serta capaian pembelajaran yaitu mampu membuat produk/melaksanakan kegiatan produk salah satunya makrame, dengan tujuan pembelajaran peserta didik mampu menyusun dan membuat produk makrame. *Makrame* merupakan kesenian membuat

kerajinan anyaman simpul berbahan kain atau tali yang dapat menghasilkan berbagai macam produk berupa gelang, gantungan kunci, tas, tempat hp hingga gorden. Proses pembelajaran makrame terfokus pada pemberian teori, dan pelaksanaan praktik namun tidak secara detail. Pada saat proses kegiatan belajar mengajar praktik, guru sudah menggunakan media pembelajaran berupa jobsheet dan power point serta fasilitas berupa proyektor untuk menampilkan *slide power point*.

Kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan kreatif tentunya akan membuat siswa cenderung menjadi individu yang pasif. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran seperti ini dirasa kurang maksimal dan efisien karena siswa masih bingung atas apa yang disampaikan oleh guru. Tidak hanya siswa, bahkan guru juga merasa cara seperti ini kurang efektif dan efisien karena guru harus menjelaskan kembali materi yang tidak dipahami oleh siswa. Proses pembuatan teknik dasar simpul makrame ada bagian-bagian detail yang sulit dijelaskan hanya melalui gambar dan tulisan saja, sedangkan makrame merupakan pelajaran praktik yang membutuhkan penjelasan serta contoh cara pengerjaan yang lebih nyata dan jelas.

Pada saat observasi, penulis menemukan beberapa permasalahan dalam kegiatan pembelajaran pada materi makrame diantaranya yaitu: 1) kurangnya perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran makrame. 2) kurangnya minat siswa untuk mencari media pembelajaran yang dapat digunakan untuk belajar secara mandiri. 3) media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga siswa mudah merasa jenuh. 4) keterbatasan waktu pembelajaran dikelas. Sehingga

membuat siswa menghasilkan simpulan makrame yang kurang baik seperti simpul terlalu ketat, simpul terlalu longgar dan siswa sering lupa pada sisi mana simpul harus menimpa sisi lainnya, sehingga membuat hasilnya tidak tersimpul dengan baik. Untuk mendapatkan hasil simpul yang baik juga dibutuhkan jenis tali yang mendukung, menurut Emily Katz (2018) sebagai penulis *modern makrame* merekomendasikan tali katun untuk hasil yang estetik dan berkualitas tinggi.

Pada bagian simpul *square knot* dan *simpul spiral* yang cara pengerjaannya hampir sama, siswa sering kali lupa pada simpul *square knot* harusnya bagian kiri dan kanan itu saling bergantian untuk menimpa, sedangkan pada simpul spiral hanya pada bagian sisi sebelah saja yang terus menerus menimpa dan menyimpul. Hal itu menyebabkan kualitas produk makrame yang dihasilkan kurang maksimal dan menyebabkan siswa memperoleh prestasi belajar yang rata-rata masih dibawah nilai KKTP (Kriteria Keterampilan Tujuan Pembelajaran) yaitu 75. Maka dari itu, diperlukan penjelasan menggunakan audio visual seperti video tutorial yang menarik sehingga semua bagian detail dapat dijelaskan dengan baik dan para siswa tidak cepat jenuh selama proses pembelajaran. Penggunaan media video tutorial juga dapat menghemat waktu untuk menyiapkan bahan ajar, dikarenakan media ini dapat digunakan berulang-ulang serta mudah digunakan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa video tutorial sebagai solusi yang dapat digunakan untuk pembelajaran, baik disekolah maupun pembelajaran secara mandiri. Peneliti memilih video tutorial sebagai media pembelajaran karena video tutorial memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi secara visual dan audio secara

bersamaan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman, retensi, dan motivasi belajar peserta didik serta memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi kapan saja dan diulang-ulang sesuai kebutuhan mereka, yang mendukung pembelajaran mandiri dan fleksibel.

Hamalik (dalam Wahyuningtyas, 2020:24) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, minat dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Zimmerman dan Schunk (2020) menyatakan bahwa video pembelajaran mendorong peserta didik untuk mengelola waktu, mengatur tujuan, dan melakukan evaluasi diri dalam pembelajaran mandiri, meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

Video tutorial yang dibuat oleh peneliti berisikan penjelasan singkat dan langkah-langkah cara membuat simpul dasar makrame hingga menjadi sebuah produk tas hp. Video tutorial pembelajaran makrame ini merupakan salah satu inovasi media pembelajaran dalam membuat makrame. Media berbasis video tutorial ini memberikan pemahaman materi serta langkah-langkah kerja secara detail untuk memudahkan siswa dalam memahami materi makrame dan dapat digunakan dilain waktu dan tempat. Keunggulan video tutorial secara teknis mudah diakses dikomputer maupun *smartphone*, karena cara penggunaannya dapat diakses melalui *link* yang otomatis akan terhubung ke *Youtube* atau *Google Drive*. Permasalahan ini membuat penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Video Tutorial Pada Pembuatan *Macrame Phone Bag* Kelas XI Tata Busana SMK Swasta AKP

Galang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi sebagai berikut:

