

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu fondasi utama dalam kehidupan manusia, karena pada dasarnya pendidikan adalah awal dari terciptanya sumber daya manusia yang terampil, kreatif, produktif, mandiri, unggul, dan berakhlak mulia. Dimasa sekarang perkembangan teknologi dan informasi sangat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, salah satunya adalah pendidikan itu sendiri. Perkembangan teknologi dan informasi yang pesat mengakibatkan pemerintah, maupun tenaga pendidik harus meningkatkan mutu pendidikan yang mereka turunkan kepada peserta didik. Hal ini bertujuan agar peserta didik siap menghadapi dunia kerja, dan lingkungan sekitar yang saling terpengaruh oleh perkembangan teknologi, dan informasi tersebut. Pendidikan SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) yang merupakan pendidikan berorientasikan pada keterampilan kerja juga harus lebih mengembangkan proses pembelajarannya agar para peserta didiknya benar-benar siap untuk langsung terjun ke dunia kerja sebagai tenaga profesional.

Menurut Hasan (2021) pendidikan diartikan sebagai suatu proses komunikasi dimana pengetahuan, nilai-nilai, dan kemampuan diwariskan baik di dalam maupun di luar sekolah, keluarga, dan masyarakat, serta berlangsung seumur hidup (*longlife learning*) dari satu generasi ke generasi berikutnya. Proses belajar mengajar merupakan hal mendasar bagi keseluruhan proses pendidikan.

Guru sebagai ujung tombak di dunia pendidikan harus benar-benar

berinovasi, dan lebih kreatif dalam menciptakan proses belajar mengajar yang sesuai dengan kebutuhan para peserta didik yang dibuat oleh pemerintah dalam bentuk kurikulum pendidikan yang dibuat oleh Negara, namun tetap mudah diterima oleh para peserta didik yang sudah terpapar oleh kemajuan teknologi, dan informasi. Dengan begitu guru tidak hanya harus berfokus untuk menyampaikan materi saja, namun juga harus terampil dalam memilih media pembelajaran apa yang akan digunakan, sehingga para peserta didik tidak hanya dapat memahami materi, tapi juga menikmati proses pembelajaran yang diberikan. Media pembelajaran sendiri berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan atau informasi agar dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian peserta didik, sehingga mereka lebih termotivasi dalam belajar. Media pembelajaran yang menarik dapat menghindarkan peserta didik dari rasa bosan, sehingga mereka lebih mudah memahami dan menerima informasi yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian, tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal dan diharapkan mampu meningkatkan kompetensi serta hasil belajar peserta didik.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Beringin merupakan salah satu sekolah yang menerapkan kurikulum merdeka. Dasar pola busana merupakan salah satu elemen yang dibahas dalam mata pelajaran dasar busana. Menurut Fariyah,dkk (2022) pola konstruksi adalah pola dasar yang dibuat berdasarkan ukuran badan sipemakai, dan digambar dengan perhitungan secara matematika sesuai dengan sistem pola konstruksi masing-masing.

Pada penelitian ini sendiri yang akan dibahas adalah hal-hal yang berkaitan dengan kompetensi yang dibutuhkan dalam mata pelajaran jurusan SMK Tata

Busana. Salah satu kompetensi penting dalam mata pelajaran keterampilan tata busana adalah pembuatan pola, yang bertujuan untuk membekali peserta didik agar memiliki keterampilan dalam membuat pola mulai dari tahap persiapan, proses pembuatan, hingga menghasilkan pola yang siap digunakan. Namun mayoritas peserta didik menganggap bahwasannya kompetensi pembuatan pola merupakan salah satu yang tersulit, karena untuk mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70,00 saja tidaklah mudah berdasarkan pengalaman peserta didik. Hal ini berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran dasar pola dasar, Ibu Evy Dharmayanti, S.Pd, diketahui bahwa masih banyak siswa yang kesulitan untuk memahami materi pola dasar, terutama pada pola dasar badan wanita. Sehingga perlu adanya pendekatan baru yang harus di implementasikan oleh guru agar dapat mengubah cara pandang peserta didik terhadap kompetensi pembuatan tata busana, serta meningkatkan semangat belajar mereka untuk mengulik, serta mendalami materi yang mereka pelajari.

Menurut Sumalinda (2023), media pembelajaran *Pocket Book* merupakan alternatif bagi guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena dilengkapi dengan gambar yang menarik dan kosa kata yang mudah dipahami. Menurut Baharuddin (2022), *Pocket Book* merupakan sumber bacaan yang terdiri dari beberapa halaman kertas kecil dan tipis yang dapat disimpan dalam tas dan mudah dibawa kemana saja. *Pocket Book* yang akan diuji berukuran lebih kecil dari buku paket dan sesuai namanya, dapat dimasukkan ke dalam tas dan dibawa dengan mudah kemanapun siswa belajar di luar kelas atau sekolah. *Pocket Book* berisi kurang dari 50 halaman serta memiliki teks dan gambar yang menarik (Wajdi, 2024).

Mengimplementasikan media yang praktis dapat menjadi solusi untuk memberikan pembelajaran langsung bagi peserta didik. Pembelajaran langsung sendiri adalah suatu pendekatan mengajar yang secara khusus dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, terutama dalam memahami pengetahuan deklaratif dan prosedural yang tersusun secara sistematis. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan saat ini adalah media *Pocket Book*. Menurut Arsyad (2023) *Pocket Book* merupakan buku berukuran kecil yang berisi ringkasan materi pembelajaran yang disusun secara sistematis dan praktis sehingga mudah dibawa serta dipelajari secara mandiri oleh peserta didik. *Pocket Book* ini sangat berguna ketika digunakan saat sedang praktik di sekolah maupun saat praktik kerja lapangan, karena peserta didik dapat dengan cepat membuka rangkuman perhitungan, bentuk pola, dan lain-lain. Dengan *Pocket Book* peserta didik juga lebih leluasa mencatat, memberi tanda, atau menggambar sketsa langsung di halaman buku, yang dapat membantu pemahaman konsep pola. Penggunaan *Pocket Book* juga meminimalisir distraksi digital dari notifikasi atau aplikasi lain, serta memudahkan dalam membaca petunjuk saat proses pengukuran dan pembuatan pola. Interaksi langsung dengan buku fisik turut memperkuat daya ingat visual, dan kinestetik peserta didik dalam memahami langkah-langkah pembuatan pola.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Efektivitas Penggunaan Media *Pocket Book* Materi Pembuatan Pola Dasar Busana Pada Kelas X Jurusan Tata Busana SMK N 1 Beringin”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pembuatan pola dasar busana, khususnya pola dasar badan wanita.
2. Kompetensi pembuatan pola dasar busana dianggap sebagai materi yang sulit sehingga banyak peserta didik belum mencapai nilai KKTP.
3. Proses pembelajaran masih menggunakan media konvensional seperti buku paket, ceramah, papan tulis, dan demonstrasi langsung sehingga peserta didik cenderung pasif.
4. Media pembelajaran yang digunakan belum mampu mendukung peserta didik untuk belajar mandiri dan mengulang materi di luar kelas.
5. Peserta didik mudah merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran pembuatan pola dasar busana.
6. Belum diketahui efektivitas penggunaan media *Pocket Book* pada materi pembuatan pola dasar busana di kelas X Tata Busana SMK N 1 Beringin.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka penelitian ini membutuhkan batasan masalah agar ruang lingkup penelitian dapat terfokuskan, maka batasan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan pada fase E mata pelajaran pembuatan pola dasar busana.
2. Media pembelajaran yang digunakan untuk mengukur pemahaman peserta

didik yakni *Pocket Book* dasar pola sistem sederhana

3. Media pembelajaran *Pocket Book* berisi materi pola dasar badan, pola dasar lengan, dan pola dasar rok sistem sederhana
4. Penelitian ini hanya melibatkan siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin.
5. Variabel yang diteliti difokuskan pada hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media *Pocket Book*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka rumusan masalah yang didapat adalah:

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik pada materi pembuatan pola dasar busana sebelum menggunakan media *Pocket Book* di kelas X Jurusan Tata Busana SMK N 1 Beringin?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik pada materi pembuatan pola dasar busana sesudah menggunakan media *Pocket Book* di kelas X Jurusan Tata Busana SMK N 1 Beringin?
3. Apakah penggunaan media *Pocket Book* efektif pada materi pembuatan pola dasar busana di kelas X Jurusan Tata Busana SMK N 1 Beringin?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada materi pembuatan pola dasar busana sebelum menggunakan media *Pocket Book* di kelas X Jurusan

Tata Busana SMK N 1 Beringin.

2. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada materi pembuatan pola dasar busana sesudah menggunakan media *Pocket Book* di kelas X Jurusan Tata Busana SMK N 1 Beringin.
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Pocket Book* pada materi pembuatan pola dasar busana di kelas X Jurusan Tata Busana SMK N 1 Beringin

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil pada penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat antara lain :

1. Bagi siswa

Sebagai bahan masukan bagi peserta didik Tata Busana di SMK Negeri 1 Beringin dalam memahami pembuatan pola dasar busana baik secara teori maupun praktik.

2. Bagi sekolah dan guru

Menambah acuan bagi tenaga pendidik untuk memilih media pembelajaran yang efektif untuk mendorong minat, dan kemampuan peserta didik. Serta dapat mendorong sekolah dalam meningkatkan mutu pembelajaran dengan memfasilitasi peserta didik dengan media pembelajaran yang efektif bagi mereka.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Dapat membuka peluang bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih efektif namun dengan konteks yang berbeda.