

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam menentukan masa depan bangsa, melalui pendidikan yang berkualitas masyarakat mempunyai peranan penting dalam melakukan perubahan dan pembangunan bangsa. Tujuan pendidikan adalah menciptakan manusia berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas dan memotivasi diri menjadi lebih baik dalam segala aspek kehidupan. Pendidikan berkualitas bisa ditempuh melalui Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas/Kejuruan sampai Perguruan Tinggi.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu bentuk satuan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan sebagai lanjutan dari SMP, MTs atau bentuk lainnya yang sederajat. SMK memiliki banyak program keahlian dimana program keahlian yang dilaksanakan di SMK menyesuaikan dengan kebutuhan dunia kerja dan juga menyesuaikan pada permintaan masyarakat dan pasar. Melalui SMK diharapkan dapat menghasilkan tenaga kerja yang terampil dan berkualitas sehingga kebutuhan akan tenaga kerja dari dunia usaha dan industri dapat terpenuhi. Dengan masa belajar tiga tahun, lulusan SMK diharapkan mampu bersaing untuk bekerja sesuai dengan keahlian yang ditekuni.

Tujuan khusus Pendidikan Menengah Kejuruan adalah sebagai berikut: (a) menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya; (b) menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir, ulet dan gigih dalam berkompetensi, beradaptasi dilingkungan kerja dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminatinya; (c) membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni agar mampu mengembangkan diri dikemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi; (d) membekali peserta didik dengan kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilih.

Salah satu program keahlian di SMK adalah Tata Busana. Program keahlian tata busana merupakan program keahlian yang bertujuan menjadi ahli yang mampu menyiapkan tenaga kerja kompeten dengan membekali peserta didik dengan pengetahuan sikap dan keterampilan bidang Tata Busana. Salah satu kompetensi dikelas XI Tata Busana adalah gaun, dengan beberapa hal yang harus diperhatikan antara lain model gaun, analisis desain, ukuran, pecah pola, rancangan bahan dan rancangan harga serta langkah-langkah menjahit gaun.

Menurut penelitian Wulandari *videoscribe* merupakan software yang digunakan untuk membuat design animasi yang berlatar putih menggunakan tampilan yang lebih menarik dan mudah digunakan. *Videoscribe* adalah perangkat lunak atau aplikasi yang memungkinkan penggunanya menghasilkan sebuah video animasi dengan teknik memasukkan gambar-gambar menarik baik itu mengimport

dari komputer atau *Hard drive* ataupun menggunakan image-image pada library yang disediakan oleh aplikasi ini. Aplikasi ini juga menggunakan sound berupa musik-musik instrument sebagai backsound dalam video yang akan dibuat. Jika menginginkan untuk menambah sound sendiri, bisa dilakukan record kemudian insert kedalam video. Aplikasi ini menuntut penggunaanya untuk membuat video pembelajaran yang sesuai dengan keinginan pengguna dengan kreatifitas dan ide-ide tersendiri melalui cara menyusun gambar dan teks suara. *Videoscribe* memiliki beberapa kegunaan, diantaranya (1) bisa digunakan untuk keperluan bisnis online. Ide marketing bisa diaplikasikan; (2) *videoscribe* bisa digunakan untuk pendidik/guru atau dosen sebagai pengantar pembelajaran; (3) untuk presentasi keperluan anda; (4) dan lain sebagainya.

Dari hasil penelitian Yunita Munandar yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol *Videoscribe* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTSN 02 Raman Utara Kabupaten Lampung Timur”, mengemukakan bahwa kelayakan media pembelajaran berbasis sparkol *videoscribe* menurut para ahli sangat layak. Hasil persentase validasi ahli materi mendapatkan skor persentase 88%, ahli media mendapatkan skor persentase 91%. Seluruh hasil rekapitulasi angket pada tahap validasi produk memiliki kriteria sangat layak. Berdasarkan hal tersebut maka penulis ingin mengembangkan suatu media berbasis *videoscribe* agar dapat meningkatkan kemampuan dan daya tarik siswa dalam kompetensi membuat Gaun.

Berdasarkan observasi yang dilakukan dengan guru bidang studi Ibu Tika Puspitasari, S. Pd di SMK Negeri 1 Beringin pada siswa kelas XI Tata Busana,

peneliti mendapat informasi bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami langkah-langkah pembuatan gaun, diakibatkan oleh minimnya media pembelajaran yang didapat siswa. Terlihat juga guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan langkah-langkah pembuatan gaun karena media yang tersedia hanya berupa jobsheet dan modul pembelajaran yang didapat dari sekolah. Oleh karena itu, siswa sulit memahami dan siswa sulit memperoleh referensi lain.. Hal tersebut berakibat pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Salah satu cara mengatasi kendala tersebut adalah dengan media video yang berisi tentang langkah-langkah membuat gaun.

Selain itu, saat ini dunia mengalami musibah dengan munculnya wabah virus bernama *COVID-19* dan telah menyebar di Indonesia dan telah menyebabkan seluruh aktifitas di sekolah menjadi terhambat, dan siswa harus mengikuti pendidikan jarak jauh. Dan proses pembelajaran akan dilakukan secara daring, sehingga siswa kurang memahami pembelajaran dan akhirnya materi yang disampaikan guru susah untuk dipahami oleh siswa. Hal ini berdampak pada hasil belajar pada mata pelajaran *Costum Made* pada kompetensi pembuatan gaun.

Dimana pada kompetensi dasar mempunyai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan tujuan yang ingin dicapai dari kompetensi tersebut. KKM yang ditetapkan pada kompetensi dasar pembuatan gaun yaitu 80.

Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi, diperlukan upaya untuk memperbaiki kualitas pembelajaran salah satunya dengan cara mengembangkan media yang dapat dimanfaatkan siswa untuk belajar secara mandiri. Media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan

proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, minat yang baru bagi siswa dan membangkitkan motivasi belajar. Selain membangkitkan motivasi belajar, pemanfaatan media pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran. Untuk mewujudkan pembelajaran yang optimal dengan didukung pemanfaatan media, maka diperlukan alternatif yaitu media pembelajaran yang memiliki kemampuan untuk menampilkan teks, gambar dan juga video. Didalam *videoscribe* banyak animasi yang bisa digunakan untuk untuk membuat media semakin menarik dan bisa juga menambahkan audio atau musik yang membuat media pembelajaran semakin menarik. Pengembangan media berupa *videoscribe* merupakan salah satu alternatif yang dapat membantu mengatasi beberapa masalah tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, maka dirumuskan judul penelitian:

“Pengembangan *Videoscribe* Membuat Gaun Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Beringin”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan membuat gaun di SMK Negeri 1 Beringin.

2. Proses Pembelajaran Pembuatan Gaun masih berfokus pada jobsheet yang dibuat oleh guru di SMK Negeri 1 Beringin.
3. Siswa kurang memahami langkah-langkah pembuatan gaun khususnya pada peletakan pola pada bahan di SMK Negeri 1 Beringin.
4. Pandemi *covid-19* membuat aktifitas sekolah terhambat.
5. Siswa tidak dapat belajar secara mandiri karena tidak tersedianya media di SMK Negeri 1 Beringin.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, pembatasan masalah difokuskan pada permasalahan yang akan dibahas. Penelitian ini akan dibatasi pada:

1. Materi pembelajaran adalah gaun dengan materi pokok mencakup model gaun, analisis desain, ukuran, pecah pola, rancangan bahan dan rancangan harga serta langkah-langkah menjahit gaun.
2. Media melengkapi materi pokok membuat gaun.
3. Objek penelitian ini adalah siswa kelas XI Tata Busana pada bidang keahlian pembuatan Gaun SMK Negeri 1 Beringin.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dikembangkan, maka perumusan masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan *videoscribe* pada mata pelajaran pembuatan gaun pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Beringin?
2. Bagaimana kelayakan *videoscribe* pada mata pelajaran pembuatan gaun pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Beringin?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Sesuai dengan pembelajaran dan perumusan masalah diatas, tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan *videoscribe* pada mata pelajaran pembuatan gaun pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Beringin.
2. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan produk *videoscribe* pada mata pelajaran pembuatan gaun pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Beringin.

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak yang menggunakan informasi dari hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Minat siswa dalam Pembelajaran Pembuatan Gaun sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa.
2. Memberikan alternative bagi guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *videoscribe* dalam meningkatkan kemampuan siswa.
3. Sebagai bahan peneliti selanjutnya yang ingin meneliti pengembangan media berbasis *videoscribe*.

4. *Videoscribe* yang dikembangkan ini digunakan sebagai media ajar bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran dikelas.

1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Adapun produk yang dibuat adalah media berbasis *videoscribe* yang dilakukan pada kompetensi Pembuatan Gaun dengan materi pokok antara lain; menganalisis desain, ukuran, pecah pola, uraian pola, rancangan bahan, hingga menjahit gaun. Dan diharapkan video ini dapat dibuat dalam bentuk *online* sehingga bisa diakses di media sosial seperti *youtube*, *instagram*, *facebook*. Media ini bisa juga di akses secara offline dalam bentuk *compact disk (CD)*, *flasdisk*, dan *bluetooth*.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Dengan adanya pembelajaran sebagai perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa dalam menerima dan memahami pelajaran.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses mengajar juga dapat membangkitkan keinginan, minat, motivasi, pemahaman dan kemampuan siswa terhadap pelajaran Pembuatan Gaun.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dari hasil penelitian Pertama peneliti petama oleh Musyadat (2015) yang berjudul “pengembangan media pembelajaran berbasis *videoscribe* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran sosiologi kelas X MAN Bangil”

mengemukakan bahwa media *videoscribe* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil penilaian para ahli dengan perolehan hasil 93.02.

Penelitian yang kedua, penelitian Wulandari dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran menggunakan sparkol *Videoscribe* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi cahaya kelas VIII SMP Negeri 01”, penggunaan media pembelajaran menggunakan *sparkol Videoscribe* berhasil meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket minat belajar yang diberikan kepada siswa dan guru. Minat belajar siswa terbukti mengalami peningkatan dengan nilai sebesar 0,74 dimana jika dimasukkan ke dalam kategori tergolong tinggi. Sedangkan menurut pengakuan guru, minat belajar siswa mengalami peningkatan dengan nilai sebesar 0,76, angka tersebut juga tergolong kedalam kategori tinggi. Media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* dianggap layak untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

Keterbatasan dari media berbasis *videoscribe* ini adalah harus menggunakan proyektor untuk mempresentasikannya dan untuk menjalankannya bisa melalui Smartphone karena berupa video. Diperlukan sarana yang memadai dari pihak sekolah agar dapat terlaksananya materi ajar ini.