

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses sistematis yang bertujuan untuk mengembangkan potensi, kemampuan, dan karakter seseorang melalui kegiatan pembelajaran, pelatihan, maupun pengalaman. Melalui pendidikan, individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, serta sikap yang diperlukan untuk menghadapi perkembangan zaman dan tuntutan kehidupan. Salah satu bentuk pendidikan formal yang memiliki orientasi terhadap pengembangan keterampilan kerja adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK bertujuan mempersiapkan peserta didik agar memiliki kompetensi sesuai bidang keahlian sehingga mampu memasuki dunia kerja maupun melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi sesuai dengan kejuruannya..

SMK Negeri 3 Pematangsiantar adalah salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang berlokasi di Jalan Raya Medan – Pematang Siantar Km 10,5, Kota Pematangsiantar, Sumatera Utara. Salah satu program keahlian yang ditawarkan di SMK Negeri 3 Pematangsiantar adalah Tata Busana dengan salah satu elemen pembelajarannya yaitu Gambar Mode. Pembelajaran Gambar Mode merupakan pembelajaran yang menuntut peserta didik memiliki kemampuan dalam mengembangkan ide desain busana melalui bentuk visual. Dalam menggambar mode, peserta didik tidak hanya dituntut untuk menggambar pakaian, tetapi juga harus mampu menggambarkan *figure* manusia sebagai media penyampaian

rancangan busana agar desain terlihat lebih proporsional, menarik, dan komunikatif.

Elemen gambar mode mencakup beberapa materi yang menjadi tujuan pembelajaran, yaitu pembuatan *figure* sesuai jenis kelamin dan umur, pengembangan *figure* dengan gaya dan gerakan tubuh (*gesture*), serta penerapan *figure* berpakaian. Pengembangan *figure* dengan gaya dan gerakan tubuh (*gesture*) sangat penting untuk dikuasai oleh perancang busana. *Gesture* merupakan penggambaran sikap, gerakan, atau pose tubuh manusia yang bertujuan memberikan kesan dinamis pada desain busana. Kemampuan menggambar *gesture* sangat penting bagi seorang perancang busana karena melalui *gesture*, desain yang dibuat dapat menunjukkan bagaimana busana tersebut terlihat ketika dikenakan oleh seseorang dengan berbagai gerakan tubuh.

Menurut Chapman dan Cheek (2023) langkah awal dalam menggambar mode adalah mengembangkan *figure*, yaitu model yang akan menggunakan busana yang dirancang. Pemilihan *gesture* dari *figure* yang akan dikembangkan haruslah sesuai dengan jenis kain dan model busana yang didesain sehingga hasil desain akan menunjukkan bagaimana busana yang dirancang akan terlihat saat digunakan oleh model asli. Dalam proses menggambar *gesture*, diperlukan pemahaman mengenai struktur tubuh manusia dan bagaimana persendian pada tubuh bekerja untuk menampilkan berbagai macam pose. Hal ini dilakukan dengan menyederhanakan bentuk tubuh ke dalam bentuk dasar atau lebih dikenal dengan sebutan rangka ilustrasi.

Ada 3 jenis rangka ilustrasi yaitu rangka benang, rangka balok dan rangka elips. Rangka ilustrasi berfungsi sebagai panduan awal untuk menentukan keseimbangan, arah gerak, serta proporsi tubuh sebelum dikembangkan menjadi bentuk *figure* yang lebih kompleks. Salah satu bentuk rangka ilustrasi yang sering digunakan dalam menggambar mode adalah rangka balok. Teknik rangka balok membantu peserta didik memahami bentuk tubuh manusia melalui penyederhanaan bagian tubuh menjadi bentuk geometris sehingga mempermudah dalam menentukan volume, posisi tubuh, serta perubahan gerakan pada *figure*. Dengan memahami penggunaan rangka balok, peserta didik dapat lebih mudah mengembangkan berbagai pose atau *gesture* secara proporsional.

Berdasarkan hasil observasi awal, pada pembelajaran elemen Gambar Mode kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Pematangsiantar ditemukan bahwa peserta didik masih menghadapi kesulitan dalam memahami pengembangan *figure* dengan gerakan tubuh (*gesture*). Kesulitan tersebut terlihat dari hasil gambar desain busana peserta didik yang sebagian besar masih menggunakan bentuk proporsi tubuh dasar dengan posisi tegak menghadap ke depan. Peserta didik belum mampu mengembangkan variasi pose tubuh sehingga gambar desain busana yang dihasilkan belum menunjukkan kesan dinamis sesuai dengan karakteristik gambar mode. Artinya tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal.

Kesulitan peserta didik dalam menggambar *gesture* disebabkan karena materi ini membutuhkan pemahaman terhadap tahapan menggambar yang sistematis, mulai dari menentukan garis gerak tubuh, membuat rangka ilustrasi,

menyusun proporsi tubuh, hingga mengembangkan *figure* menjadi bentuk manusia yang utuh.

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas meliputi modul dan presentasi PowerPoint yang dikombinasikan dengan metode demonstrasi. Guru juga telah menggunakan video tutorial sebagai sumber belajar tambahan, tetapi video tersebut masih terbatas pada materi menggambar proporsi tubuh dasar dan belum tersedia video tutorial khusus yang membahas langkah-langkah menggambar *gesture* menggunakan rangka balok. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi menggambar *gesture* yang bersifat praktik dan membutuhkan contoh visual secara langsung.

Berdasarkan hasil observasi awal, guru mengeluhkan bahwa sebagian peserta didik membutuhkan waktu yang lebih lama untuk memahami langkah-langkah menggambar sehingga guru perlu melakukan demonstrasi dan pengulangan materi beberapa kali sebelum melanjutkan pembelajaran berikutnya. Selain itu, pembelajaran menggambar *gesture* yang dilakukan melalui demonstrasi langsung memiliki keterbatasan karena peserta didik hanya dapat mengamati proses menggambar pada saat pembelajaran berlangsung. Ketika peserta didik mengalami kesulitan pada tahap tertentu, peserta didik tidak dapat secara langsung mengulang kembali proses demonstrasi yang telah diberikan guru. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik membutuhkan sumber belajar yang dapat memberikan penjelasan secara bertahap dan dapat dipelajari kembali sesuai dengan kemampuan masing-masing.

Dengan perkembangan teknologi saat ini, media pembelajaran diharapkan mampu mengatasi tantangan dalam menyampaikan informasi dan mengurangi kejenuhan peserta didik. Contoh media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media audio visual (video), salah satu jenis video yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengatasi masalah yang dihadapi peserta didik yaitu video tutorial. Video tutorial merupakan media pembelajaran audio visual yang mampu menyajikan proses pembelajaran melalui kombinasi gambar bergerak, suara, teks, dan demonstrasi langkah demi langkah. Penggunaan video tutorial memungkinkan peserta didik melihat secara langsung proses menggambar *gesture*. Selain itu, video tutorial dapat diputar kembali sesuai kebutuhan sehingga peserta didik dapat mempelajari materi secara mandiri dengan kecepatan belajar masing-masing.

Media pembelajaran video dirancang untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan kepada peserta didik melalui perpaduan gambar bergerak, suara, teks, serta berbagai unsur visual lainnya. Media ini mampu menghadirkan materi pembelajaran secara lebih menarik sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami isi pembelajaran. Pemanfaatan video dalam proses pembelajaran juga didukung oleh teori pembelajaran kognitif yang menyatakan bahwa proses belajar akan berlangsung lebih efektif apabila melibatkan lebih dari satu indra, khususnya indra penglihatan dan pendengaran. Dalam teori pembelajaran multimedia, Mayer (2022) menjelaskan bahwa penyampaian informasi yang menggabungkan unsur verbal dan visual, seperti teks, gambar, dan suara, dapat meningkatkan pemahaman serta kemampuan mengingat siswa terhadap materi yang dipelajari. Melalui

kombinasi berbagai elemen tersebut, video mampu menyajikan informasi secara lebih jelas dan sistematis sehingga memudahkan siswa dalam memproses informasi yang diterima.

Selain itu, penggunaan video dalam pembelajaran juga memungkinkan konsep-konsep yang bersifat abstrak disajikan secara lebih konkret dan mudah dipahami. Hal ini sangat bermanfaat terutama pada mata pelajaran yang membutuhkan visualisasi, seperti sains, matematika, dan seni. Dengan demikian, video dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif untuk mendukung proses penyampaian materi serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajari (Rochaendi, 2024).

Media video juga mendukung kegiatan belajar yang bersifat mandiri dan fleksibel. Peserta didik dapat mengakses materi pelajaran kapan pun dan dari mana pun serta dapat diulang-ulang sesuai dengan kebutuhan. Kondisi tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari materi dengan ritme belajar masing-masing tanpa terikat oleh waktu dan tempat tertentu.

