

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan berperan penting untuk menciptakan pertumbuhan, perkembangan dan kemajuan bangsa. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik bertujuan untuk mengembangkan potensi diri peserta didik. Hal ini penting dilakukan untuk mencerdaskan anak bangsa serta diharapkan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang lebih baik. Melalui pendidikan peserta didik dapat mengembangkan kecerdasan spiritual, emosional, pengetahuan, dan keterampilannya. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban 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, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dalam upaya memajukan dan mencerdaskan kehidupan bangsa, maka proses penyelenggaraan pembelajaran harus terus ditingkatkan melalui pendidikan formal salah satunya ialah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) lembaga pendidikan formal yang melatih keterampilan siswa sesuai dengan kompetensinya, dan setara dengan SMA/MA. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasa 15 menjelaskan

pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan siswa untuk bekerja dalam bidang tertentu. Dalam proses pembelajaran, Sekolah menengah Kejuruan tidak hanya di ajarkan ilmu pengetahuan dalam segi kajian (teori), tetapi juga diajarkan melalui praktik dalam bidang kompetensi tertentu. Dalam hal ini peserta didik dituntut untuk aktif, kreatif, dan inovatif dalam menanggapi pembelajaran yang diberikan, sehingga dalam perkembangannya diharapkan dapat menciptakan sumber daya manusia yang unggul dan dapat meningkatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

SMK Negeri 1 Stabat menjadi salah satu lembaga pendidikan kejuruan yang menyelenggarakan berbagai program keahlian, salah satunya program keahlian Tata Busana. Kurikulum yang di terapkan di SMK Negeri 1 Stabat adalah Kurikulum Merdeka dimana kurikulum ini memberikan ruang lebih luas bagi guru dan siswa untuk menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan, bakat, dan minat siswa. Dalam program keahlian tata busana terdapat beberapa mata pelajaran kejuruan salah satunya yaitu mata pelajaran Desain dan Produksi Busana.

Mata pelajaran Desain dan Produksi Busana menjadi salah satu kompetensi dalam program keahlian Tata Busana. Pada fase F terdapat beberapa elemen, salah satunya adalah Elemen Gaya dan Pengembangan Desain. Berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) Fase F pada Elemen Gaya dan Pengembangan Desain, peserta didik diharapkan mampu memahami konsep gaya (*style*), menentukan sumber ide, serta mengembangkan ide kreatif menjadi sebuah *moodboard* digital (Kemendikbudristek, 2022). Melalui pemahaman terhadap gaya (*style*), peserta didik diharapkan mampu memilih referensi visual yang sesuai, mengembangkan

sumber ide secara kreatif, dan menyusun *moodboard* yang memiliki kesatuan tema sebagai dasar perancangan desain busana. Senada dengan hal tersebut, untuk memenuhi capaian pembelajaran maka dibutuhkan media pembelajaran yang dapat memberikan gambaran mengenai proses kreatif perancangan karya busana dalam bentuk *Moodboard* secara digital.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti bersama guru mata pelajaran Desain dan Produksi Busana kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 1 Stabat ditemukan bahwa tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal. Masalah utama yang muncul adalah sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami langkah-langkah pembuatan *Moodboard* secara *digital*, dan mengalami kesulitan menentukan serta mengembangkan sumber ide berdasarkan satu konsep gaya (*style*) tertentu. Sebagian besar siswa belum memahami fungsi *Moodboard* sebagai alat untuk memvisualisasikan ide yang semula abstrak menjadi lebih konkret, bukan sekedar kumpulan gambar acak. Siswa cenderung bingung pada tahap seleksi visual untuk memilih gambar apa yang relevan dengan tema dan gaya yang di angkat untuk dituangkan kedalam modboard. Selain itu kemampuan siswa dalam mengeksplorasi sumber ide dan mengembangkan sumber ide masih terbatas. Siswa belum mampu mengembangkan sumber ide dari berbagai objek seperti budaya, peristiwa, tren, atau alam. Hal ini terlihat dari hasil karya siswa yang relatif sama satu sama lain, dan cenderung meniru contoh gambar yang diberikan guru.

