

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar belakang**

Pendidikan merupakan suatu proses yang penting dalam terbentuknya salah satu kunci sumber daya manusia yang kompeten dalam membangun bangsa. Melalui pendidikan mampu memberikan pengetahuan yang luas, membangun karakter dalam diri manusia dan yang terpenting mampu menunjang untuk memajukan bangsa. Melalui pendidikan, diharapkan mampu menciptakan generasi yang berguna bagi bangsa dan negara serta mampu bersaing di kancah internasional. Maka dari itu untuk memperoleh pendidikan yang maju perlu suatu rencana yang bertujuan untuk menunjang pengetahuan yang luas dalam pendidikan. Salah satunya dengan memberikan media pembelajaran yang kreatif sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal (Daryanto, 2017).

Meluasnya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan pembelajaran. Berbagai macam Informasi, maupun perangkat yang dibuat secara sistematis dan berisi materi yang harus dikuasai siswa saat pembelajaran dengan tujuan untuk perencanaan dan penelitian pelaksanaan pembelajaran disebut bahan ajar. Sesuai dengan perkembangan teknologi, sumber belajar siswa tidak hanya dapat diperoleh dari buku cetak namun dapat diperoleh dari berbagai macam sumber salah satunya adalah dari internet. Informasi yang diperoleh

bisa berupa jurnal, artikel, buku elektronik dan e-modul yang juga dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa (Handayani & Lutfiah, 2020).

Media merupakan salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran, digunakan sebagai alat bantu untuk mempermudah mendesain, menjelaskan dan memberi pemahaman kepada peserta didik. Disamping itu media juga menjadi sumber untuk mendapatkan materi sekunder, sumber belajar selain guru dan media dapat mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran disebut juga sebagai salah satu unsur komunikasi pendidikan yang dapat mengantar pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terlaksana dengan baik dan menyenangkan (Suryani & Irmayanti, 2019).

Berdasarkan kajian dari beberapa literatur menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif merupakan salah satu teknik dalam pemanfaatan hasil teknologi pembelajaran sesuai perkembangan zaman yang semakin maju sebagai upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan. Penggunaan media interaktif berfungsi untuk membuat pembelajaran lebih efektif, efisien dan memudahkan bagi siswa untuk belajar dimana saja dalam berbagai situasi. Terutama di era digital saat ini dengan penggunaan akses teknologi yang bisa digunakan dari manapun dan kapanpun (Irmayanti, 2020).

Salah satu media yang mengimplementasi perkembangan teknologi dan komunikasi dengan interaksi pengguna pada saat ini sedang dikembangkan adalah buku digital atau *e-book*. Aplikasi *flipbook maker* adalah salah satu aplikasi yang mendukung sebagai media pembelajaran yang akan membantu dalam proses

pembelajaran karena aplikasi ini tidak terpaku hanya pada tulisan-tulisan saja tetapi bisa dimasukan sebuah animasi gerak, video, dan audio yang bisa menjadikan sebuah interaktif media pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran menjadi tidak monoton (Wibowo, 2018).

Pembuatan media pembelajaran berbasis *e-book* dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak/software. Perangkat lunak tersebut adalah *Flipbook Maker* yang membuat tampilan media pembelajaran menjadi sebuah buku elektronik digital berbentuk *flipbook*. Dengan menggunakan *Flipbook Maker* tampilan media akan lebih bervariasi, tidak hanya teks, gambar, video dan audio juga bisa disisipkan dalam media ini sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik (Srikandi, 2020).

Aplikasi multimedia yang digunakan untuk membuat tampilan buku menjadi sebuah buku elektronik digital berbentuk *Flipbook Maker*. Salah satu pembelajaran yang dapat mengaktifkan keseriusan peserta didik menjadi sangat bermanfaat, oleh karena itu kehadiran multimedia dalam proses belajar sangat bermanfaat untuk membangkitkan minat dan rangsangan belajar. Jadi, alasan untuk memilih judul *Flipbook Maker* ini karena *Flipbook Maker* ini merupakan versi buku elektronik, jika buku pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang dapat berisikan teks atau gambar, maka *Flipbook Maker* adalah buku dengan serangkaian gambar yang bervariasi secara bertahap dari satu halaman ke halaman berikutnya sehingga ketika halamannya diputar dengan cepat, gambar-gambar itu tampak bernyawa dengan simulasi gerak atau perubahan lainnya, dan juga biasa

