

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses mengembangkan kemampuan diri sendiri dan kekuatan individu yang bertujuan untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi di dalam diri para peserta didik. Pendidikan berkaitan erat dengan kegiatan belajar mengajar, dimana pada proses ini sumber daya manusia di didik sehingga pada akhirnya melahirkan generasi yang berkualitas sebagai penerus bangsa dan negara. Hal ini juga terdapat pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1, menyebutkan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan iklim dalam sebuah pembelajaran agar siswa bisa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian, diri, kecerdasan, akhlak mulia, kepribadian serta keterampilan yang juga sangat diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan juga Negara.”

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu penyelenggara pendidikan yang ada di Indonesia saat ini dan lembaga pendidikan kejuruan memiliki tugas untuk mempersiapkan siswa agar dapat bekerja dengan kompetensinya. Dalam proses pembelajaran, SMK di lengkapi dengan ilmu pengetahuan secara teori dan membekali siswa melalui praktek sehingga dalam perkembangannya SMK dituntu harus mampu menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang dapat berkembang dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. SMK sebagai pencetak tenaga kerja yang siap pakai harus membekali

siswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan kompetensi program keahlian mereka masing-masing.

Menurut Azhar (2019), media pembelajaran dapat menciptakan komunikasi yang baik untuk guru dan siswa, sehingga suasana kelas menjadi lebih aktif. Selain itu, media juga memudahkan interaksi, memperjelas materi yang disampaikan dan membuat proses pembelajaran lebih menarik. Media pembelajaran memberi manfaat yang baik dalam proses belajar siswa, antara lain (1) meningkatkan komunikasi, (2) memudahkan penyampaian materi, (3) menarik perhatian siswa, (4) meningkatkan pemahaman, (5) mendukung proses belajar mandiri, (6) meningkatkan kreativitas. Media pembelajaran adalah alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Alat bantu dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru via kata-kata atau kalimat. Media pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran interaktif (Arsyad, 2019).

SMK Swasta Awal Karya Pembangunan Galang merupakan SMK yang beralamatkan di jalan Perjuangan Link VII, Kec. Galang, yang memiliki beberapa program keahlian, diantaranya adalah Tata Busana. Pada jurusan tata busana siswa diajarkan keterampilan mengenai busana mulai dari mendesain, pemilihan bahan tekstil, pembuatan pola, menjahit, menghias dan lain-lain. Salah satu mata pelajaran dalam jurusan tata busana ialah Desain Hias. Desain Hias merupakan pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa karena capaian pembelajaran salah satunya mampu membuat sulaman Fantasi dalam suatu produk. Kelas XI SMK Swasta Awal Karya Pembangunan Galang menerapkan kurikulum merdeka

pada materi desain hiasan. Materi pembuatan hiasan busana terdapat di dalam elemen 2 fase F capaian pembelajaran adalah untuk dapat menguasai beberapa kompetensi yakni memahami dan menerapkan jenis-jenis tusuk hiasan pada busana yang dipelajari pada semester genap 2025/2026.

Berdasarkan pengamatan peneliti saat observasi dan wawancara dengan ibu Katarina Sipayung, S.Pd guru Tata Busana menjelaskan, penyampaian materi proses pembelajaran pembuatan sulaman fantasi menggunakan metode demonstrasi dan ceramah, dimana guru menyampaikan materi di depan kelas dengan memberikan contoh bagaimana pembuatan sulaman fantasi. Penyampaian materi dilakukan 1 kali, jika masih terdapat siswa yang kurang paham maka guru mengizinkan siswa tersebut untuk maju kedepan kelas dan bertanya langsung. Di samping itu banyak juga siswa yang ketinggalan materi dan belum mengetahui materi tentang tusuk hias disaat guru menjelaskan, tentu saja hal tersebut membingungkan bagi beberapa siswa. Dibandingkan untuk bertanya pada guru beberapa siswa memilih untuk bertanya pada teman setelah proses belajar mengajar selesai, hal ini menyebabkan kegiatan belajar kurang efektif dan efisien. Pemahaman siswa dalam proses pembelajaran terdapat tiga tingkatan yaitu rendah, sedang dan tinggi kemudian ditemukan bahwa kurang maksimalnya pelaksanaan pembelajaran desain hiasan dikarenakan siswa tidak memiliki pegangan sumber belajar untuk dapat mengulang kembali pelajaran dirumah, siswa hanya mengandalkan catatan yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Peserta Didik, kesulitan dalam memahami penjelasan oleh guru dikarenakan tidak adanya sumber belajar saat

pembelajaran berlangsung seperti modul atau video tutorial, lalu guru tidak dapat menjelaskan secara terperinci praktik tusuk hias. Terlihat juga bahwa siswa cenderung kurang aktif mencari informasi untuk belajar dan mengalami kesulitan dalam membuat sulaman secara mandiri. Berdasarkan analisis peserta didik, bahwasannya pada saat pembelajaran siswa boleh memanfaatkan HP untuk proses belajar.

Oleh sebab itulah muncul beberapa masalah yang menjadi hambatan bagi peserta didik diantaranya kurang memahami pengetahuan tentang sulaman fantasi dan hasil yang diciptakan terkesan monoton. Selain itu kesulitan dalam pemilihan warna pada karya sulam sebab siswa kerap memakai warna-warna primer dan kesulitan dalam penempatan pola hiasan. Pada pembelajaran praktek peserta didik diharapkan mampu menerapkan beberapa kombinasi tusuk hias untuk melihat apakah peserta didik dapat membuat karya sulaman secara lebih kreatif dan memiliki semangat dalam menyulam karena pemahaman masing-masing peserta didik terhadap sulaman. Namun diantara beberapa peserta didik ternyata masih ada yang tidak bisa mengenali jenis tusuk hias yang digunakan pada sulaman fantasi.

Hal demikian berdampak pada hasil harian belajar siswa kelas XI Tata Busana SMK Swasta Awal Karya Pembangunan Galang yang hasilnya terdapat 4 orang memperoleh nilai 89, 20 orang memperoleh nilai 78, 4 orang mendapat nilai 75, dan 12 orang mendapat nilai 65 dengan nilai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) 75. Sehingga dari hasil belajar siswa sebanyak 25% belum lulus KKTP.

Oleh karena itu, solusi yang dapat dihadirkan adalah diperlukannya perancangan video tutorial yang sesuai dengan kebutuhan siswa pada materi pembuatan sulaman fantasi untuk meningkatkan efektivitas proses praktikum siswa. Adapun media video tutorial yang dikembangkan adalah pembuatan sulaman fantasi yang diterapkan pada sarung bantal kursi. Pada media sudah dilengkapi barcode untuk memudahkan siswa mengakses materi dengan cara men-scan.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut penulis mencermati bahwa pemilihan perancangan video dengan cara merancang media video pembelajaran yang tepat dengan komposisi materi pada kompetensi membuat sulaman fantasi ini bisa diterapkan pada proses belajar praktek. Mengingat penggunaan media video dalam kegiatan pembelajaran signifikan dan bisa menjadi sarana mengalihkan perhatian siswa, maka guru memerlukan pilihan lain untuk memberikan materi pembelajaran pada saat kegiatan belajar.

Hasil penelitian terkait video pembelajaran juga berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar pembuatan hiasan busana pada kelas eksperimen dan berpengaruh signifikan antara penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa dalam pembuatan sulaman fantasi pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana. Hasil belajar siswa dengan menggunakan media video termasuk dalam kategori Sangat Tinggi, dengan persentase (60,0%) (Dina Ampera, 2024). Seorang guru harus mampu menentukan media yang tepat dengan materi agar tujuan pembelajaran tercapai (Cahyadi, 2019). Akan lebih baik lagi jika guru dapat membuat media pembelajaran sendiri, sebab media tersebut akan sesuai

dengan kebutuhan kelas (Hendra, 2023). Media dalam pembelajaran mengacu pada segala sesuatu yang memungkinkan guru dan siswa bisa memberikan informasi dan pengetahuan melalui interaksi langsung.

Berkaitan dengan hal tersebut peneliti ingin melakukan penelitian perancangan. Adapun penelitian yang akan peneliti rancang ini berjudul, “Perancangan Media Video Tutorial Pembuatan Hiasan Busana Dengan Teknik Sulaman Fantasi Siswa Kelas XI Tata Busana Di SMK Swasta Awal Karya Pembangunan Galang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas maka penulis dapat mengidentifikasi masalah yang terjadi, seperti :

1. Masih terdapatnya nilai siswa dibawah KKTP yaitu 75.
2. Kurangnya keterampilan siswa dalam materi tusuk hiasan.
3. Minat dan tingkat pemahaman siswa yang berbeda memerlukan penjelasan yang lebih demi tersampainya tujuan dari materi pelajaran khususnya pada materi tusuk hiasan.
4. Proses pembelajaran masih *teacher center* bukan *student center*
5. Belum adanya media pembelajaran video tutorial terkait materi pembuatan hiasan busana dengan teknik sulaman fantasi.
6. Siswa belum memiliki sumber belajar/referensi untuk belajar secara mandiri.

