

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan menengah kejuruan adalah Pendidikan pada jenjang sekolah menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki banyak program keahlian yang dilaksanakan yang disesuaikan dengan kebutuhan dunia kerja yang ada. Kurikulum SMK dibuat agar siswa siap untuk langsung terjun didunia kerja. Muatan Kurikulum yang ada di SMK disusun sedemikian rupa sesuai dengan kebutuhan dunia kerja yang ada. Lulusan SMK diharapkan mampu bekerja sesuai dengan keahlian yang telah ditekuni.

Program Keahlian Tata Busana merupakan program khusus di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang dirancang untuk membekali siswa dengan pengetahuan sikap dan keterampilan di bidang desain busana agar menjadi spesialis yang mampu mengembangkan tenaga kerja yang berkualitas dibidangnya. Program keahlian tata busana mengembangkan kemampuan siswa dalam menggambar pola busana, menjahit busana serta menghias busana.

Salah satu standar kompetensi dalam mata pelajaran produktif adalah menghias busana. Menghias busana terdiri dari beberapa materi dan praktek diantaranya adalah sulaman berwarna yang terdiri dari beberapa jenis yaitu: sulaman aplikasi, sulaman perancis, sulaman inkrustasi, merubah corak, melekatkan benang dan sulaman fantasi. Materi dan praktek tersebut harus dikuasai oleh siswa. Dalam kompetensi pembuatan sulaman fantasi terdapat

beberapa indikator pencapaian yang harus diperhatikan antara lain, menjelaskan pengertian sulaman fantasi, menjelaskan ciri-ciri sulaman fantasi, menjelaskan jenis tusuk hias dalam sulaman fantasi, menjelaskan alat dan bahan dalam pembuatan sulaman fantasi dan cara membuat sulaman fantasi.

Berdasarkan Observasi penulis di Sekolah SMK Negeri 10 Medan jurusan Tata Busana pada mata pelajaran Pembuatan Hiasan Busana dengan materi sulaman Fantasi dengan Ibu Dra. Kartini Ginting di kelas XI tata busana diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam kompetensi pembuatan sulaman fantasi diakibatkan oleh minimnya media pembelajaran yang seharusnya dapat menjadi sumber belajar bagi siswa. Guru juga mengalami kesulitan dalam penyampaian pembelajaran dikarenakan media pembelajaran yang digunakan hanya sebatas modul yang bersumber dari internet. Terlebih kompetensi membuat sulaman fantasi ini adalah kompetensi yang banyak melakukan praktik jadi dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menyajikan langkah-langkah membuat sulaman fantasi untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Kondisi ini menyebabkan siswa tidak dapat menghasilkan sulaman fantasi yang baik. Dapat dilihat dari hasil sulaman fantasi yang dikerjakan siswa belum rapi, pengaplikasian benangnya terlalu ketat dan ada juga yang terlalu renggang, jarak tusukan benang yang tidak sama, serta siswa juga belum mampu mengkombinasikan warna benang sulam dan mengkombinasikan jenis tusuk hias pada sulaman fantasi dengan benar. Hal ini tidak sejalan dengan pendapat Prabaningrum (2018) yang mengemukakan bahwa sulaman fantasi yang baik yaitu benar pengerjaannya sesuai dengan teknik yang dipilih, halus pengerjaan

tusuk hiasnya, harmonis semua unsur desainya, menarik penampilannya, rapi dan bersih pekerjaannya. Ketidak mampuan siswa dalam menghasilkan sulaman fantasi yang baik berdampak pada hasil belajar kompetensi membuat sulaman fantasi, bahwa terlihat masih banyak siswa yang memiliki nilai rendah, bahkan ada siswa yang tidak mempunyai nilai karena kurang pemahaman mengenai materi yang disampaikan sehingga siswa tidak mengerjakan tugas dalam membuat sulaman fantasi.

Sulaman fantasi ini akan diterapkan dalam *outer* yang sebelumnya sudah dikerjakan oleh siswa pada mata pelajaran *custume made*. Pada pembelajaran ini siswa dituntut mampu menerapkan sulaman fantasi yang baik dan benar pada *outer*. Sebelumnya disekolah SMK Negeri Medan penerapan sulaman fantasi dilakukan pada produk berupa *totebag*, taplak meja dan sarung bantal. Namun karena pelajaran ini adalah pelajaran menghias busana siswa seharusnya diarahkan dan difokuskan dalam pembuatan hiasan pada busana yang sebenarnya baik itu. Hal tersebutlah yang menjadi alasan penulis dalam membuat sulaman fantasi ini di terapkan ke pada *outer*.