diberi gambar, animasi, music, video dan lain-lain sehingga tentu sangat menarik buat peserta didik dalam proses belajar mengajar di dalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dari SMK Swasta Setia Budi Binjai pada tanggal 1 Oktober 2021, dalam proses pembuatan pola blus siswa kesulitan pada tahap-tahap pembuatannya. Siswa kurang paham dalam membaca desain seperti menjelaskan style dan detail blus, siswa kurang paham dalam merubah model seperti berapa besar kelonggaran dan panjang setelah melihat desain, siswa kurang paham meletakkan pola yang benar pada rancangan bahan. Dan pada pelaksanaan praktek siswa kurang menyerap materi pembelajaran dalam sekali jalan. Sehingga siswa di SMK Swasta Setia Budi Binjai membutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif agar proses belajar mengajar lebih optimal dan siswa dapat belajar secara maksimal. Pembuatan pola blus merupakan materi dasar pada mata pelajaran pembuatan pola yang membutuhkan gambar, langkah dan penjelasan yang runtut dalam pembelajarannya. *Flipbook maker* adalah media tidak terpaku hanya pada tulisan tetapi dapat berupa gambar, animasi gerak, video, dan audio sehingga media *flipbook maker* dipilih sebagai media dalam pembelajaran pembuatan pola blus.

Menurut fakta di atas dalam rangka meningkatkan sistem pendidikan di sekolah guru masa kini harus melakukan proses pembelajaran yang aktif dan kreatif, mengingat sarana dan prasarana di sekolah sudah memadai, seperti LCD proyektor, laptop atau komputer yang masih bisa dioperasikan, serta pasokan listrik yang stabil sehingga anak-anak tidak jenuh dalam proses pembelajaran dan memahami materi pembelajaran dengan mudah. Sebagai moderator, guru harus

memiliki banyak keterampilan dalam pemilihan bahan ajar yang berbeda, dalam proses pembelajaran guru harus memberikan perhatian yang sebesar-besarnya untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Dalam penelitian ini diharapkan peneliti dapat membantu siswa dalam mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih efektif dengan media pembelajaran *Flipbook Maker*.

Pembelajaran di SMK khususnya program tata busana di SMK Swasta Setia Budi Binjai terdapat mata pelajaran pembuatan pola. Pelajaran pembuatan pola blus di SMK Swasta Setia Budi Binjai adalah pelajaran yang di laksanakan di kelas X. Penelitian ini di fokuskan pada proses pembuatan pola blus dengan menggunakan pola dasar sistem praktis.

Proses pembelajaran pembuatan pola blus di SMK Swasta Setia Budi Binjai terdiri dari beberapa tahapan di antaranya adalah Tahap Persiapan meliputi Proses menentukan Disain, membuat Pola Dasar. Tahap Proses meliputi merubah model, uraian pola, rancangan bahan dan rancangan harga. Pembuatan pola blus merupakan materi yang paling dasar dalam mempelajari membaca desain dan merubah model pada mata pelajaran pembuatan pola. Pada tahap pembuatan pola blus mempengaruhi terhadap pemahaman peserta didik dalam merubah model pada materi selanjutnya. Oleh karena itu, penulis memilih materi pembuatan pola blus dengan harapan peserta didik dapat memahami membaca desain blus dan merubah model. Hal tersebut dapat mempermudah peserta didik dalam merubah model dengan desain yang lebih rumit pada kompetensi dasar selanjutnya.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk menggunakan *Flipbook Maker* sebagai media pembelajaran, dengan menyusun

sebuah penelitian dan pengembangan berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Maker* Pada Materi Pembuatan Pola Blus Siswa Kelas X Tata Busana SMK Swasta Setia Budi Binjai T.A. 2022/2023”.