Materi pembuatan *Moodboard* termasuk materi baru yang diajarkan kepada siswa, maka dari itu media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas.

Diketahui bahwa media yang digunakan dalam proses pembelajaran selama ini yaitu media *PowerPoint* dan media visual berupa contoh gambar *Moodboard* sebagai media pendukung yang disertai penjelasan verbal oleh guru. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru media yang digunakan belum mampu mendemonstrasikan langkah-langkah pembuatan moodboard secara sistematis. Sehingga siswa masih kesulitan ketika melakukan praktik dan memerlukan pendampingan guru. Di sisi lain, waktu pembelajaran yang terbatas membuat guru sulit memberikan pendampingan individual secara maksimal, selain itu tidak tersedianya media yang mendukung siswa untuk belajar secara mandiri. Akibatnya, masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Tujuan Pembelajaran (KKTP) dari standart ketuntasan yang ditetapkan di SMK Negeri 1 Stabat yaitu 75, hasil karya siswa juga cenderung monoton, dan kreativitas siswa belum optimal. Berdasarkan hal tersebut dapat diidentifikasi bahwa kemampuan siswa dalam memahami pembuatan *Moodboard* secara *digital* dan menentukan sumber ide berdasarkan gaya (*style*) masih kurang.

Seiring perkembangan teknologi, dan informasi di era *digital* saat ini, pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas dalam proses belajar mengajar. Teknologi dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mempermudah pekerjaan, dan mendorong pembelajaran kreatif. Di Kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Stabat penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran sudah diterapkan, khususnya melalui pemanfaatan aplikasi pengolah gambar seperti IbisPaint X pada mata pelajaran Desain dan Produksi Busana. Aplikasi IbisPaint X mudah untuk digunakan, tersedia

di perangkat selular seperti *smarthone*, aplikasi IbisPaint X menawarkan berbagai fitur dan alat untuk menggambar, mengedit, dan mengatur komposisi visual, yang dapat digunakan untuk membuat *Moodboard* secara *digital*. Selain itu pembuatan *Moodboard* secara *digital* berbentuk soft file, dapat meminimalisir kesalahan dan kerusakan, serta menghemat biaya pembuatan. maka dari itu pemanfaatan aplikasi *digital* seperti IbisPaint X dapat menjadi sarana efektif dalam pembelajaran kreatif.

Mengingat siswa belum memiliki pemahaman yang jelas tentang materi pembuatan *Moodboard*, maka perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dan berfungsi untuk memperjelas makna atau pesan yang ingin disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik. Menurut Priantini (2020). Selain memperjelas materi pelajaran, media juga dapat menarik lebih perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran, sehingga penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Materi pembuatan *moodboard* secara digital merupakan pembelajaran praktik yang membutuhkan pemahaman konsep dan langkah kerja secara sistematis. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menampilkan proses pembuatan moodboard secara visual dan bertahap agar setiap langkahnya mudah dipahami siswa. Berdasarkan karakteristik tersebut salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah media Video Tutorial yang dapat memandu siswa langkah demi langkah untuk membuat *Moodboard* secara *digital*.

