

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Era globalisasi menuntut kualitas sumber daya manusia yang kreatif, tangguh dan mampu menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu upaya dalam rangka menciptakan manusia yang kreatif adalah dengan pendidikan. Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dalam mempengaruhi kualitas sumber daya manusia. Upaya dalam membangun sumber daya manusia (SDM), yaitu dengan menyelenggarakan pendidikan kejuruan atau sekolah kejuruan, dimana sekolah tersebut menuntut siswa untuk memiliki keahlian sesuai bidang kemampuan yang diberikan dengan harapan setelah lulus peserta didik telah siap untuk bekerja sesuai dengan tujuan untuk membentuk tenaga kerja yang berkualitas, terampil, kompetitif dan berkompetensi.

Sejalan dengan uraian diatas, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Swasta Pariwisata Imelda Medan adalah salah satu jalur pendidikan formal yang menyiapkan lulusannya untuk memiliki keterampilan dan keahlian didunia kerja. Sekolah kejuruan ini mempunyai berbagai program keahlian. Pada program keahlian Tata Busana di SMK Pariwisata Imelda Medan terdapat beberapa mata pelajaran yang harus ditempuh oleh peserta didik salah satunya adalah Busana Industri. Mata pelajaran busana Industri adalah mata pelajaran dimana siswa diajarkan membuat busana mulai dari merencanakan pembuatan busana hingga penyelesaian akhir, dengan salah satu kompetensi dasarnya yaitu celana panjang wanita. Dengan adanya kompetensi celana panjang adalah bertujuan untuk

melatih siswa terampil dalam pembuatan berbagai macam busana termasuk celana panjang Wanita dan sebagai bekal siswa dalam memasuki dunia kerja atau kesiapan untuk membuka usaha sendiri.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti telah lakukan di SMK Pariwisata Imelda Medan dengan guru bidang studi ibu Nurjannah S.Pd, menerangkan bahwa kompetensi celana panjang wanita merupakan kompetensi yang dipelajari untuk siswa kelas XI Tata Busana dengan kurikulum 2013. Pada kompetensi celana panjang, proses pembelajaran menggunakan metode demonstrasi dan tanya jawab serta pemberian buku paket dan media *jobsheet*. Kemudian, fasilitas yang disediakan oleh sekolah sudah tergolong memadai tersedianya jaringan Wi-Fi dan LCD (proyektor) sebagai penunjang proses pembelajaran. Melalui observasi yang telah dilakukan, ditemukan adanya beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran celana panjang wanita. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan tahapan pembuatan gubi pada celana Panjang wanita. Siswa kurang memahami ukuran, teknik dan penempatan belahan gulbi yang benar pada celana Panjang Wanita.

Gulbi adalah belahan yang dipasangkan tutup tarik atau risleting yang terletak pada tengah muka celana. Bentuk gulbi sangat sederhana namun pada pembuatannya tidak semudah yang dibayangkan. Sesuai dengan pendapat Suprihatin (2021) Tingkat kesulitan dalam pembuatan celana Panjang terletak pada bagian gulbinya. Proses pembuatan gulbi cukup rumit karena melibatkan langkah-langkah yang harus dilakukan dengan teliti dan teknik yang benar agar memiliki tampilan yang rapi dan berfungsi dengan baik. Oleh karena itu, menjahit

belahan gulbi harus memperhatikan langkah kerja yang benar dan tepat dahulu. Menurut Injoo (2022) gulbi memiliki jahitan tindas yang melengkung kebawah dengan panjang jahitan sama dengan ukuran tinggi panggul celana dan lebar dapat bervariasi dari 2,5 cm – 4 cm tergantung pada model dan desain yang diinginkan. Namun, secara umum ukuran standar lebar gulbi pada celana Panjang Wanita adalah sebesar 3 cm (Begum, 2017). Kemudian, teknik pemasangan belahan gulbi wanita berbeda dengan teknik pemasangan gulbi pria, untuk gulbi wanita posisi belahan bagian kanan berada dibagian atas sedangkan bagian kiri berada dibawah. Sementara untuk gulbi pria posisi kebalikan dari gulbi wanita.

Selain itu, ketersediaan buku paket dan penggunaan media yang sudah ada seperti *jobsheet* belum dapat memenuhi kebutuhan siswa. Buku paket masih tergolong minim dan terbatas, sehingga tidak semua siswa dapat mengakses materi pembelajaran secara merata dan materi yang tersedia kurang memberikan informasi dengan lengkap dan jelas. Begitu juga dengan *jobsheet* yang digunakan hanya lembaran kertas berisi tentang pembuatan pola celana dan selebihnya menunggu instruksi atau arahan dari guru. Sehingga kondisi inilah yang membuat siswa kesulitan dalam memahami materi pembuatan gulbi karena kurangnya materi yang dibutuhkan untuk memahami pembuatan gulbi pada celana panjang Wanita. Daya tanggap atau kecepatan dalam menerima materi setiap siswa tidak sama, sehingga menyebabkan siswa merasa kesulitan dan tertinggal dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini tentu membuat proses belajar-mengajar kurang efektif dan efisien. Terlebih lagi materi ini termasuk dalam materi praktek. Penyampaian materi praktek sebaiknya didukung dengan media pembelajaran

yang dapat mendemonstrasikan langkah-langkah pembuatan dengan menampilkan simulasi dan video pembelajaran agar yang didemonstrasikan lebih mudah dipahami (Hijas, 2023).