### 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka ada beberapa masalah yang peneliti identifikasi, yaitu :

1. Kebutuhan peserta didik akan media pembelajaran *software* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
2. Media belajar yang digunakan dalam mata pelajaran pembuatan pola khususnya pembuatan pola blus kurang bervariasi.
3. Pada pembuatan pola blus masih banyak siswa yang mengalami kesulitan pada tahap-tahap pembuatannya.
4. Siswa kurang paham dalam membaca desain seperti menjelaskan style dan detail blus.
5. Siswa kurang paham dalam merubah model seperti berapa besar kelonggaran dan panjang setelah melihat desain.
6. Siswa kurang paham meletakkan pola yang benar pada rancangan bahan.
7. Kurangnya daya serap siswa tentang materi pembelajaran sebelum melakukan praktikum.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka peneliti akan membatasi masalah sebagai fokus penelitian, yaitu :

1. Pengembangan media pembelajaran *Flipbook Maker* pada mata pelajaran pembuatan pola.
2. Pokok bahasan yang di cantumkan adalah media pembelajaran *Flipbook Maker* pada materi pembuatan pola blus. Mulai dari menentukan desain, pola dasar, merubah model, rancangan bahan, dan rancangan harga.
3. Menggunakan penelitian *Research and Development (R&D)* yang dilakukan pada siswa kelas X Tata Busana Setia Budi Binjai.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan penelitian, yaitu : “ Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Flipbook Maker* pada materi pembuatan pola blus siswa kelas X tata Busana sebagai bahan ajar atau sumber belajar di SMK Swasta Setia Budi Binjai?”

#### **1.5 Tujuan Pengembangan Produk**

Berdasarkan perumusan masalah yang terdapat di atas, maka tujuan pengembangan media pembelajaran yang akan dilakukan penelitian ini di antara lain, Untuk mengetahui kelayakan media *Flipbook Maker* pada materi pelajaran pembuatan pola blus siswa kelas X tata di SMK Swasta Setia Budi Binjai T.A. 2022/2023.

#### **1.6 Manfaat Pengembangan Produk**

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi penulis, peserta didik, guru dan sekolah. Media pembelajaran *Flipbook Maker* ini dapat digunakan sebagai

media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran pada mata pelajaran pembuatan pola pada materi pembuatan pola blus.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif yang di dalamnya memuat tentang materi mata pelajaran pembuatan pola blus dalam kurikulum SMK berdasarkan standar isi.
2. Media pembelajaran interaktif dalam disajikan dalam bentuk link dibuat dengan menggunakan program *Flipbook Maker*.
3. Media pembelajaran interaktif memuat gambar dan penjelasannya, sehingga mudah di pahami.
4. Di akhir program juga di berikan soal sebagai evaluasi.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

#### 1. Teoritis

Hasil observasi dapat mendukung teori sebelumnya bahwa fasilitator pembelajaran dapat memperjelas pemberian nasihat sedemikian rupa sehingga tidak terlalu verbal, dapat mengatasi keterbatasan dan keadaan spasial, serta dapat mengatasi perilaku pasif sehingga pengalaman dalam mempertahankan keterampilan pemahaman lebih efektif dan efisien.

#### 2. Praktis

##### a) Bagi Peserta Didik

Mempersembahkan acuan media belajar yang menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan kemandirian peserta didik.

b) Bagi Guru

Media pembelajaran *Flipbook Maker* ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang interaktif dalam kegiatan belajar mengajar.

c) Bagi peneliti memberikan pengalaman langsung akan peningkatan media pembelajaran berbasis *Flipbook Maker* pada mata pelajaran pembuatan pola.

d) Bagi Sekolah Menjadikan bahan pertimbangan untuk menggunakan media *Flipbook Maker* pada proses pembelajaran serta dapat memberikan ketertarikan pada peserta didik terhadap mata pelajaran di sekolah.

### 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

#### 1. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi pengembangan media pembelajaran *Flipbook Maker* pada mata pelajaran pembuatan pola antara lain :