Hal ini diperkuat oleh pendapat Neild (2020) yaitu menggambar *gesture* merupakan salah satu materi pembelajaran dalam elemen gambar mode dan membutuhkan praktik latihan terus-menerus. Dibutuhkan ketelatenan dan keuletan dalam berlatih untuk mengasah kemampuan dan kelenturan tangan dalam menggambar. Melalui media video tutorial ini peserta didik akan dapat melihat dan mendengar instruksi pengerjaan menggambar *gesture* serta mempraktikkannya secara langsung. Sifat praktis dari media berupa video tutorial ini akan membantu para peserta didik dalam berlatih di mana pun dan kapan pun dengan kecepatan

mereka masing-masing. Selain itu, media pembelajaran video tutorial ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang membantu guru menyampaikan materi menggambar *gesture* sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan menggunakan media video tutorial akan memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran elemen gambar mode, terutama pada materi menggambar *gesture*.

Media pembelajaran berperan sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran yang terfokus pada peserta didik. media tidak hanya dianggap sebagai alat bantu teknis, tetapi juga sebagai katalisator pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif dan eksplorasi siswa terhadap materi yang diajarkan (Smaldino *et al.*, 2019).

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Ampera *et al.*, (2024) dapat disimpulkan bahwa penggunaan video tutorial dalam mengajarkan cara menggambar bentuk tubuh manusia di mata pelajaran dasar desain untuk peserta didik kelas X di SMK Wira Jaya Tanjung Morawa sangat bermanfaat dengan hasil uji coba kelompok kecil rata-rata 88% dengan kategori Layak dan uji coba kelompok besar yang masuk dalam kategori Sangat Layak dengan rata-rata skor 91,4%.

Hasil penelitian yang dilakukan Putri *et al* (2023) mengemukakan bahwa penerapan media video tutorial menggambar proporsi tubuh wanita dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media video tutorial berhasil menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik lebih

memperhatikan materi yang sedang dijelaskan. Peserta didik juga mempunyai kesempatan untuk mengulangi materi yang belum dipahaminya.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Menggambar *Gesture* untuk Peserta didik Kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Pematangsiantar.”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada latar belakang masalah di atas maka diperoleh identifikasi permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Peserta didik kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Pematangsiantar merasa kesulitan dalam memahami pengembangan *figure* dengan pose atau gerakan tubuh (*gesture*).
2. Hasil gambar peserta didik SMK Negeri 3 Pematangsiantar masih terbatas pada proporsi tubuh dasar.
3. Belum tersedianya media pembelajaran video tutorial yang secara khusus membahas langkah-langkah menggambar *gesture* pada elemen Gambar Mode di SMK Negeri 3 Pematangsiantar

1.3. Pembatasan Masalah

Penelitian ini berfokus pada pengembangan video tutorial yang mengajarkan teknik menggambar *gesture* menggunakan rangka balok sebagai *figure guide*. Materi yang disajikan pada video akan meliputi materi pengantar tentang *gesture*, alat dan bahan serta langkah-langkah mengembangkan *figure* dengan gaya (*gesture*)

untuk *figure* wanita dewasa secara manual. Video tutorial dibuat sederhana dan dilengkapi instruksi suara agar mudah dipahami oleh peserta didik.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video tutorial menggambar *gesture* untuk peserta didik kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Pematangsiantar?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video tutorial menggambar *gesture* untuk peserta didik kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Pematangsiantar?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Mengembangkan media pembelajaran berupa video tutorial menggambar *gesture* untuk peserta didik kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Pematangsiantar.
2. Mengetahui kelayakan media video pembelajaran video tutorial menggambar *gesture* untuk peserta didik kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Pematangsiantar.

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

1. Bagi Guru

- a. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dan sumber belajar menggambar *gesture* tubuh wanita.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam membantu guru dalam menyampaikan materi menggambar *gesture*.

2. Bagi Peserta didik

- a) Dapat memudahkan dan meningkatkan pemahaman peserta didik dalam memahami pembelajaran menggambar gaya atau *gesture*.
- b) Hasil pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan sebagai media alternatif belajar peserta didik

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa produk media pembelajaran bagi sekolah sebagai calon pendidik (guru) serta dapat memberikan tambahan pengetahuan wawasan dan pengalaman dalam mempersiapkan diri sebagai guru yang dapat memanfaatkan perkembangan teknologi modern dalam proses pembelajaran.

1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

1. Media pembelajaran video tutorial memiliki kualitas gambar 4K dan audio yang jernih. Video diambil menggunakan kamera *smartphone* merek Xiaomi 11T dengan resolusi 4K 30 fps, AVC/H.264 dan perekaman suara menggunakan Huawei Matepad 11.5s.

2. Aplikasi yang digunakan dalam pengembangan media yaitu Microsoft PowerPoint dan VN Video Editor. Jenis huruf yang digunakan dalam aplikasi Microsoft PowerPoint untuk cover, profil pengembang, menu kompetensi dan judul yaitu Corben, bagian isi teori menggunakan jenis huruf Roboto dan Arial. Ukuran huruf beragam disesuaikan dengan proporsi tampilan. Jenis huruf yang digunakan dalam aplikasi VN Video Editor yaitu ArbutusSlab-Regular ukuran 8 untuk teks *subtitle*, dan ukuran 12 untuk teks penjelasan dalam video. Tampilan judul menggunakan jenis huruf Peace Sans ukuran 20.
3. *Template slideshow* untuk penjelasan teori menggunakan desain sederhana didominasi warna biru muda dan putih dari awal hingga akhir diunduh dari *slidesgo* dengan judul *NY Fashion Show Project Proposal*. Warna *background* yang digunakan dalam video tutorial yaitu coklat polos untuk meningkatkan hasil dalam kamera saat pengambilan video.
4. Materi disusun secara sistematis dan berurutan.
5. Menggunakan animasi dan transisi yang beragam agar media yang dihasilkan menarik dan memperjelas isi materi.
6. Ukuran layar menggunakan rasio 16:9 yang kompatibel dengan standar rasio Youtube.
7. Media video tutorial yang dikembangkan teruji valid dan reliabel serta layak digunakan.
8. Produk yang dihasilkan berupa video tutorial yang diolah menggunakan aplikasi *VN Video Maker* dengan format akhir .mp4 sehingga dapat diakses melalui *smartphone*, laptop, ataupun komputer.

9. Media video tutorial praktis dan mudah diakses. Media pembelajaran video tutorial menggambar *gesture* ini dibagikan melalui Youtube sehingga dapat diakses dengan mudah tanpa menghabiskan ruang penyimpanan pada perangkat.
10. Produk video tutorial ini menampilkan materi, alat dan bahan serta langkah-langkah menggambar *gesture*.
11. Produk video tutorial ini berdurasi kurang lebih 13 menit.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Mengembangkan *figure* dengan gaya (*gesture*) tertera di dalam ATP fase F elemen gambar mode. Artinya pada akhir fase F, peserta didik diharapkan mampu untuk mengembangkan *figure* dengan gaya (*gesture*). Agar tujuan pembelajaran tercapai, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran alternatif untuk membantu peserta didik dan media video tutorial adalah solusi terbaik karena sesuai dengan karakteristik materi serta dapat digunakan sebagai bahan belajar dan latihan secara mandiri.

Media yang digunakan di sekolah belum tersedia secara maksimal. Dibutuhkan pengembangan media pembelajaran alternatif yang praktis dan mudah di akses untuk memudahkan peserta didik belajar. Media video tutorial selain cocok digunakan sebagai media pembelajaran untuk materi menggambar *gesture*, juga praktis dan mudah diakses sehingga sangat sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Selain itu, *gesture* atau gerakan gaya merupakan bagian penting dalam mendesain busana. *Gesture* digunakan untuk menonjolkan sifat atau karakteristik

dari sebuah desain busana, sebuah maksud yang ingin disampaikan oleh *designer* sehingga dapat dimengerti oleh siapa saja yang melihat. Dengan penerapan *gesture* pada desain juga meningkatkan estetika desain itu sendiri. Menggambar *gesture* harus dikuasai oleh para peserta didik SMK jurusan tata busana karena sangat dibutuhkan baik dalam lingkup kegiatan belajar maupun di dunia kerja kelak. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran video tutorial menggambar *gesture* penting dan dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas peserta didik.

1.9.Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media video pembelajaran video tutorial menggambar *gesture* ini didasarkan pada beberapa asumsi, yaitu :

1. Media pembelajaran video tutorial ini diasumsikan dapat membantu peserta didik untuk belajar menggambar *gesture* secara mandiri.
2. Media pembelajaran berbasis video tutorial ini juga diasumsikan dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai variasi media ajar.
3. Media berbentuk .mp4 sehingga dapat diakses di *smartphone* mana pun, tablet, laptop, maupun komputer.
4. Media akan disebarluaskan melalui platform Youtube sehingga dapat diakses dengan sangat mudah melalui akses internet.

Keterbatasan dari pengembangan media video tutorial menggambar *gesture* ini yaitu :

1. Video tutorial ini terbatas pada langkah-langkah pengembangan *figure* dengan gaya dan gerakan tubuh (*gesture*) menggunakan rangka balok.
5. Video tutorial dibuat untuk pemula sehingga dibuat sederhana dan mudah dipahami baik secara materi maupun kebahasaan.