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka perlu adanya upaya mengembangkan materi ajar tentang pembuatan belahan gulbi pada celana panjang wanita. Karena materi ajar yang tersedia dinilai kurang memadai dalam menjelaskan langkah-langkah pembuatan gulbi pada celana panjang wanita. Kemudian pengembangan ini harus disertai dengan media pembelajaran yang mampu menyampaikan materi secara efektif dan efisien agar mempermudah proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa. Oleh karena itu, pengembangan materi ajar pembuatan belahan gulbi dengan media pembelajaran berbasis media interaktif *articulate storyline* adalah solusi yang tepat guna menjawab masalah dan mendukung proses pembelajaran ini.

Media interaktif *articulate storyline* memiliki beberapa keunggulan yang mampu menghasilkan proses belajar-mengajar menjadi menarik dan membuat pesan pembelajaran lebih jelas, sistematis dan mudah dipahami. Media ini mampu memberi kesempatan pada peserta didik untuk mengotrol laju kecepatan belajarnya sendiri dan dapat mendemonstrasikan langkah-langkah pembuatan belahan gulbi dengan menampilkan simulasi, gambar, animasi audio, video dan tombol pengontrol sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Sesuai dengan pendapat Ali (2024) Media interaktif *articulate storyline* adalah integrasi dari media digital yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video yang dikemas dengan interaksi tertentu. Interaksi disini adalah media

yang bisa menghasilkan tindakan aktif antara pengguna dengan media yang disajikan serta dapat dijadikan bahan ajar mandiri bagi siswa, karena dapat dipublikasikan kedalam format *html5* atau web sehingga bisa dibuka dimanapun dan kapanpun. Penggunaan media interaktif *articulate storyline* dalam proses pembelajaran memberikan pengaruh hasil positif, dibuktikan dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh lestari dalam artikelnya mengenai Pemanfaatan Media *Articulate Storyline* di SMK Negeri 1 Pleret, sebelum menggunakan media *articulate storyline* minat belajar siswa semula sebanyak 61 % meningkat menjadi 80,6 %. Kemudian prestasi hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan mengalami peningkatan dari 69,4% menjadi 91,7% dan aspek keterampilan dari 66,7% menjadi 90%.

Pengembangan materi ajar pembuatan belahan gulbi pada celana panjang wanita dengan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* diharapkan dapat menjadi alternatif untuk membantu guru dalam menyampaikan materi belahan gulbi celana Wanita dan meningkatkan pemahaman siswa dalam menguasai langkah-langkah pembuatan belahan gulbi pada celana panjang Wanita dengan mudah, jelas dan sistematis, karena materi yang akan disampaikan didukung dengan media yang dapat menampilkan gabungan antara teks, gambar, animasi, audio, dan video dalam satu kesatuan yang saling mendukung. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* Pada Materi Belahan Gulbi Celana Siswa Kelas XI Tata Busana SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penguasaan siswa terhadap materi belahan gulbi pada celana Panjang Wanita masih kurang mendalam dan sistematis.
2. Materi ajar yang tersedia kurang memberikan informasi dengan lengkap dan jelas mengenai belahan gulbi dan tahapan pembuatan gulbi pada celana panjang wanita.
3. Media *jobsheet* yang digunakan belum dapat memenuhi kebutuhan siswa, hanya lembaran kertas yang berisi tentang pola celana panjang wanita.
4. Proses pembelajaran pembuatan gulbi pada celana panjang wanita masih menunggu instruksi atau arahan dari guru.
5. Daya tanggap atau kecepatan dalam menerima materi setiap siswa tidak sama.
6. Belum tersedianya media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* yang bersifat mandiri, menarik dan memudahkan siswa memahami prosedur pembuatan gulbi pada celana panjang wanita.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada latar belakang dan identifikasi masalah di atas, agar peneliti lebih fokus dan terarah, perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini:

1. Materi yang dikembangkan/disajikan dalam penelitian ini hanya terbatas pada materi pembuatan dan pemasangan gulbi pada celana panjang wanita.

2. Media pembelajaran yang digunakan adalah media interaktif menggunakan Aplikasi *articulate soryline*.
3. Penelitian dilakukan pada siswa kelas XI Tata Busana SMK Pariwisata Imelda Medan

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan materi ajar pembuatan belahan gulbi celana dengan media interaktif *articulate storyline* untuk siswa kelas XI tata busana SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan?
2. Bagaimana kelayakan materi ajar pembuatan belahan gulbi celana dengan media interaktif *articulate storyline* untuk siswa kelas XI tata busana SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan?

1.5 Tujuan Pengembangan produk

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan di atas maka adapun tujuan dari penilitan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan materi ajar pembuatan belahan gulbi celana dengan media interaktif *articulate storyline* untuk siswa kelas XI Tata Busana SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan.
2. Untuk mengetahui kelayakan materi ajar pembuatan belahan gulbi celana dengan media interaktif *articulate storyline* untuk siswa kelas XI tata busana SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Hasil dari penelitian dan pengembangan media ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan referensi pada peneliti selanjutnya terkait dengan pemanfaatan media interaktif *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran.
- b. Memberikan acuan pengembangan media pembelajaran berbasis media interaktif *Articulate Storyline*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan pengetahuan dan kemampuan siswa dalam pembuatan belahan gulbi pada celana panjang wanita.
- 2) Memfasilitasi siswa untuk dapat belajar lebih mandiri dan menyenangkan.

b. Bagi Guru

- 1) Hasil penelitian membantu menyediakan media baru untuk guru yang dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran pembuatan gulbi pada celana panjang wanita melalui media berbasis media interaktif *Articulate Storyline*.
- 2) Hasil penelitian diharapkan mampu membantu guru dengan proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi.

c. Bagi pihak SMK

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengoptimalkan prasarana sekolah guna meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK Pariwisata Imelda Medan.
 - 2) Sebagai perbaikan untuk kualitas pembelajaran yang ada di sekolah.
- d. Bagi Peneliti
- 1) Penelitian ini memberikan ilmu baru terkait dengan pembuatan media berbasis media interaktif *Articulate Storyline* dalam proses pembelajaran.
 - 2) Penelitian ini dapat menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman baru serta mengetahui perkembangan media pembelajaran guna memenuhi tuntutan zaman.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk media interaktif dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Produk yang dihasilkan berupa materi ajar media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* dengan hasil pengembangan materi mengenai pembuatan dan pemasangan gulbi pada celana panjang wanita untuk siswa kelas XI Tata Busana SMK Pariwisata Imelda Medan.
2. Materi pembuatan belahan gulbi celana wanita disajikan dengan memadukan teks, gambar, animasi, audio, video serta tombol navigasi sehingga diharapkan dapat menarik perhatian dan mempermudah pemahaman siswa.

3. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* dipublikasikan kedalam format html5 atau web, sehingga diharapkan dapat digunakan sebagai bahan ajar mandiri.
4. Media yang dihasilkan dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya dan menciptakan interaksi.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya “Pengembangan Materi Ajar Pembuatan Belahan Gulbi Celana Berbasis Media Interaktif *Articulate Storyline* Kelas XI Tata Busana SMK Pariwisata Imelda Medan” ini dilakukan karena dapat menjadi solusi terhadap siswa yang merasa kesulitan dalam memahami proses pembuatan belahan gulbi pada celana panjang wanita. Terlebih lagi materi yang sedang dipelajari adalah materi praktek. Pembuatan produk tidak bisa diselesaikan dengan cepat dan guru mengalami keterbatasan waktu untuk membimbing seluruh siswa hingga paham karena dapat membuat proses belajar-mengajar memakan waktu yang lama dan tidak efektif. Oleh karena itu, pengembangan materi ajar pembuatan belahan gulbi dengan media interaktif *articulate storyline* perlu dilakukan, karena memfasilitasi siswa untuk belajar lebih mandiri dan menyenangkan serta didukung dengan isi media yang dapat mendemonstrasikan langkah pembuatan belahan gulbi dengan menampilkan audio, visual dan video agar yang didemonstrasikan lebih mudah dipahami.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* ini

memiliki beberapa asumsi pengembangan sebagai berikut:

- 1) Pengembangan materi ajar pembuatan belahan gulbi pada celana panjang wanita diasumsikan dapat mengatasi kesulitan yang dialami siswa dalam memahami proses pembuatan belahan gulbi pada celana Panjang wanita, karena menyajikan materi dengan jelas, sistematis dan mudah dipahami.
- 2) Pengembangan materi ajar melalui *Articulate Storyline* diasumsikan dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran, karena penyampaian materi dirancang dengan memadukan teks, gambar, animasi, audio dan video sehingga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Adapun keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini adalah :

- 1) Keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki oleh peneliti sehingga materi dalam penelitian pengembangan ini hanya terbatas pada materi pembuatan dan pemasangan belahan gulbi pada celana panjang wanita.
- 2) Uji coba produk hanya dilakukan untuk melihat kelayakan materi ajar melalui media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* dari segi hasil validasi yang dilakukan ahli materi media serta tanggapan guru dan siswa.