1. Hasil produk makrame yang dibuat oleh siswa belum konsisten, masih ada simpul yang terlalu ketat dan longgar
2. Rendahnya kualitas simpul makrame berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan.
3. Media yang digunakan belum konkret dalam penyampaian materi makrame.
4. Diperlukan media pembelajaran berbentuk video tutorial yang dapat menunjukkan proses pembuatan simpul makrame secara nyata, dan jelas.
5. Media video tutorial diharapkan dapat membantu siswa belajar secara mandiri dan mendukung proses pembelajaran yang lebih efisien bagi guru.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang diuraikan di atas, maka penelitian ini akan secara spesifik fokus pada inti permasalahan, dalam hal ini peneliti membatasi masalah pada :

1. Materi yang dibahas dibatasi pada teknik dasar pembuatan makrame, khususnya simpul-simpul dasar yang membentuk produk sederhana.
2. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas XI Tata Busana SMK Swasta Awal Karya Pembangunan (AKP) Galang.

3. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini dibatasi pada media video tutorial pembuatan *macrame phone bag*.
4. Penelitian ini hanya difokuskan pada peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa dalam membuat simpul makrame melalui video tutorial.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana mengembangkan Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Pembuatan *Macrame Phone Bag* Kelas XI Tata Busana SMK Swasta Awal Karya Pembangunan (AKP) Galang.
2. Bagaimana Kelayakan Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Pembuatan *Macrame Phone Bag* Kelas XI Tata Busana SMK Swasta Awal Karya Pembangunan (AKP) Galang.

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk Mengembangkan Media Pembelajaran Video Tutorial pada Pembuatan *Macrame Phone Bag* Kelas XI SMK Swasta Awal Karya Pembangunan (AKP) Galang
2. Untuk mengetahui Kelayakan Media Pembelajaran Video Tutorial pada Pembuatan *Macrame Phone Bag* Kelas XI SMK Swasta Awal Karya

Pembangunan (AKP) Galang

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk siswa
 - a. Membantu siswa memproses pembelajaran secara mandiri sehingga lebih mudah memahami materi pembelajaran *macrame*
 - b. Meningkatkan daya tarik siswa dalam proses belajar tanpa batasan waktu atau ruang untuk meningkatkan kemampuan peserta didik
2. Untuk Guru Bidang Studi
 - a. Media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih mudah dan lebih jelas untuk dipahami.
 - b. Media pembelajaran video tutorial dapat membantu proses pembelajaran agar tidak terlalu monoton.
 - c. Untuk peneliti sebagai cara untuk memperluas pengetahuan dan pengalaman peneliti tentang pembuatan media tutorial video untuk membuat *macrame phone bag*.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Media pembelajaran berupa video tutorial yang menampilkan proses pembuatan *macrame phone bag* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan

Kewirausahaan di SMK Swasta Awal Karya Pembangunan (AKP) Galang.

Video disusun berdasarkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran membuat produk berbasis teknik makrame.

2. Video tutorial menyajikan penjelasan mengenai alat dan bahan, serta langkah-langkah pembuatan simpul dasar makrame yang digunakan dalam produk *phone bag*, seperti simpul jangkar, simpul ganda (*square knot*) dan simpul pengikat (*gathering knot*). Tali yang digunakan yaitu tali katun ukuran 3 mm.
3. Penggunaan bahasa yang digunakan untuk menjelaskan cara pembuatan *macrame phone bag* pada video tutorial mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di SMK Swasta AKP Galang yaitu Bahasa Indonesia yang mudah dipahami siswa dengan penambahan teks dan audio penjelasan.
4. Tampilan video dilengkapi dengan visual yang menarik, penekanan pada detail simpul serta narasi yang mendukung proses belajar mandiri siswa.
5. Video hasil pengembangan berdurasi sekitar 8 menit dan dapat dioperasikan melalui laptop, maupun *smartphone* yang diakses melalui tautan *Youtube* ataupun *google drive*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran praktik, khususnya pada materi makrame di kelas XI Tata Busana SMK Swasta Awal Karya Pembangunan (AKP) Galang. Hasil observasi menunjukkan bahwa produk makrame yang dihasilkan siswa masih kurang rapih dan tidak seragam karena kesulitan

memahami teknik simpul secara tepat.

Media video tutorial diharapkan dapat menjadi solusi dengan menyajikan langkah-langkah pembuatan makrame secara visual, sistematis, dan menarik. Selain membantu siswa belajar secara mandiri, media ini juga diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara efisien dan efektif.

1.9 Asumsi dan keterbatasan pengembangan

Pada pengembangan video tutorial ini ada berbagai asumsi yang melatarbelakangi penelitian ini yakni:

1. Media pembelajaran video tutorial dapat membantu siswa memahami proses pembelajaran pembuatan *macrame phone bag*.
2. Guru dan siswa dapat menggunakan *smartphone* dan laptop.
3. Diperkirakan bahwa media pembelajaran video tutorial bisa memudahkan siswa belajar dan mengulang materi pembuatan kerajinan makrame secara mandiri.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan pengembangan, yaitu:

1. Proses pembuatan produk *macrame phone bag* hanya dilakukan di kelas XI Tatabusana SMK Swasta AKP Galang.
2. Uji validitas dilakukan oleh 2 ahli validator materi dan 2 ahli validator media.