Video tutorial memiliki rangkaian gambar hidup yang menyajikan informasi dari seorang pakar kepada sekelompok orang, sehingga sekelompok orang yang melihat video tersebut dapat menambah pengetahuannya (Utomo & Ratnawati, 2018:70). Penggunaan media video tutorial memungkinkan siswa belajar secara mandiri, mengulang materi sesuai kebutuhan, dan memperoleh gambaran visual yang jelas tentang proses pembuatan *Moodboard* secara *digital*. Dengan begitu Guru tidak harus menjelaskan materi secara berulang-ulang sehingga dapat mengatasi keterbatasan waktu. Media video tutorial dalam bentuk gambar bergerak yang didalamnya terdapat teks dan suara menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar (Nadawiyah, H. & Nelmira, W. 2022). Maka dari itu dengan adanya media video tutorial dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat menciptakan kondisi belajar aktif, kreatif dan hasil belajar lebih optimal.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukan bahwa media video tutorial layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Fitriyani dan Marniati (2025) dengan judul “Pengembangan Video Tutorial Mendesain Busana Berbasis Aplikasi Ibis Paint X di Fase F SMKN 1 Jabon”, hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa pengembangan video tutorial Mendesain Busana Berbasis Aplikasi Ibis Paint X dinyatakan layak, dengan hasil belajar siswa Desain dan Produksi Busana diperoleh nilai rata-rata sebesar 80 telah memenuhi standart nilai ketuntasan minimal yaitu 75, dari total 34 siswa sebanyak 32 siswa dinyatakan tuntas dengan skor klasikal 94%. Penelitian yang dilakukan oleh Hapsari dan Sawitri (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran

Video Pada Mata Pelajaran Desain Busana Di SMK Muhammadiyah 2 Boja”, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media video yang dikembangkan dinyatakan sangat layak untuk digunakan, dengan penilaian oleh ahli materi (89%), ahli media (90,8%), pengguna ahli (89,5%), serta penilaian respon siswa dengan total skor 1671 di kategorikan media sangat layak untuk digunakan. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Surani, dkk (2022) yang berjudul “Pengembangan Video Tutorial Mendesain Busana Berbasis Aplikasi Ibis Paint X Pada Matakuliah Teknologi Desain Busana di STKIP Pangeran Antasari”, hasil penelitian ini menunjukkan pengembangan produk video tutorial mendesain busana pesta berbasis aplikasi Ibis Paint X layak digunakan dengan rata-rata persentase 89,08% dengan kategori “sangat baik”, kemudian pada uji coba kelompok memperoleh persentase 91,51% dengan kategori “sangat baik”.

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dipaparkan diatas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berupa video tutorial mengenai pembuatan *Moodboard* secara *digital*. Penggunaan Video tutorial dapat membantu guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, dengan video tutorial siswa dipandu langkah demi langkah untuk membuat *Moodboard* secara *digital* sehingga lebih mudah dipahami, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sehingga membantu guru mengatasi keterbatasan waktu pembelajaran di kelas, dan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan pertimbangan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Tutorial Pembuatan *Moodboard* Berbantuan Aplikasi IbisPaint X Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Stabat”. Diharapkan media video tutorial pembuatan *Moodboard*

ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang lebih menarik, layak digunakan, serta dapat membantu siswa memahami materi pembuatan *Moodboard* secara *digital*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti memberikan identifikasi masalah yang akan dijaikan bahan penelitian sebagai berikut :

1. Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan langkah-langkah pembuatan *Moodboard* secara *digital* .
2. Siswa masih kesulitan untuk menentukan sumber ide dan mengembangkan sumber Ide berdasarkan satu konsep gaya (*style*)
3. Belum tersediannya media pembelajaran yang mendemonstrasikan pembuatan *moodboard* secara *digital* dan dapat membantu siswa belajar secara mandiri
4. Siswa belum memiliki media pembelajaran yang memungkinkan untuk di akses kembali dan mengulang materi pembelajaran yang telah diajarkan

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan maka perlu dibatasi ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini antara lain :

1. Materi yang dibahas dalam media video tutorial yang dikembangkan dibatasi pada pembuatan *Moodboard* secara *digital* sebagai bagian dari

elemen Gaya dan Pengembangan Desain dalam mata pelajaran Desain dan Produksi Busana.

2. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran video tutorial pembuatan *Moodboard* secara *digital* berbantuan aplikasi Ibis Paint X.
3. Penelitian ini tidak membahas seluruh aspek pembelajaran desain busana, hanya berfokus pada kemampuan siswa untuk memahami konsep, langkah-langkah, dan penerapan pembuatan *Moodboard* secara *digital*
4. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas XI Program Keahlian Tata Busana di SMK Negeri 1 Stabat

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan maka rumusan masalah pada penelitian ini meliputi :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video tutorial pembuatan *Moodboard* berbantuan aplikasi Ibis Paint X pada mata pelajaran Desain dan Produksi Busana?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video tutorial pembuatan *Moodboard* berbantuan aplikasi Ibis Paint X sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 1 Stabat?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan pengembangan produk pada penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran Video Tutorial Pembuatan *Moodboard* berbantuan aplikasi Ibis Pain X pada mata pelajaran Desain dan Produksi Busana kelas XI di SMK Negeri 1 Stabat.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Video Tutorial Pembuatan *Moodboard* berbantuan aplikasi Ibis Pain X sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Stabat.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Dilakukannya penelitian Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan *Moodboard* Berbantuan Aplikasi Ibis Pain X Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Stabat diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain :

1. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran dan menjadi alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih efektif sehingga materi yang disampaikan mudah dipahami siswa.
2. Bagi siswa, penelitian diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran khususnya materi pembuatan *Moodboard* , memahami langkah-langkah teknis pembuatan, dan mengembangkan kreativitas dalam merancang ide karya busana, serta dapat membantu siswa belajar secara mandiri sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi pihak sekolah, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan informasi sebagai bahan evaluasi bagi sekolah untuk menentukan kebijakan yang akan diterapkan di sekolah dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Bagi peneliti, penelitian ini dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam penulisan karya ilmiah, serta penelitian ini dapat dijadikan acuan dan bahan pertimbangan untuk peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran khususnya pada program keahlian Tata Busana pada mata pelajaran desain dan produksi busana elemen gaya dan pengembangan desain.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Media video tutorial yang berisi materi pembuatan *Moodboard* secara *digital* memuat penjelasan dan langkah-langkah dalam proses kreativitas yang kemudian dituangkan kedalam *Moodboard* , sehingga dapat memvisualisasikan ide menjadi lebih konkret.
2. Video tutorial direkam menggunakan fitur *Screen Recording* (Rekaman Layar) sehingga dapat menggambarkan bagaimana pembuatan moodboard menggunakan IbisPaint X dari sudut pandang pengguna aplikasi tersebut.
3. Media video tutorial, akan dibagikan di aplikasi Youtube sehingga memudahkan pengguna untuk mengakses video, dapat digunakan *offline* jika sudah di *download*, ataupun *online* melalui Youtube.
4. Video tutorial menggunakan resolusi tinggi dengan kualitas HD dan dapat di akses menggunakan perangkat seperti laptop, komputer, dan *smartphone*.

5. Merupakan media audio visual, video tutorial dilengkapi dengan tampilan visual (gambar, animasi sederhana) yang menarik, narasi, dan teks sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi.
6. Jenis huruf (*font*) yang digunakan pada video tutorial adalah *font 1Nyeo00* dengan ukuran 18 pt pada judul dan 12 pt pada isi materi.
7. Durasi video tutorial adalah 10 menit 8 detik.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini penting dilakukan untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran dan dapat digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran di dalam kelas maupun pembelajaran secara mandiri. Media pembelajaran Video Tutorial memaparkan materi secara terstruktur dengan menggabungkan gambar, suara dan teks memudahkan siswa mengikuti langkah-langkah pembuatan *Moodboard*. Oleh karena itu pengembangan ini dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

1.9 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

1. Media video tutorial yang dikembangkan dalam penelitian ini terbatas pada materi pembuatan *moodboard* secara *digital* elemen gaya dan pengembangan desain.
2. Media video tutorial yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya diperuntukan bagi siswa kela XI Tata Busana di SMK Negeri 1 Stabat.

3. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa video tutorial yang penggunaannya memerlukan perangkat seperti *smartphone*, laptop, dan komputer.
4. Media video tutorial yang telah dikembangkan disebarkan melalui tautan (*link*) dan kode QR sehingga memerlukan koneksi internet untuk mengaksesnya.

