

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Bangsa yang maju dan beradab menjadi cita-cita yang ingin dicapai oleh semua bangsa tanpa terkecuali, pendidikan berperan penting untuk menciptakan pertumbuhan, perkembangan, dan kemajuan bangsa. Perkembangan zaman saat ini menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas tinggi sehingga mampu bersaing dengan negara lain yang telah maju. Hal ini dapat diperoleh dengan menempuh pendidikan. Pendidikan menurut Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2009 merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan sarana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

enjang pendidikan formal melatih keterampilan siswa sesuai dengan kompetensinya salah satunya adalah pendidikan kejuruan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 15 menjelaskan pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan siswa terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Dalam proses pembelajarannya, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dilengkapi dengan ilmu pengetahuan secara teori dan membekali siswa melalui praktik sehingga dalam perkembangan SMK dituntut harus mampu menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang dapat meningkatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki berbagai bidang keahlian diantaranya adalah keahlian Tata Busana. SMK Negeri 3 Tebing Tinggi termasuk lembaga pendidikan kejuruan yang mempunyai program keahlian Tata Busana. Elemen pembelajaran yang terdapat dalam Kurikulum Program Keahlian Tata Busana selain mempelajari pengetahuan juga mempelajari keterampilan bidang tata busana. Elemen yang terdapat pada kelas IX (fase F) tersebut diantaranya Elemen Gambar Mode, Gambar Teknis (Technical Drawing), Gaya dan Pengembangan Desain, Eksperimen Tekstil dan Desain Hiasan, Persiapan Pembuatan Busana, Menjahit Produk Busana, dan Penyusunan Koleksi Busana. Salah satu elemen pembelajaran yang mempelajari pengetahuan serta keterampilan tersebut adalah elemen Gaya dan Pengembangan Desain yang diberikan pada siswa kelas XI.

Berdasarkan pada elemen Gaya dan Pengembangan Desain materi yang terdapat dalam Capaian Pembelajaran (CP) merupakan membuat mengembangkan desain dalam satu konsep gaya (*style*). Pada kompetensi tersebut siswa diharapkan mampu menyiapkan alat dan bahan untuk membuat desain busana berdasarkan *style* secara digital sesuai dengan teknik kolase tetapi dalam observasi siswa masih kesulitan membuat desain berdasarkan *style* secara digital.

Observasi yang dilakukan pada bulan Agustus 2023 bersama guru pamong peneliti telah mengamati pembelajaran pembuatan desain busana berdasarkan *style* secara digital di kelas XI SMKN Negeri 3 Tebing Tinggi menunjukkan bahwa selama pembelajaran dari total 62 orang siswa hanya 72% mendapatkan $N \geq 70$. Nilai 70 merupakan nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

(KKTP). Dilihat dari observasi dan wawancara oleh guru hasil desain siswa relatif sama. Dapat diidentifikasi siswa kurang mendalami isi materi kemampuan dalam membuat desain busana berdasarkan *style* secara digital.

Selama ini pembelajaran yang dilakukan, guru memberikan materi pembelajaran menggunakan media PPT yang ditampilkan menggunakan proyektor. Guru hanya menjelaskan pokok materi serta menggunakan contoh contoh desain siswa sebelumnya sehingga siswa kesulitan mengingat kembali langkah-langkah dalam membuat desain busana berdasarkan *style* secara digital. Pembelajaran yang didominasi oleh guru (*teacher center*) mengakibatkan siswa hanya sebagai pendengar dan cenderung pasif.

Mengingat siswa belum memiliki pemahaman yang jelas tentang informasi dalam pembelajaran, maka harus ada media yang dapat mewakili penjelasan guru. Selain itu penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga sangat diperlukan di era digital ini. Hal ini didukung dari hasil observasi, 95% siswa kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 3 sudah mempunyai *smartphone* yang mendukung kegiatan pembelajaran. Penggunaan *Smartphone* ini telah diwajibkan dalam kurikulum merdeka. Pemanfaatan teknologi ini juga mampu memberikan daya tarik untuk dijadikan media pembelajaran.

Permasalahan yang digambarkan di atas memerlukan solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih baik untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas XI Busana SMK Negeri 3 Kota Tebing Tinggi. Dari masalah yang telah dijabarkan, untuk mampu meningkatkan motivasi belajar perlu didukung oleh *learning guide* yang tepat. Salah satu diantara *learning guide* yang

dapat meningkatkan motivasi belajar dan dapat membantu siswa belajar secara mandiri adalah video tutorial. Dengan media pembelajaran berfasilitas multimedia seperti video tutorial, maka materi dapat dimodifikasi dengan lebih menarik. Audio visual dan gambar yang terdapat di video tutorial diharapkan mampu membantu siswa dalam belajar dan meningkatkan motivasi belajar secara positif bagi siswa kelas XI SMK Negeri 3 Kota Tebing Tinggi.

Menurut (Khosiyono, 2022) video tutorial merupakan video yang disajikan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran. Secara bahasa, video tutorial terdiri dari kata video dan tutorial. Istilah video berasal dari vidi atau visum yang berarti melihat atau mempunyai daya penglihatan (Yuanta, 2020). Media gambar bergerak yang dilengkapi dengan suara (video) dapat menjadi media yang mampu menyampaikan materi dan informasi (Gumelar, 2020). Dengan pemanfaatan video tutorial tentu dapat membantu mengatasi kendala-kendala dalam pembuatan desain busana berdasarkan *style* secara digital. Video tutorial akan memberikan gambaran secara lengkap perihal langkah kerja dan dapat disajikan secara berulang ulang.

Adapun keunggulan video tutorial dibandingkan media pembelajaran lainnya yaitu video tutorial sangat jelas dalam mendemonstrasikan suatu fenomena dan prosedur yang melibatkan suatu gerakan, penggunaan video tutorial dapat mempercepat dan memperlambat gerakan video tutorial sehingga materi yang disajikan lebih jelas, video tutorial dapat memanfaatkan animasi untuk mengilustrasikan materi yang abstrak dan bergerak, video tutorial dapat menarik perhatian dan minat siswa melalui media bergerak, audio, dan teks, siswa SMK

sebagai pengguna smartphone cukup mudah dalam mengakses menggunakan video tutorial, video tutorial dapat digantikan kegiatan studi lapangan (Khosiyono, 2022). Menurut (Erni dan Farihah, 2021) menyatakan bahwa media tutorial memiliki kelebihan yaitu tampilannya menarik perhatian, dengan perekaman video beberapa penonton memperoleh informasi dari ahlinya, pada waktu belajar guru dapat memusatkan perhatian siswa pada penyajiannya, efisiensi waktu, rekaman yang sudah dibuat dapat diputar ulang, lebih dekat dengan objek yang sedang bergerak, keras lembutnya suara dapat disesuaikan, dan gambar proyeksi bisa dibekukan (pause) untuk mengamati gambar dengan seksama. Adapun kelemahan video tutorial terletak pada proses produksinya yang membutuhkan keterampilan khusus dan biaya yang relative mahal. Namun, perkembangan teknologi smartphone dan komputer yang semakin canggih telah membuat biaya produksi semakin terjangkau.

Pembuatan desain busana berdasarkan *style* secara digital membutuhkan perangkat lunak yaitu *IbisPaint X*. *Software* berbentuk aplikasi ini dapat didapatkan melalui pengunduhan dari *play store* atau *app store*. Aplikasi *Ibis Paint X* memiliki banyak fitur alat (*tools*) yang membantu dalam membuat desain busana berdasarkan *style* secara digital. Dengan adanya video tutorial diharapkan siswa dapat memahami langkah-langkah pembuatan dan berbagai *tools* yang digunakan.

Untuk kebutuhan desain dan pembuatan video tutorial yang interaktif dan menarik akan diciptakan dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Office* dan *Capcut*. *Microsoft Office* sebagai aplikasi menyusun draft dan *Capcut* sebagai

aplikasi mengedit video. Selanjutnya penggunaan video tutorial sebagai media pembelajaran dilakukan dengan cara membagikan link video tutorial atau berbentuk format file melalui *Whatsapp* grup kelas dan kelas *Google Classroom*. Selanjutnya, memberikan petunjuk seputar kegiatan yang harus dilakukan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Riyana dalam (Utami, 2023) Penggunaan video menciptakan motivasi siswa selama proses pengaplikasiannya tepat dan sesuai dengan konsep isi materi pembelajaran.

Implementasi media video tutorial dalam kegiatan pembelajaran diperkuat dengan penelitian dari (Sawitri, 2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Pada Mata Pelajaran Desain Busana Di SMK Muhammadiyah 2 Boja. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media video tutorial pembelajaran desain busana tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pada kompetensi dasar membuat desain rok sesuai konsep kolase dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran di SMK Muhammadiyah 2 Boja.

Berdasarkan penjelasan diatas pentingnya membuat video tutorial untuk mendesain busana berdasarkan *style* secara digital maka peneliti mengambil judul “Pengembangan Video Tutorial Pada Pembuatan Desain Busana berdasarkan *style* di Kelas XI SMK Negeri 3 Kota Tebing Tinggi. Video tutorial ini diharapkan dapat menarik motivasi siswa, sehingga memudahkan siswa untuk mengikuti pembelajaran dan menjadi sumber belajar interaktif siswa dalam pembuatan busana berdasarkan *style* secara digital.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Hasil pembelajaran dari 62 siswa 72% mendapatkan nilai $N \geq 70$ (KKM).
2. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih menggunakan metode demonstrasi dan *teacher center*.
3. Siswa kesulitan dalam mengingat kembali langkah-langkah pembuatan desain berdasarkan *style* secara digital.
4. Siswa kurang mengetahui langkah-langkah pembuatan desain berdasarkan *style* secara digital.
5. Siswa kesulitan mengingat fitur fitur IbisPint X dalam pembuatan desain berdasarkan *style* secara digital.
6. Belum adanya media pembelajaran yang membantu siswa dalam pembuatan desain berdasarkan *style* secara digital.
7. Belum adanya media ajar video tutorial sebagai penunjang dalam pembelajaran pembuatan desain berdasarkan *style* secara digital.

1.3. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah bertujuan agar penelitian ini lebih tertata dalam pembahasannya sehingga tujuan penelitian ini dapat tercapai. Maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Pengembangan media pembelajaran video tutorial pada materi pembuatan desain berdasarkan *style* secara digital di kelas XI SMK Negeri 3 Kota Tebing Tinggi.

2. Materi yang akan dibahas ialah langkah-langkah pembuatan desain berdasarkan *style* secara digital.
3. Media pembelajaran berupa video tutorial yang dibuat dengan aplikasi Microsoft Office dan Capcut.
4. Media melengkapi materi pembuatan dan pengembangan desain busana berdasarkan *style* secara digital pada elemen Gaya dan Pengembangan Desain.
5. Penelitian ini dilakukan pada kompetensi pembuatan desain berdasarkan *style* feminim romantik.
6. Penelitian ini dilakukan dengan mendesain busana dengan bentuk berupa blus, rompi dan rok.
7. Desain dibuat menggunakan aplikasi *IbisPaint X*

1.4. Rumusan Masalah

Dari latar belakang, identifikasi dan batasan masalah, maka permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan video tutorial pada materi pembuatan desain busana berdasarkan *style* secara digital di kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Kota Tebing Tinggi ?
2. Bagaimana kelayakan video tutorial pada materi pembuatan desain busana berdasarkan *style* secara digital di kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Kota Tebing Tinggi ?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan pertanyaan penelitian diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran video tutorial pada materi pembuatan desain busana berdasarkan *style* secara digital di kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Kota Tebing Tinggi
2. Mengetahui bagaimana kelayakan Video Tutorial pada materi pembuatan desain busana berdasarkan *style* secara digital di kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Kota Tebing Tinggi.

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hal-hal yang diungkapkan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain :

- a. Bagi guru
 - 1) Dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa karena siswa lebih memahami mata pelajaran yang telah dipelajari.
 - 2) Dapat digunakan sebagai acuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam elemen Gaya dan Pengembangan Desain.
- b. Bagi siswa
 - 1) Penelitian ini dapat menambah wawasan, pengetahuan, pengalaman dan tantangan yang menarik karena memperoleh ilmu yang banyak.
 - 2) Dapat mengalami sendiri sesuatu yang dipelajari, mengikuti suatu proses pembelajaran dengan langkah-langkah yang benar.

- 3) Meningkatkan partisipasi aktif dan mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- 4) Meningkatkan kualitas belajar dan kemandirian siswa dalam pembelajaran

c. Bagi sekolah

Sebagai masukan agar pihak sekolah dapat memanfaatkan sumber belajar dan sarana prasarana secara optimal supaya lebih bermanfaat dan berkesan bagi siswa.

d. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi kontribusi yang baik untuk SMK Negeri 3 Kota Tebing Tinggi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini nantinya akan menghasilkan sebuah produk Video Tutorial dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Video tutorial yang dapat diakses dari berbagai perangkat elektronik.
2. Media pembelajaran video tutorial menjelaskan prosedur pembuatan desain busana berdasarkan *style* secara digital, mulai dari menyiapkan alat dan bahan, sampai hasil akhir.
3. Video tutorial juga dapat diputar melalui website dengan membagikan link video dengan durasi 10-15 menit.
4. Grafis atau tampilan dari video tutorial yang menarik bagi siswa sehingga mampu meningkatkan pemahaman, wawasan, dan motivasi siswa saat belajar serta memudahkan guru untuk menyampaikan materi dengan optimal.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan ini dilakukan agar memberikan motivasi, membimbing dan mengarahkan siswa agar dapat memudahkan siswa dan menjadi acuan dalam proses pembelajaran di dalam kelas maupun untuk belajar mandiri di rumah sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan minat siswa dalam belajar.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian yang ini tidak terlepas dari keterbatasan, berikut ini asumsi dan keterbatasan pengembangannya :

1. Penelitian berguna untuk mendukung pembelajaran khususnya pada materi pembuatan desain busana berdasarkan *style* secara digital di kelas XI Tata Busana SMKN 3 Tebing Tinggi.
2. Produk yang dikembangkan yaitu video tutorial yang dapat diakses melalui perangkat elektronik berupa *smartphone* atau laptop.
3. Waktu dan materi yang terbatas sehingga peneliti hanya meakukan penelitian pada materi pembuatan desain busana berdasarkan *style* secara digital.