

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Definisi ini didasarkan pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang pendidikan. Pada dasarnya, pendidikan adalah usaha yang disengaja oleh pemerintah dan masyarakat untuk menjamin masa depan warga negara. Pendidikan merupakan proses sistematis untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia yang memungkinkan potensi diri dari unsur efektif, kognitif, dan psikomotorik berkembang secara optimal, sehingga menjadi salah satu komponen utama dalam kehidupan bermasyarakat dan pembangunan nasional dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Ada yang berpendapat bahwa tingkat pendidikan suatu bangsa menjadi barometer kemajuan bangsa tersebut.

Masa globalisasi ini ditandai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, yang semakin kompleks dan berperan lebih luas di masyarakat. Hal ini juga menuntut adanya kebutuhan akan tenaga pengajar yang berintegritas moral. Di abad ke-21, setiap orang harus mampu beradaptasi dengan kebutuhan zaman agar dapat memiliki peran yang relevan di masa globalisasi.

Kurikulum yang ditetapkan untuk pendidikan abad ke-21 memaksa sekolah untuk beralih dari pendekatan pengajaran yang berpusat pada guru ke pendekatan pengajaran yang berpusat pada siswa. Guru di abad ke-21 harus memahami TPACK, atau pengetahuan konten pedagogis teknologi. TPACK adalah jenis pembelajaran yang menggabungkan penggunaan aplikasi (konten) tertentu dan sistem pendidikan yang memprioritaskan teknologi. TPACK adalah kerangka kerja untuk mengkarakterisasi dan memahami jenis pengetahuan yang dibutuhkan guru untuk menyederhanakan pedagogi dan pemahaman konseptual melalui integrasi teknologi ke dalam kelas (Misra, 2018).

Kurikulum merdeka memungkinkan guru untuk merancang pelajaran berkualitas tinggi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan lingkungan belajar masing-masing siswa (Kemdikbud). Melalui proyek penguatan profil pelajar Pancasila, yang berfokus pada materi yang esensial, relevan, dan mendalam sehingga ada cukup waktu untuk membangun kreativitas dan inovasi pelajar dalam mencapai kompetensi dasar seperti literasi dan numerasi, kurikulum mandiri menekankan pada pengembangan keterampilan dan karakter (Swarnaning, 2019). Tujuan dari kurikulum pembelajaran merdeka, menurut Sherly (2020), adalah untuk menciptakan program yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan bagi guru dan siswa.

Salah satu lembaga pendidikan resmi di bidang kejuruan adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Salah satu SMK yang melatih para siswanya untuk menjadi terampil dalam bidang seni dan kerajinan yang berkompeten adalah SMK Swasta Setia Budi Binjai. SMK Swasta Setia budi binjai memiliki 7 jurusan yaitu

(1) Tata Busana, (2)Teknik Bisnis Sepeda Motor, (3)Teknik Komputer dan Jaringan, (4)Rekayasa Perangkat Lunak, (5)Akuntansi Keungan dan Lembaga, (6)Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran, (7)Teknik Kendaraan Ringan Otomotif yang bertujuan untuk menciptakan pendidikan vokasi yang berkualitas tinggi yang akan menghasilkan lulusan yang beriman, bertaqwa, dan bermartabat, serta wirausaha yang bersertifikat nasional dan internasional. SMK Swasta Setia Budi Binjai merupakan Lembaga diklat tingkat menengah kejuruan yang melatih dan mendidik siswanya agar kompeten dalam bidang keahlian masing-masing serta dapat meneruskan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Salah satu jurusan yang ada di SMK Swasta Setia Budi Binjai yaitu tata busana memiliki tujuan khusus untuk membekali siswa dengan keterampilan, pengetahuan dan sikap yang kompeten dalam bidang mengukur, membuat pola, menjahit, dan menyelesaikan busana. Sesuai dengan kompetensi yang diterapkan lulusan akan memasuki pasar kerja baik secara teknis maupun bidang wirausaha. Untuk mendapatkan lulusan yang kompeten menerapkan berbagai elemen pelajaran salah satunya yaitu produksi busana. Materi yang diajarkan dalam elemen produksi busana salah satunya mencakup pembuatan celana panjang wanita.