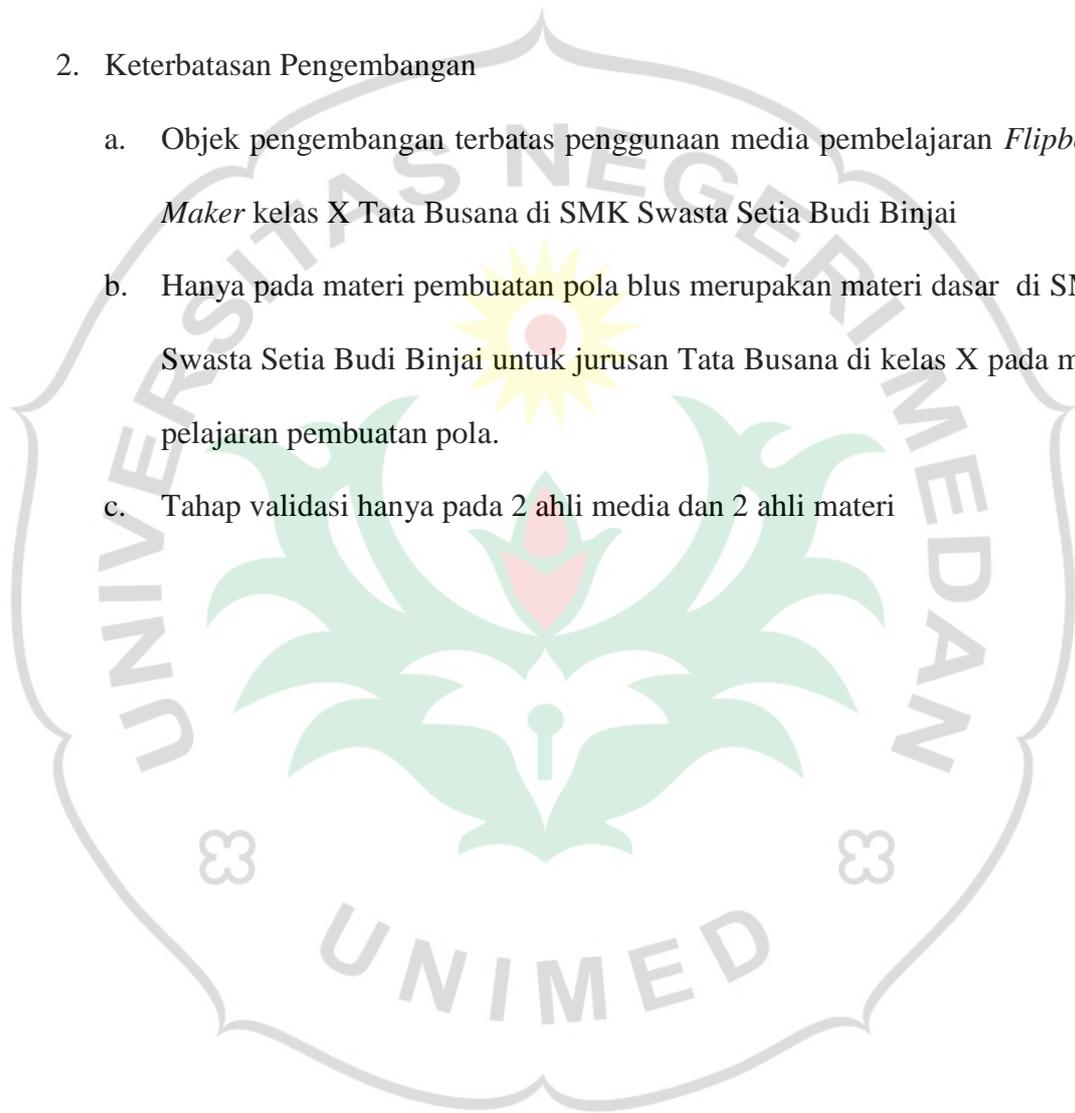
a. Media pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran.

b. Media pembelajaran yang memuat ilustrasi menarik akan memotivasi siswa untuk belajar.

c. Menurut Dale dalam (Daryanto, 2013) bahwa 75% pengalaman belajar seseorang dicapai melalui indera penglihatan (mata), 13% melalui indera pendengaran (telinga) dan sisanya melalui indera lainnya. Dengan menggunakan media pembelajaran *Flipbook Maker* ini, dapat menyajikan informasi yang dilihat, didengar, dan digunakan secara bersamaan. Sehingga media ini sangat efektif untuk menjadi alat bantu dalam proses pembelajaran.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Objek pengembangan terbatas penggunaan media pembelajaran *Flipbook Maker* kelas X Tata Busana di SMK Swasta Setia Budi Binjai
- b. Hanya pada materi pembuatan pola blus merupakan materi dasar di SMK Swasta Setia Budi Binjai untuk jurusan Tata Busana di kelas X pada mata pelajaran pembuatan pola.
- c. Tahap validasi hanya pada 2 ahli media dan 2 ahli materi



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY