

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Abad ke-21 ditandai oleh perkembangan teknologi yang sangatlah cepat, terutama dalam aspek teknologi digital. Teknologi digital mengutamakan penggunaan perangkat digital atau komputer untuk menjalankan berbagai aktivitas dibandingkan tenaga manusia. Teknologi digital itu sendiri terdiri dari *smartphone*, televisi, tablet, laptop, radio, dan lain sebagainya. Kartono (2020) mengungkapkan bahwa generasi zaman *now* adalah generasi yang bergantung pada gadget, *smartphone*, *smartwatch*, dan aplikasi pendukung lainnya. Generasi zaman *now* tersebut adalah anak Sekolah Menengah Atas (SMA) serta anak Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), sehingga tidak bisa dipungkiri pendidikan harus beradaptasi dengan zaman.

Sebagai lembaga pendidikan formal, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki fungsi strategis dalam mencetak sumber daya manusia yang siap memasuki dunia industri. Dengan demikian, lulusan SMK diharapkan mampu menguasai kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja yang sesuai dengan kebutuhan pasar tenaga kerja. SMK Gelora Jaya Nusantara merupakan SMK Pusat Keunggulan yang berlokasi di jalan Jamin Ginting, no. 35, KM. 15, Medan Tuntungan. SMK Gelora Jaya Nusantara merupakan sekolah yang menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar, yang terdapat terdapat 8 jurusan didalamnya, yaitu jurusan Perhotelan, Perhotelan Excellent, Tata Busana, Tata

Kecantikan dan SPA, Kuliner, Teknik Bisnis Sepeda Motor (TBSM), Teknik Otomotif, Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT), dan TJKT Axioo dengan jumlah 946 siswa dan 42 guru bidang studi, diantara jurusan didalamnya terdapat jurusan tata busana yang memiliki kompetensi lulusannya sebagai ahli busana. Elemen yang terdapat di jurusan tata busana merupakan mata pelajaran teori dan keterampilan, dimana siswa dituntut untuk mampu menguasai dan memahami capaian pembelajaran disetiap elemen, salah satunya elemen gambar teknis.

Gambar teknis merupakan elemen pembelajaran pada jurusan tata busana, yang dipelajari pada kelas XI disemester genap, yang terdapat pada fase f. Elemen gambar teknis memiliki capaian pembelajaran didalamnya, yaitu murid bisa menggambarkan datar (flat drawing) secara digital juga manual serta detail proporsi desain tampak sisi belakang juga depan pada elemen gambar teknis (technical drawing) untuk kebutuhan produksi. Dalam elemen gambar teknis siswa akan mendesain busana pesta pada materi desain busana pesta menerapkan aplikasi *ibis paint x*, dimana pada materi ini siswa dituntut untuk memiliki keterampilan mendesain busana pesta secara digital untuk kebutuhan produksi, baik dalam bidang industri.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan hasil pengisian angket observasi awal siswa kelas XI Tata Busana SMK Gelora Jaya Nusantara mengenai media booklet pada materi desain busana pesta menggunakan aplikasi *ibis paint x*, mendapatkan hasil jawaban yaitu sebesar 83% siswa masih kesulitan dalam

memahami materi pelajaran desain busana pesta menggunakan aplikasi *ibis paint x*, 81% siswa masih kesulitan dalam mendesain busana pesta tampak depan dan belakang menggunakan aplikasi *ibis paint x* dan sebesar 100% siswa dikelas tidak memiliki buku teks atau buku pegangan untuk belajar materi desain busana pesta menggunakan aplikasi *ibis paint x*. Maka, perlu adanya sumber belajar atau media belajar yang bisa digunakan siswa, didalam mengatasi permasalahan ini, sehingga diperlukan media pelajaran yang tepat yaitu berupa media pembelajaran *booklet*, dimana pendidik bisa menjalankan aktivitas belajar dengan efisien serta murid dapat belajar secara mandiri, sebab *booklet* mudah untuk dibawa karena memiliki ukuran yang lebih kecil dari buku pada umumnya, sehingga siswa dapat belajar dimana saja .

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru tata busana Ibu Eka Khristina, S.Pd, diketahui bahwa dalam pembelajaran desain busana menggunakan aplikasi *ibis paint x*, siswa kurang memahami cara mendesain busana pesta tampak depan dan belakang dan siswa juga belum begitu memahami cara mendesain detail-detail busana menggunakan aplikasi *ibis paint x* sehingga penggunaan media pembelajaran cetak berupa *booklet* sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran siswa kelas xi tata busana.

Didalam berlangsungnya pelajaran desain busana pesta secara digital, terdapat interaksi diantara pendidik juga murid. Pendidik berperan sebagai pengirim informasi sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Proses akan berhasil dengan baik jika antara keduanya berjalan dengan lancar, dimana guru mampu menyampaikan informasi dengan baik kepada siswa serta siswa

mampu mencerna materi secara efektif, guna memperbaiki komunikasi diantara pendidik serta siswa supaya terciptanya pengkomunikasian yang baik dibutuhkan sarana interaksi yaitu media pembelajaran.

Menurut Mashuri (2019) media pembelajaran didefinisikan menjadi alat penyampai informasi yang mampu merangsangkan aspek kognitif, afektif, serta psikomotor siswa. Dengan adanya media ini, interaksi diantara pengajar serta siswa didalam proses pembelajarannya bisa berjalan lebih optimal. Pengembangan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan kemudahan proses belajar siswa. Media ini berperan penting dalam membantu guru menyampaikan materi dan mendukung pemahaman siswa terhadap isi pembelajaran. Salah satu jenis media yang digunakan adalah booklet, yaitu media cetak yang praktis digunakan di berbagai situasi tanpa memerlukan alat bantu lain, namun tetap disajikan didalam tampilan menarik agar mudah dipahami (Adriyani, 2019). Booklet menyediakan bahan ajar didalam berupa fisik yang khas, mamikat, juga dapat disesuaikan, sangat unik dikarenakan bentuknya yang kecil dan memiliki desain penuh warna yang menarik pembaca untuk menggunakannya, karena bentuknya yang lebih kecil daripada buku biasa, fleksibel sehingga dapat digunakan kapan saja (Azizah, et. al. 2022).

Pemilihan media *booklet* sebagai media pembelajaran merupakan suatu bentuk pilihan media yang tepat agar dipergunakan siswa menjadi media pembelajaran selain membantu siswa untuk memahami materi ajar, selain itu media *booklet* memiliki ukuran yang lebih kecil dari buku pada umumnya sehingga sangat praktis dan efektif untuk dibawa kemana saja. Media booklet materi Desain

Busana Pesta Menggunakan Aplikasi Ibis Paint X pada Siswa kelas XI Tata Busana SMK Gelora Jaya Nusantara belum tersedia, sehingga penulis termotivasi didalam pembuatan media pelajaran yang cenderung efektif dimengerti, menarik, dilengkapi pada visual serta keterangan, dan dirancang dengan runtut menerapkan bahasa yang sederhana.

Pada media *Booklet* berisi materi mulai dari pengenalan aplikasi, pengenalan tools dan fitur yang terdapat dalam aplikasi, dan cara mendesain busana pesta secara digital. Penggunaan media *booklet* diharapkan nantinya dapat meningkatkan pemahaman siswa dikelas XI tata busana di SMK Gelora Jaya Nusantara, penelitian tersebut didukung berdasarkan hasil penelitian menurut Viola (2022) bahwasannya media *booklet* sangat memadai untuk dipergunakan dalam pelajaran, dari orientasi tersebut, masalah yang terdapat di SMK Gelora Jaya Nusantara yaitu pemahaman siswa didalam mendesain busana tampak depan dan tampak belakang menggunakan aplikasi *ibis paint x* masih kurang maksimal, serta pemahaman siswa dalam mendesain detail busana juga masih rendah. Penelitian ini akan dilakukan di SMK Gelora Jaya Nusantara dalam elemen gambar teknis. Melalui penelitian *Research and Development* yang berjudul “Pengembangan Media *Booklet* Desain Busana Pesta Menggunakan Aplikasi *Ibis paint x* Pada Siswa Kelas XI Tata Busana SMK Gelora Jaya Nusantara” diharapkan mampu membantu siswa untuk mempermudah pemahaman terhadap materi yang disampaikan dan guru mendapatkan media baru yang bertujuan untuk mencapai kriteria yang ditentukan.

1.2 Identifikasi Masalah

Pada penelitian ini karena banyaknya masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Pemahaman siswa dalam mendesain menggunakan aplikasi *ibis paint x* belum maksimal
2. Pemahaman siswa dalam mendesain detail busana tampak depan dan belakang masih belum maksimal.
3. Pemahaman siswa dalam mendesain detail busana masih belum maksimal
4. Hasil menggambar busana pesta peserta didik kurang variatif
5. Seluruh siswa dikelas tidak memiliki buku teks atau buku pegangan desain busana pesta

1.3 Pembatasan Masalah

Agar permasalahan didalam riset tersebut tidak terlampau meluas cakupannya, maka dibutuhkan batasan permasalahan. pembatasan permasalahan didalam riset tersebut sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan dibatasi pada media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media *booklet*
2. Penelitian dibatasi pada pembuatan desain busana pesta menggunakan aplikasi *ibis paint x*
3. Penelitian dibatasi hanya melibatkan siswa kelas XI Tata Busana SMK Gelora Jaya Nusantara
4. Desain busana yang digunakan yaitu desain busana pesta wanita.
5. Jenis busana pesta yang didesain adalah busana pesta malam

1.4 Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah dalam penelitian ini :

1. Bagaimana pengembangan media *booklet* pada materi desain busana pesta menggunakan aplikasi *ibis paint* x siswa kelas xi tata busana SMK Gelora Jaya Nusantara?
2. Bagaimana kelayakan media *booklet* pada materi desain busana pesta menggunakan aplikasi *ibis paint* x siswa kelas xi tata busana SMK Gelora Jaya Nusantara?
3. Bagaimana efektivitas media *booklet* pada materi desain busana pesta menggunakan aplikasi *ibis paint* x siswa kelas xi tata busana SMK Gelora Jaya Nusantara?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media *booklet* pada materi Desain Busana Pesta Menggunakan Aplikasi *Ibis Paint X* Siswa Kelas XI Tata Busana SMK Gelora Jaya Nusantara
2. Untuk mengetahui kelayakan media *booklet* pada materi Desain Busana Pesta Menggunakan Aplikasi *Ibis Paint X* Siswa Kelas XI Tata Busana SMK Gelora Jaya Nusantara
3. Untuk mengetahui efektivitas media *booklet* pada materi Desain Busana Pesta Menggunakan Aplikasi *Ibis Paint X* Siswa Kelas XI Tata Busana SMK Gelora Jaya Nusantara

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak lain:

1. Bagi siswa, riset ini dapat dijadikan siswa menjadi panduan didalam mendesain busana pesta dengan aplikasi *Ibis Paint X* dan memudahkan siswa agar cenderung memaksimalkan keahlian juga keterampilannya didalam mendesain busana pesta
2. Bagi guru, riset tersebut dapat dijadikan pendidik menjadi sarana bantuan didalam mengajarkan mata pembelajaran gambar teknis yakni mendesain busana pesta secara digital menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* dan sebagai media pembelajaran hingga bisa merangsang kreativitas pendidik didalam pengembangan sumber pengajaran
3. Bagi pihak sekolah, harapannya riset tersebut bisa dipergunakan menjadi sumber dorongan guna mendorong mutu belajar disekolah, juga memaksimalkan keefektivitasan serta efesiensi pelajaran lewat penerapan pendekatan pelajaran yang inovatif pada pendidik.
4. Bagi peneliti, penelitian ini dapat memperluaskan pemahaman serta ilmu didalam mengembangkan media belajar yang tepat diimplemetasikan`kepada siswa.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk media pembelajaran yang diinginkan yakni mencakup penyajian materi yang relevan dengan kurikulum dan tersusun secara sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran. Bahasa yang dipergunakan harus komunikatif,

sederhana, serta efektif dimengerti pada siswa tingkat SMK, khususnya jurusan Tata Busana. Desain visual booklet harus menarik dan informatif, memadukan elemen-elemen grafis seperti ilustrasi, warna, dan isi yang mendukung pemahaman materi. Selain itu, *booklet* diharapkan bersifat interaktif dengan menyertakan latihan mendesain atau aktivitas belajar yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Dari segi fisik, booklet berukuran A5, mudah dibawa serta dicetak, menggunakan bahan kertas berkualitas agar tahan lama. Media ini juga harus bisa dipergunakan dengan mandiri pada siswa pada petunjuk penggunaan yang jelas, sehingga efektif sebagai sumber belajar tambahan didalam juga diluar kelas.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran tersebut yakni bisa memudahkan menyampaikan materi pembelajaran terhadap siswa serta dapat dipergunakan sebagai sumber belajar untuk digunakan saat proses pembelajaran dikelas.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

1. Media pembelajaran *booklet* dapat meningkatkan pemahaman siswa
2. Media *booklet* lebih memudahkan siswa dalam memahami konsep busana pesta

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Gambar yang ditampilkan dalam media booklet bersifat statis
2. Media *booklet* disajikan dalam bentuk cetak