1.3 Pembatasan Masalah

Latar belakang dan identifikasi masalah yang berkaitan dengan judul di atas sangat luas, sehingga tidak memungkinkan bagi penulis untuk menguraikan semua masalah yang ada. Oleh karena itu, penelitian ini hanya menguraikan masalah yang meliputi:

1. Penelitian hanya dilakukan terhadap siswa kelas XI jurusan Tata Busana tahun ajaran genap 2025/2026 di SMK Swasta Swasta Awal Karya Pembangunan Galang.
2. Video tutorial dalam penelitian ini dibatasi pada materi sulaman Fantasi pada sarung bantal dengan durasi 10 menit, menggunakan kain katun berukuran 40 cm x 40 cm dan dengan 3 jenis tusuk (tusuk tikam jejak, tusuk pipih, dan tusuk simpul).

1.4 Rumusan Masalah

Identifikasi masalah mengarah pada rumusan masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan video tutorial pada materi tusuk hias (tusuk tikam jejak, tusuk pipih, dan tusuk simpul) kelas XI SMK Swasta Awal Karya Pembangunan Galang?
2. Bagaimana kelayakan video tutorial pada materi tusuk hias (tusuk tikam jejak, tusuk pipih, dan tusuk simpul) kelas XI SMK Swasta Awal Karya Pembangunan Galang?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan pengembangan produk ini adalah:

1. Untuk mengetahui perancangan video tutorial pada materi tusuk hiasan kelas XI SMK Swasta Awal Karya Pembangunan Galang.
2. Untuk mengetahui kelayakan video tutorial pada materi tusuk hiasan kelas XI SMK Swasta Awal Karya Pembangunan Galang.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Suatu penelitian berhasil ketika penelitian tersebut menghasilkan manfaat atau kegunaan. Manfaat dari pengembangan produk ini adalah :

1. Bagi mahasiswa,
 - a. untuk menambah pengetahuan serta wawasan penulis mengenai penggunaan video tutorial dalam upaya memajukan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru,
 - a. Hasil penelitian ini dijadikan referensi serta tambahan media pembelajaran desain hiasan serta bahan pertimbangan untuk menentukan media pembelajaran desain hiasan.
3. Bagi sekolah,
 - a. Membagikan sumbangan pengetahuan mengenai Praktik serta hasil penelitian tentang motivasi belajar serta dukungan metode pembelajaran dengan pencapaian kompetensi siswa.

- b. Membagikan sumbangan mengenai hal-hal yang bisa membangkitkan motivasi siswa dalam mengikuti suatu pembelajaran.

4. Bagi siswa

- a. Membantu siswa dalam belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa.
- b. Mempermudah siswa dalam mempraktekan berbagai macam tusuk hiasan.
- c. Meningkatkan kemampuan siswa dalam bidang praktik.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah :

1. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai rencana pembelajaran dan sebagai sumber pembelajaran untuk peserta didik SMK kelas XI Awal Karya Pembangunan Galang.
2. Konsep video tutorial harus sesuai dengan capaian pembelajaran dan mudah diikuti, dengan video dan audio yang jelas, serta teks yang mudah dibaca.
3. Produk Video Tutorial ini dikembangkan menggunakan *cap cut* yang kemudian di upload ke youtube.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media pembelajaran media video tutorial adalah:

1. Dengan adanya Video Tutorial, siswa dapat belajar secara mandiri dan mengikuti tempo belajar mereka sendiri. Video tutorial juga

memungkinkan siswa untuk mengakses materi di mana saja dan kapan saja.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

- a. Dengan menggunakan video tutorial pada materi desain hiasan memungkinkan para siswa untuk mengulang pembelajaran secara mandiri.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan Video Tutorial adalah :

- a. Uji coba produk dilakukan di SMK Swasta Awal Karya Pembangunan Galang kelas XI yang baru memasuki materi desain hiasan.
- b. Produk yang dihasilkan adalah video tutorial terbatas pada materi sulaman fantasi.