

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini turut memengaruhi bidang pendidikan. Materi pembelajaran dirancang agar peserta didik mampu beradaptasi dengan kemajuan yang terus berlangsung. Proses belajar diarahkan untuk menggabungkan kemampuan literasi, penguasaan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta kecakapan dalam menggunakan teknologi.

Menurut Darmawan dan Winataputra, Kurikulum Merdeka bertujuan untuk memperkuat kemandirian peserta didik serta mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dengan menitik beratkan pada penguatan dan pengembangan keterampilan abad ke-21. (Tuerah & Tuerah, 2023). Menurut Aeon dalam (Majir, 2020), Salah satu inisiatif yang dikembangkan oleh pemerintah untuk mendukung pendidikan abad ke-21 adalah *Gerakan Literasi Baru*, yang menekankan pada tiga jenis literasi utama: literasi digital, literasi teknologi, dan literasi manusia. Literasi digital berfokus pada peningkatan kemampuan dalam membaca, menganalisis, serta memanfaatkan informasi dalam lingkungan digital. Literasi teknologi bertujuan memberikan pemahaman mengenai cara kerja perangkat dan aplikasi teknologi. Sementara itu, literasi manusia diarahkan untuk mengembangkan keterampilan komunikasi dan penguasaan dalam ilmu desain. Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan sangat berkontribusi terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran.. Pemanfaatan teknologi dirancang untuk dapat mengembangkan sistem pembelajaran yang kreatif dan menarik.

SMK Swasta Awal Karya Pembangunan Galang merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan (SMK) yang beralamat di Jln. Perjuangan Link.VII, Kec. Galang, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara yang memiliki beberapa program studi keahlian diantaranya adalah Jurusan Tata Busana. Di SMK Swasta Awal Karya Pembangunan Galang memiliki salah satu materi atau elemen yang harus dikuasai oleh siswa tata busana yaitu elemen desain teknis. Tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran pada desain busana digital ialah Peserta didik memiliki kemampuan untuk membuat gambar datar (*flat drawing*) baik secara digital maupun manual, dengan memperhatikan proporsi dan detail dari rancangan busana. Selama proses pembelajaran, metode yang digunakan meliputi ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, serta pemberian tugas. Media pembelajaran yang dimanfaatkan mencakup materi dalam bentuk video dan perangkat smartphone sebagai penunjang kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan ibu Suprianti dan ibu Amanda Riski S.Pd, selaku guru pengampu mata Pelajaran Gambar teknis. Peneliti melakukan observasi mulai dari analisis pada sarana prasarana, analisis kebutuhan siswa, apa dan bagaimana penerapan media yang digunakan pada mata pembelajaran desain busana digital. Pada wawancara yang dilakukan diketahui bahwa dalam pembelajaran gambar teknis secara manual dan digital siswa kurang memahami dan menerapkan desain busana secara digital dalam pembelajaran. Wawancara dengan peserta didik mengindikasikan adanya kendala dalam proses pembelajaran, khususnya terkait keterbatasan sumber bacaan. Sumber belajar yang digunakan sebagian besar berasal dari video tutorial dan internet, yang

berfungsi sebagai media bantu untuk memudahkan pemahaman dan penerapan desain busana secara digital. Terkait dengan sumber belajar, peserta didik membutuhkan media pembelajaran tambahan yang dapat membantu siswa untuk dapat memahami dan menerapkan desain busana secara digital ini dirasa perlu membutuhkan bahan ajar yang lebih efisien guna dapat belajar dimana saja dan dapat belajar secara mandiri.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang peneliti lakukan, maka peserta didik kelas XI di SMK Awal Karya Pembangunan Galang sangat membutuhkan dan memerlukan bahan ajar yang menarik dan mempermudah peserta didik memahami materi gambar datar (*flat drawing*) secara digital. Selain itu, peserta didik juga membutuhkan bahan ajar yang bersifat praktis dan mudah dibawa ke mana saja, sehingga memungkinkan proses pembelajaran mandiri yang fleksibel, baik dari segi waktu maupun tempat. Bahan ajar tersebut diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami penggunaan aplikasi desain busana digital berbasis perangkat smartphone, serta mendukung penerapan desain busana pesta secara digital. Karena keterbatasan media pembelajaran yang masih kurang mendukung siswa baik dari segi mendesain busana secara proporsional, dengan menerapkan prinsip desain dan unsur desain pada desain secara digital, siswa juga cenderung masih belum mampu menerapkan warna, detail busana busana (tekstur kain, detail hiasan busana, detail penerapan motif, dll). Mengingat akan pentingnya kebutuhan peserta didik peneliti mengembangkan bahan ajar *pocket book* pada mata Pelajaran Gambar teknis gambar datar (*flat drawing*) secara digital di kelas XI SMK Awal Karya Pembangunan Galang.