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, baik di bidang pendidikan, perekonomian, industry, komunikasi merupakan salah satu perubahan dan perkembangan dari setiap zaman yang menuntut siswa tata busana memiliki aspek kognitif dan psikomotor. Didalam aspek kognitif ini melibatkan proses berpikir, pengetahuan, dan kemampuan berpikir secara kritis. Dalam konteks tata busana, aspek ini mencakup pemahaman tentang desain, teori warna, sejarah mode,

dan analisis tren. Aspek ini memiliki peran yang sangat penting untuk siswa berkreaitivitas dalam berpikir kreatif untuk menghasilkan desain yang unik dan inovatif, memahami tren dan preferensi konsumen. Berbeda dengan aspek kognitif, aspek psikomotor terkait dengan keterampilan fisik dan praktis. Dalam tata busana, ini mencakup keterampilan seperti menjahit, memotong pola, dan mengoperasikan mesin jahit dengan demikian aspek psikomotor memiliki peran penting bagi siswa menguasai keterampilan praktis untuk menghasilkan busana yang berkualitas, memastikan detail dan presisi dalam setiap langkah produksi. Dengan menggabungkan aspek kognitif dan psikomotor, siswa diharapkan siap untuk menghadapi tantangan pada saat memasuki dunia kerja di industri mode yang begitu pesat kemajuannya.

Dulunya celana panjang adalah pakaian pria, sekarang diminati oleh wanita, terutama wanita yang bekerja. Menurut Wening (2019), celana panjang adalah pakaian yang menutupi seluruh tubuh dari pinggang hingga mata kaki yang bagian kaki, celana ini memisahkan kaki kiri dan kanan. Sementara itu, menurut Dewi dan Erni (2018) celana panjang yaitu busana bagian bawah yang berbentuk selubung atau pipa secara terpisah untuk kaki kiri dan kaki kanan yang umumnya dipakai dengan cara memasukkan melalui kaki bagian bawah dan dengan adanya belahan gulbi pada bagian tengah muka..

Sistem Taylor dan sistem sekolah memiliki proses yang cukup berbeda dalam membuat celana, dan masing-masing memiliki kesulitan, kekurangan, dan kelebihanannya sendiri (Mayesti, 2016). Meskipun demikian, ada sejumlah tantangan

yang sama pada celana panjang di kedua sistem tersebut, salah satunya adalah tantangan dalam membuat saku vest.

Komponen yang tidak terpisahkan dari pakaian adalah saku. Saku memudahkan pemakainya untuk menyimpan atau menaruh barang sementara. Fungsi lain dari saku adalah sebagai pemanis busana, tak jarang saku yang berfungsi hanya sebagai pemanis tidak berfungsi sebagai penyimpanan. Hal ini dapat dilihat dari ukurannya yang kecil. Saku vest merupakan jenis saku atau belahan satu jalur. Jenis saku ini sering di jumpai pada blus, kemeja, jaket, dan celana. Saku vest dapat di pasang dengan arah melebar (horizontal) maupun memanjang (vertical). Saku vest sering dipasang tanpa tutup. Saku vest adalah saku dalam yang bagian lubangnya terdapat klep diarahkan keatas dan di jahit pada sebelah kiri dan kanan sisi saku.

Salah satu keterampilan mendasar di bidang produksi busana adalah celana panjang wanita. Bagian ini membahas dengan sangat rinci mengenai celana wanita, mencakup segala sesuatu mulai dari definisi hingga proses mengukur bahan, membuat pola, dan menjahitnya. Berdasarkan hasil observasi penulis dengan guru bidang studi yaitu ibu Krista Riama Purba SP.d mengatakan bahwa siswa belum mencapai nilai dengan maksimal. Siswa yang tidak tuntas biasanya tidak mampu menjahit saku vest dengan baik, saku ini biasanya menjadi bagian model dari celana panjang yang terletak di bagian belakang celana panjang.

Siswa mengalami kesulitan pada saat menjahit saku vest celana Panjang dan mengatakan bahwa bagian tersulit saat menjahit saku vest yaitu salah satunya saat

menjahit bagian sisi lidah saku. Kesulitan dalam pembuatan saku vest dapat dilihat dari hasil jahitan saku vest siswa banyak mengalami masalah diantara kesulitannya yaitu adanya kesulitan dalam mengikuti langkah-langkah menjahit saku vest pada celana panjang wanita, kurangnya ketelitian saat menjahit bagian bibir saku, kesulitan saat menjahit bibir saku sehingga hasil jahitan saku lebih lebar dan lebih besar dari ketentuan, kurangnya kerapian siswa dalam menjahit saku vest pada celana panjang wanita, belum menguasai teknik jahitan saku vest pada celana panjang wanita, hasil jahitan saku vest pada celana panjang wanita masih dikatakan kurang baik berdasarkan masalah yang sudah diuraikan diatas. Hal ini di sebabkan karena penyampaian materi pembelajaran masih menggunakan metode pendekatan konvensional yaitu pendekatan yang banyak menekankan penyampaian materi pembelajaran dengan metode ceramah dan media hanya menggunakan media buku pegangan guru.

Metode ceramah menjadi salah satu metode yang umum dilakukan guru dan mudah untuk dilaksanakan, namun dengan metode ceramah proses pembelajaran hanya berlangsung satu arah sehingga banyak siswa kurang memahami materi dengan baik yang di ajarkan oleh guru. Elemen pelajaran produksi busana sendiri terdiri dari pembelajaran keterampilan yang banyak menyajikan visual atau langkah-langkah, sehingga penerapan metode ini kurang sesuai dan kurang efektif.

Media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar selama ini masih kurang menarik dan sulit untuk di pahami karena guru hanya menjelaskan materi sehingga siswa merasa jenuh saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Hisyam, 2018) metode ceramah akan

membosankan, membuat siswa menjadi tidak aktif, sumber informasi hanya satu arah, kurang melekat pada ingatan siswa, monoton, tidak mengembangkan kreativitas siswa dan menjadikan siswa hanya sebagai objek didik. Melalui metode ceramah, keberhasilan siswa tidak terukur, perhatian dan motivasi siswa sulit untuk diukur, peran peserta didik dalam pembelajaran rendah, materi kurang terfokus, dan pembicaraan sering melantur (Amrullah, 2019). Buku pegangan guru yang menjadi sumber belajar masih di dominasi oleh teks dan visualisasi langkah-langkah yang kurang jelas sehingga siswa kurang memahami materi secara maksimal dan tidak mampu mempraktekkan materi secara langsung.

Media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran materi menjahit saku vest di SMK Swasta Setia Budi Binjai hanya berupa buku pegangan milik guru saja dan guru belum memiliki variasi media lain selain buku pegangan sebagai sumber belajar siswa, akibatnya siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan bersikap pasif saat proses belajar mengajar berlangsung, oleh karena itu banyak siswa yang tidak dapat menjahit saku vest dengan baik. Keterbatasan media pembelajaran akan mempengaruhi proses belajar mengajar menjadi kurang maksimal. Ketepatan pemilihan media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian materi pembelajaran untuk memudahkan peserta didik dalam menerima dan memahami materi pembelajaran sehingga pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat tercapai di akhir kegiatan belajar (Amrullah dan Aqib, 2019). Uraian di atas menunjukkan perlunya pengembangan materi pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami untuk mendukung guru dalam

mengkomunikasikan materi pelajaran kepada siswa dan memastikan bahwa pengajaran di kelas berjalan dengan lancar dan maksimal.

Membuat materi edukasi dalam bentuk *Handout* menggunakan *QR Code* yang dapat dibuat oleh guru berdasarkan tujuan pembelajaran, kebutuhan, dan karakteristik siswa merupakan salah satu cara untuk mengatasi kesulitan belajar tersebut. Cara lainnya adalah dengan menggunakan variasi baru yang kreatif dan unik dalam media pembelajaran yang dimaksudkan untuk menarik minat siswa dan memotivasi mereka untuk belajar. Meningkatkan proses belajar mengajar dengan teknologi dan multimedia sangat penting untuk meningkatkan kreativitas siswa. *Handout* yang dilengkapi dengan *QR Code* akan mempermudah siswa dalam proses belajar. *Handout* merupakan ringkasan bahan pembelajaran cetak yang berisi pemetaan konsep, dan uraian singkat dari isi materi (Ratnawuri, 2020). Selain itu, *handout* perlu tampilan yang menarik agar siswa termotivasi untuk membaca dan aktif dalam proses pembelajaran dan di dalamnya ditambahkan contoh praktek secara langsung yaitu berupa metode demonstrasi yang menggunakan *QR Code*. Dengan adanya alat tambahan berupa *QR Code*, membuat materi di dalam *Handout* lebih luas dan lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan memanfaatkan salah satu kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan yakni dengan penggunaan sistem barcode dalam kegiatan belajar dimana peserta didik dapat dengan mudah untuk *scanning* barcode kemudian didalamnya terdapat video praktek demonstrasi. Menurut (Pujiastuti, 2022) *Handout* menggunakan *QR Code* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah serta menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik dan memanfaatkan kemajuan teknologi.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *Handout* Teknik Menjahit Saku Vest Menggunakan *QR Code* Kelas XI Tata Busana SMK Swasta Setia Budi Binjai”

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi sebagai berikut:

1. Siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum.
2. Siswa kesulitan dalam mengikuti Langkah-langkah menjahit saku vest.
3. Siswa kurang teliti, dan rapi dalam menjahit saku vest.
4. Siswa belum menguasai teknik jahitan saku vest dengan baik dan benar.
5. Siswa tidak memiliki media pembelajaran mandiri di rumah sehingga tidak dapat mengulang kembali materi yang diberikan guru.
6. Siswa kurang tertarik dalam membaca karena media yang digunakan kurang variasi dan demonstrasi langkah-langkah menjahit saku vest.
7. Penggunaan media pembelajaran hanya mengacu pada buku pegangan guru.
8. Keterbatasan media pembelajaran akan mempengaruhi proses belajar menjadi kurang maksimal. Guru belum ada mengembangkan media pembelajaran *Handout* menggunakan *QR Code*.

### 1.3. Pembatasan Masalah

Penulis membatasi masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini sebagai berikut karena kompleksitas masalah dalam identifikasi masalah di atas serta keterbatasan kemampuan, waktu, dan biaya yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berupa *Handout* menggunakan *QR Code*.
2. Materi pelajaran busana industri di pada Elemen 6.3 menjahit saku vest.

### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, indentifikasi dan pembatasan masalah yang akan di teliti, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media *Handout* menggunakan *QR Code* pada materi saku vest di kelas XI Tata Busana SMK Swasta Setia Budi Binjai?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Handout* menggunakan *QR Code* yang dikembangkan pada kompetensi menjahit saku vest pada elemen pelajaran produksi busana di SMK Swasta Setia Budi Binjai?

### 1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan media *Handout* menggunakan *QR Code* pada materi menjahit saku vest pada elemen pelajaran produksi busana di SMK Swasta Setia Budi Binjai.

2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Handout* menggunakan *QR Code* yang dikembangkan pada kompetensi menjahit saku vest pada elemen pelajaran produksi busana di SMK Swasta Setia Budi Binjai.

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

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

#### **1. Bagi Siswa**

Bagi siswa, diharapkan penelitian ini dapat mempermudah siswa memahami materi mengenai menjahit saku vest pada elemen pelajaran produksi busana, serta meningkatkan minat siswa dalam proses belajar.

#### **2. Bagi Guru**

Bagi guru, diharapkan hasil penelitian dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran menjadi lebih mudah dan menarik minat siswa mengenai materi menjahit saku vest.

#### **3. Bagi Peneliti**

Bagi peneliti, diharapkan penelitian ini dapat menjadi bekal media pembelajaran yang akan digunakan saat proses belajar mengajar dimasa depan dan juga dapat membantu penelitian lainnya yang relevan, serta sebagai satu syarat memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Medan.

#### **4. Bagi Sekolah**

Bagi sekolah, diharapkan hasil penelitian dapat menambahkan koleksi media pembelajaran yang menarik khususnya untuk jurusan Tata Busana pada Materi saku vest.

### 1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Pengembangan produk yang diharapkan berupa *Handout* menggunakan *QR Code* mengenai materi menjahit saku vest. Adapun media *Handout* menggunakan *QR Code* ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Pembuatan media *Handout* menggunakan *QR Code* pada materi menjahit saku vest di SMK Swasta Setia Budi Binjai ini di rancang berdasarkan indikator pencapaian kompetensi pembelajaran.
2. Tampilan media pembelajaran *Handout* menggunakan *QR Code* pada materi menjahit saku vest di SMK Swasta Setia Budi Binjai dilengkapi dengan teks yang menggunakan 2 jenis huruf yaitu *times new roman* dengan ukuran 12 digunakan sebagai isi materi *handout* sementara itu jenis huruf *aptos display* dengan ukuran 60 digunakan untuk *cover handout*, menggunakan 9 warna yaitu putih, hitam, coklat, abu-abu, kuning, cream, biru, hijau, dan merah, menggunakan 2 jenis kertas *glossy* yang berbeda untuk isi *handout* dan *cover handout* serta *handout* menggunakan ukuran kertas 23 cm x 29,5 cm dan video tutorial yang dilengkapi dengan musik dengan judul *cute piano* yang menarik.
3. Penggunaan bahasa yang digunakan untuk menjelaskan cara menjahit saku vest pada media pembelajaran *Handout* menggunakan *QR Code* pada materi menjahit saku vest di SMK Swasta Setia Budi Binjai adalah Bahasa Indonesia yang mudah dipahami siswa.

### 1.8. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media *Handout* menggunakan *QR Code* pada penelitian ini karena media ini dapat membantu siswa dan guru menciptakan suasana belajar yang lebih efektif, serta membantu siswa memahami pembelajaran menjadi lebih baik.

### 1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan ini sebagai berikut:

1. Pengembangan media yang dilakukan untuk meningkatkan media pembelajaran di tingkat SMK khususnya jurusan tata busana kelas XI di SMK Swasta Setia Budi Binjai.
2. Pengembangan produk berupa media *Handout* menggunakan *QR Code* guna membantu siswa memahami pembelajaran dengan lebih baik dan menarik.
3. Media pembelajaran berupa *Handout* menggunakan *QR Code* dapat membantu guru menyampaikan materi mengenai menjahit saku vest dengan lebih mudah.
4. Keterbatasan peneliti yang tersedia menyebabkan pengembangan hanya pada materi menjahit saku vest pada elemen pelajaran produksi busana