Pemanfaatan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran dan mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran merupakan cara yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Media yang diperlukan adalah media yang dapat membantu guru dalam menyajikan materi pembuatan sulaman fantasi dengan jelas dan dapat memperlihatkan langkah-langkah pembuatan sulaman fantasi seperti praktik yang sebenarnya. Dalam mewujudkan pembelajaran yang optimal, maka diperlukan adanya pengembangan

media berupa *flipbook* sebagai alternatif yang dapat membantu mengatasi beberapa masalah tersebut. Pembuatan media *flipbook* ini akan dilakukan dengan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker pro 3.6.10*. Menurut Hidayatullah (2016) *kvisoft flipbook maker* adalah aplikasi untuk membuat *e-book, e-modul, e-paper dan e-magazine*. Tidak hanya berupa teks, dengan *flipbook maker* dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, link dan video pada lembar kerja. Secara umum, perangkat multimedia ini dapat memasukkan file berupa pdf, gambar, video dan animasi sehingga *flipbook* yang dibuat lebih menarik. Selain itu, *flipbook maker* memiliki desain template dan fitur seperti background, tombol kontrol, navigasi bar, *hyperlink dan back sound*. Peserta didik dapat membaca dengan merasakan layaknya membuka buku secara fisik karena terdapat efek animasi dimana saat berpindah halaman akan terlihat seperti membuka buku secara fisik. Template *flipbook* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *e-modul* pada kompetensi pembuatan sulaman fantasi yang berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan media *flipbook* pada kompetensi membuat sulaman fantasi diharapkan dapat menjadi alternatif media yang dapat digunakan untuk menarik perhatian dan mempermudah pemahaman siswa. Media pembelajaran *flipbook* juga diharapkan dapat membantu guru dalam menyajikan materi dengan lebih menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat Mulyadi, dkk (2016) yang menyatakan bahwa *e-modul* berupa *flipbook* mendapatkan penilaian positif dikarenakan materi pembelajaran menjadi sangat mudah dipahami oleh siswa, selain itu, pengoperasian modul tersebut sangat mudah, unsur music dan animasi dinilai

dapat meningkatkan motivasi, minat, dan aktivitas belajar para peserta didik. Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang berjudul “Pengembangan *Flipbook* Pada Mata Pelajaran Pembuatan Hiasan Busana Siswa Kelas XI SMK Negeri 10 Medan”.

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini, berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas adalah sebagai berikut:

1. Hasil sulaman fantasi yang dikerjakan siswa belum rapi
2. Pengaplikasian benang pada sulaman fantasi yang dikerjakan siswa terlalu ketat dan terlalu renggang.
3. Jarak tusukan benang pada pembuatan sulaman fantasi tidak sama
4. Siswa belum mampu mengkombinasikan warna benang sulam pada sulaman fantasi dengan benar
5. Siswa belum mampu mengkombinasikan jenis tusuk hias pada sulaman fantasi dengan benar

6. Belum tersedia media pembelajaran membuat sulaman fantasi berupa *flipbook*

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas perlu adanya pembatasan masalah yang bertujuan untuk membuat peneliti lebih fokus dalam melakukan penelitian ini. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan *flipbook* pada kompetensi membuat sulaman fantasi di kelas XI tata busana SMK Negeri 10 Medan.
2. Penelitian ini dilakukan pada kompetensi membuat sulaman fantasi dengan materi: pengertian sulaman fantasi, ciri-ciri sulaman fantasi, jenis tusuk hias dalam sulaman fantasi, alat dan bahan yang diperlukan dalam membuat sulaman fantasi dan cara membuat sulaman fantasi.
3. Jenis Tusuk yang digunakan dalam sulaman fantasi adalah, tusuk tikam jejak, tusuk satin, tusuk *woven rose*, tusuk simpul, tusuk datar, dan tusuk bunga.
4. Jenis warna yang digunakan adalah warna coklat, warna hijau pastel, biru pastel, *pink* pastel, warna coklat muda dan ungu pastel.
5. Penerapan sulaman fantasi dilakukan pada *outer*.
6. Media melengkapi materi pokok kompetensi membuat sulaman fantasi.

1.4. Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang masalah di atas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media *flipbook* pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana siswa kelas XI SMK Negeri 10 Medan?
2. Bagaimana kelayakan media *flipbook* pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana siswa kelas XI SMK Negeri 10 Medan?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari pengembangan produk ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media *flipbook* pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana siswa kelas XI SMK Negeri 10 Medan?
2. Untuk mengetahui kelayakan produk *flipbook* pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana siswa kelas XI SMK Negeri 10 Medan

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat teoritis mengenai pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini mampu mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran membuat sulaman fantasi, dapat meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa terhadap kompetensi membuat sulaman fantasi dan dapat membantu siswa belajar secara mandiri.

b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini berupa produk media pembelajaran yang dapat membantu mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa secara lebih jelas dan mudah dipahami.

c. Bagi Peneliti

Sebagai calon pendidik atau calon guru penelitian pengembangan ini memberikan kontribusi berupa produk media pembelajaran pada

kompetensi membuat sulaman fantasi bagi sekolah. Menambah pengetahuan dan memperluas wawasan dan pengalaman dalam mempersiapkan diri sebagai guru yang dapat memanfaatkan perkembangan teknologi modern dalam proses pembelajaran.

1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. *Flipbook* yang dibuat adalah untuk bahan ajar kompetensi membuat sulaman fantasi
2. Format *flipbook* disusun berdasarkan prosedur pembuatan media pembelajaran dengan baik dan benar dikembangkan dengan mengikuti langkah pembelajaran.
4. Isi dalam sumber belajar berupa *flipbook* pada kompetensi membuat sulaman fantasi ini meliputi bagian depan (*cover*, petunjuk penggunaan, kata pengantar, daftar isi, kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pencapaian , tujuan pembelajaran, dan peta konsep), bagian isi (pengertian sulaman fantasi, ciri-ciri sulaman fantasi, macam-macam tusuk hias dalam sulaman fantasi, alat yang diperlukan dalam membuat sulaman fantasi, bahan yang diperlukan dalam membuat sulaman fantasi, cara membuat sulaman fantasi, rangkuman, soal evaluasi), serta bagian penutup (daftar pustaka dan profil) disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa, serta merujuk pada Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

5. *Flipbook* yang dikembangkan hasil fisiknya dapat dalam format *html*, *exe*, *zip*, *screen saver* dan *app*.
6. Unsur dalam *flipbook* yang dikembangkan berupa teks, gambar, video dan suara.
7. Tingkat penggunaan *flipbook*: di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) kelas XI.

1.8. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penggunaan media sebagai perantara yang bermanfaat untuk memudahkan proses belajar mengajar dapat membantu guru dalam penyampaian pembelajaran dan mempermudah siswa dalam menerima dan memahami pelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan, minat yang baru bagi siswa dan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, penggunaan dan pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian pengembangan *flipbook* pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana siswa kelas XI di SMK negeri 10 Medan ini adalah:

1. Asumsi Pengembangan

Hasil penelitian Rahmawati, Wahyuni dan Yushardi (2017) yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada materi gerak benda di SMP”

membuktikan bahwa media pembelajaran berupa *flipbook* termasuk dalam kategori layak. Hasil uji validasi ahli sebesar 86,47 % dengan kategori sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas dan layak digunakan sebagai bahan ajar pada materi gerak benda.

Penelitian kedua merupakan penelitian dari Sokhowati, Khotimah dan Putra (2020) yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran *flipbook* di SMA PGRI kelas XI IPA 1 materi elastisitas dan hukum hooke”. Hasil kelayakan media *flipbook* dilakukan oleh ahli media memperoleh rata-rata penilaian 3,7 dengan kategori sangat baik, dan hasil penilaian dari ahli materi memperoleh rata-rata penilaian 3,00 dengan kategori baik. Media pembelajaran *flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Harapan dimasa mendatang media ini dapat dikembangkan secara luas dengan karakter sekolah yang berbeda.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Penelitian yang dilaksanakan hanya terbatas untuk kompetensi pembuatan sulaman fantasi.
- b. Penelitian pengembangan ini hanya sebatas menghasilkan produk berupa *flipbook* kompetensi membuat sulaman fantasi untuk menunjang proses pembelajaran siswa kelas XI SMK Negeri 10 Medan.