Menurut (Asmayanti Dkk., 2020), desain busana secara digital merupakan rancangan busana yang disusun dari unsur – unsur desain dan menerapkan prinsip desain yang ada kemudian diaplikasikan langsung menggunakan sebuah perangkat hardware dan software yang bisa diakses mulai dari Pc/leptop, smartphone, dan tablet. Perkembangan aplikasi desain saat ini berlangsung sangat cepat, ditandai dengan hadirnya berbagai jenis aplikasi yang beragam. Media yang digunakan untuk proses desain digital pun semakin bervariasi, seiring dengan kemunculan berbagai perangkat lunak yang mampu menghasilkan gambar yang mempunyai nilai seni yang tinggi.

Penelitian yang dilakukan oleh (Fajiyah, 2024) dengan judul “Pengembangan Media Video Tutorial pada Pembuatan Desain Busana Anak Secara Digital Berbasis *Sketchbook* di Kelas XI SMK Negeri 1 Jabon”. menyimpulkan bahwa Hasil belajar siswa diukur melalui penilaian keterampilan dalam mendesain busana anak secara digital menggunakan aplikasi *Sketchbook* Sebanyak 34 siswa dinyatakan tuntas melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga persentase ketuntasan belajar mencapai 94% dan dikategorikan dalam kualifikasi sangat baik.

Aplikasi *Sketchbook* merupakan salah satu platform digital yang berfungsi sebagai alat bantu dalam perancangan busana. Aplikasi ini kompatibel dengan berbagai perangkat, baik komputer maupun smartphone. *Sketchbook* dipilih sebagai alat bantu desain digital bagi siswa karena memang dirancang khusus untuk kebutuhan sketsa. Antarmuka pengguna (User Interface/UI) yang dimilikinya intuitif, sehingga mendukung proses desain tanpa hambatan. Aplikasi ini dilengkapi

fitur-fitur penting seperti lapisan (*layer*), mode campuran (*blending modes*), dan alat-alat yang mudah dioperasikan oleh pemula. Sketchbook menyediakan beragam jenis kuas, seperti pensil, *airbrush*, dan tekstur, yang semuanya dapat disesuaikan. Selain itu, lapisan dan alat warna mendukung berbagai teknik pewarnaan, termasuk penggunaan gradasi dan radial dinamis. Seluruh fitur yang disediakan sangat responsif, sehingga mampu merepresentasikan goresan dengan akurat sesuai tekanan, kemiringan, kedalaman, dan arah yang diinginkan. (Salsabilla Dkk., 2023)

Kelahiran aplikasi *Sketchbook* jika dibandingkan dengan aplikasi gambar lainnya adalah karena menggunakan sistem gratis dan dilengkapi berbagai tools yang dapat membantu dalam mendesain busana. Aplikasi *Sketchbook* dapat dioperasikan dengan baik dengan komputer maupun smartphone sehingga memudahkan siswa, karena hampir keseluruhan siswa pada saat ini memiliki smartphone, sehingga proses pembelajarannya dapat berjalan dengan lancar.

Kelebihan lainnya dapat membantu siswa mulai dari mendesain awal busana, brush pen yang banyak, penggunaan warna lengkap, dapat menambahkan gambar tambahan dari perangkat, banyaknya fitur yang dapat mempermudah dalam mendesain busana, dapat menambahkan banyak layer yang dapat mempermudah dalam mengelompokkan bagian desain dan detail busana. Dan masih banyak fitur yang dapat diakses dengan mudah. Keseluruhan bahasa yang digunakan dalam aplikasi *Sketchbook* masih menggunakan bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil penelitian (Putu Dkk., 2023), Penelitian berjudul “Digitalisasi Melukis Menggunakan Aplikasi Sketchbook pada Siswi Kelas IX SMPN 25 Cenrana Maros” Penelitian ini mengungkap sejumlah temuan penting. Pertama, terdapat peningkatan pengetahuan dan pemahaman peserta didik, khususnya siswi, terhadap konsep digitalisasi dalam seni rupa, terutama pada aspek seni lukis menggunakan aplikasi *Sketchbook*. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa peserta mengalami perkembangan dalam memahami serta menerapkan prinsip-prinsip digital dalam menciptakan karya seni. Penelitian ini juga mencatat peningkatan keterampilan peserta dalam menghasilkan karya seni lukis digital dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia di aplikasi *Sketchbook*. Hasil ini mengindikasikan bahwa pelaksanaan program dapat dianggap berhasil, dengan peningkatan maksimal sebesar 35%. Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah pelatihan. Sebelum pelatihan, dari 19 peserta hanya 3 orang yang memahami digitalisasi seni lukis dan 2 orang yang pernah menggunakan aplikasi *Sketchbook*. Namun setelah pelatihan, seluruh peserta (100%) telah memahami konsep digitalisasi seni lukis dan mampu menggunakan aplikasi *Sketchbook* secara langsung..

Menurut Media pembelajaran adalah segala bentuk sarana yang digunakan sebagai perantara antara penyampai dan penerima informasi, yang berfungsi untuk mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Secara umum, media pembelajaran mencakup lima komponen utama. Pertama, media berfungsi sebagai penyampai pesan atau materi dalam proses pembelajaran. Kedua, media berperan sebagai sumber belajar yang menyediakan

informasi yang dibutuhkan oleh peserta didik. Ketiga, media menjadi alat bantu untuk meningkatkan motivasi belajar, sehingga kegiatan pembelajaran terasa lebih menarik. Keempat, media berkontribusi secara efektif dalam pencapaian hasil belajar secara menyeluruh, mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kelima, media juga berperan dalam mengembangkan keterampilan peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan..

Pocket book atau buku saku adalah buku berukuran relatif kecil, mudah disimpan, dan praktis untuk dibawa ke mana saja. Buku ini memuat materi dan informasi yang disajikan secara ringkas dan praktis, sehingga dapat dengan mudah disimpan di saku dan memudahkan pengguna dalam membawanya.(Eka, 2021).

Untuk mendukung penelitian ini penelitian yang dilakukan oleh (Sumardi Dkk., 2020), Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan menulis peserta didik, khususnya dalam mengungkapkan ide dan gagasan pada materi teks eksposisi di kelas X. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan dan mengembangkan keterampilan menulis siswa, terutama dalam menyusun teks serta menuangkan ide dan gagasan secara tertulis. Sebagai upaya untuk mencapai tujuan tersebut, peneliti menggunakan media pembelajaran berupa buku saku yang dirancang secara menarik dan memuat materi lengkap, mulai dari pengertian, struktur, ciri-ciri, hingga contoh teks eksposisi. Buku saku berukuran kecil ini ditujukan untuk menarik minat belajar siswa dan mendukung pengembangan keterampilan menulis mereka. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa media buku saku berperan signifikan dalam meningkatkan kemampuan menulis peserta didik, khususnya dalam menyusun teks eksposisi. Setelah menggunakan media ini,

peserta didik menjadi lebih terampil dalam menuangkan ide ke dalam tulisan serta lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Karena luasnya kajian kajian dibidang mendesain busana secara digital yang bisa dibahas dan diteliti maka peneliti lebih memfokuskan membahas tentang **“Pengembangan Media Pembelajaran *Pocket book* Aplikasi *Sketchbook* Pada Desain Busana Digital Kelas Xi Tata Busana Smk Pengembangan Galang”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Pemahaman siswa dalam pembuatan desain busana digital menggunakan smarthphone masih kurang
2. Peserta didik mengalami kesulitan dalam menguasai penggunaan aplikasi desain digital dalam membuat desain busana secara digital.
3. Media pembelajaran masih kurang variatif dalam mendukung siswa untuk dapat mendesain busana pesta secara digital.
4. Belum adanya variasi media pembelajaran seperti *Pocket book* aplikasi sketchbook pada proses pembelajaran desain busana digital siswa kelas XI tata busana.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan diidentifikasi masalah, maka perlu adanya Batasan masalah yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan dengan dibatasi media pembelajaran yang dikembangkan berupa *Pocket book* aplikasi *Sketchbook* pada desain busana digital kelas XI Tata Busana SMK Awal Karya Pembangunan Galang.
2. Penelitian dibatasi pada pemberian materi pengenalan tools dan fitur dalam aplikasi *Sketchbook* dan pembuatan desain busana pesta, dengan menggunakan aplikasi *Sketchbook*.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian batasan masalah, maka yang menjadi rumusan masalah yang akan dikaji, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran *Pocket book* pada desain busana digital kelas XI Tata Busana SMK Awal Karya Pembangunan Galang ?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *Pocket book* pada desain busana digital kelas XI Tata Busana SMK Awal Karya Pembangunan Galang ?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

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

1. Mengembangkan media pembelajaran *Pocket book* pada desain busana digital kelas XI Tata Busana SMK Awal Karya Pembangunan Galang.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Pocket book* pada desain busana di XI Tata Busana SMK Awal Karya Pembangunan Galang.

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam mempermudah siswa dalam proses pembelajaran desain busana khususnya pada desain busana pesta digital serta memberikan sumbangan pemikiran bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya pengembangan media pembelajaran

2. Manfaat praktis

- a. Sebagai pedoman pengembangan *pocket book* pembelajaran materi pembuatan desain busana pesta menggunakan aplikasi *sketchbook*.
- b. Memberikan kemudahan bagi siswa untuk mempelajari penggunaan aplikasi desain digital menggunakan smartphone dan pembuatan desain busana pesta secara digital.

1.7. Spesifikasi Produk Yang di Kembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran untuk elemen gambar teknis, materi desain busana digital di SMK Awal Karya Pembangunan Galang.
2. Media pembelajaran ini dikemas dalam buku kecil yang berukuran 10,5 cm x 14,8 cm atau ukuran kertas HVS A6
3. Penggunaan kerta pada *Pocket book* menggunakan 2 jenis kertas, untuk bagian cover depan dan belakang menggunakan kertas foto glossy ukuran A6 200 gsm dan untuk bagian isi menggunakan kertas HVS A6 80 gsm
4. Media *Pocket book* terdiri dari 77 halaman dengan print isi di kedua sisi pada setiap halamannya dan menggunakan cetakan berwarna.
5. Media pembelajaran yang digunakan merupakan *Pocket book* aplikasi *Sketchbook* pada desain busana digital dibuat dengan bantuan aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajarn *pocket book*.
6. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah *Pocket book* yang berisi pengenalan aplikasi *Sketchbook*, pengenalan dan cara penggunaan tolls yang terdapat dalam aplikasi *Sketchbook* dan penerapan desain busana pesta digital.
7. Media pembelajaran *Pocket book* juga dilengkapi dengan tambahan *QR Code* dan link video yang dapat diakses oleh siswa, yang berfungsi sebagai penjelasan tambahan berisi video pengenalan aplikasi *Sketchbook*,

pengenalan dan cara penggunaan tools yang terdapat dalam aplikasi *Sketchbook*.

8. Dalam *Pocket book* yang dikembangkan terdapat tutorial atau langkah – langkah dan tips dalam penggunaan aplikasi *Sketchbook* dalam desain busana pesta digital.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan bahan ajar berupa *pocket book* ini dilakukan dalam upaya pemecahan masalah dalam pembelajaran secara mengatasi penggunaan bahan ajar dalam belajar. Pengembangan *pocket book* dapat mempermudah siswa dalam memperoleh materi yang lengkap, siswa dapat belajar secara mandiri. Didalam *pocket book* sudah dilengkapi dengan penjelasan penggunaan tools dan fitur aplikasi *sketchbook*, penjelasan penggunaan tools dan fitur aplikasi *sketchbook* dalam pembuatan desain busana pesta dan dilengkapi juga dengan berbagai *link* atau barqode tentang materi dengan penjelasan penggunaan tools dan fitur aplikasi *sketchbook*, penjelasan penggunaan tools dan fitur aplikasi *sketchbook* dalam pembuatan desain busana pesta. Adanya *pocket book* ini merupakan salah satu jawaban terhadap keterbatasan variasi media pembelajaran yang secara khusus membantu siswa dalam proses belajar. Melalui pengembangan bahan ajar berupa *pocket book* proses belajar akan lebih mudah.

Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan bahan ajar *pocket book* terdapat asumsi dan keterbatasan penulis dalam mengembangkan antara lain :

Asumsi pengembangan ini diantaranya :

1. Pengembangan media pembelajaran dibatasi pada fitur dan tools utama aplikasi sketchbook dan pemanfaatannya dalam penerapan desain busana pesta digital
2. Evaluasi media pembelajaran hanya diukur berdasarkan respon dan hasil belajar siswa dalam lingkup terbatas.
3. Adapun keterbatasan waktu, yaitu *Pocket book* aplikasi sketchbook pada desain busana digital, hanya diperuntukkan siswa kelas XI Tata Busana SMK Awal Karya Pembangunan Galang

Keterbatasan pengembangan ini diantaranya :

1. *Pocket book* ini tidak bisa digunakan secara online untuk keseluruhan isi Pelajaran, karena *pocket book* tidak dalam berbentuk digital.
2. Materi yang dikembangkan didalam *pocket book* ini adalah pengenalan tools dan fitur aplikasi *sketchbook* dan penerapan penggunaan tools dan fitur aplikasi *sketchbook* dalam pembuatan desain busana pesta digital.