BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik pada peserta didiknya. Melalui pendidikan siswa dipersiapkan menjadi manusia yang cerdas dan berguna bagi nusa dan bangsa, serta diharapkan dapat mengembangkan potensinya untuk menjadi lebih baik. Menurut (Moh. Suhardi, 2012) Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Berdasarkan fungsi pendidikan ini, maka guru sebagai penentu keberhasilan dalam proses pembelajaran siswa di sekolah. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutka bahwa: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan serta membentuk peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Oleh karena itu perlu adanya upaya yang dapat menumbuhkan, memajukan, serta mencerdaskan kehidupan bangsa dalam hal pelaksanaan proses pembelajaran yang harus terus ditingkatkan.

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan jenjang pendidikan formal yang ditempuh oleh siswa sebagai lanjutan dari SMP/MTS atau sederajat. SMK merupakan salah satu dari penyelenggara pendidikan yang memiliki tugas untuk mempersiapkan peserta didiknya agar dapat bekerja pada bidang-bidang tertentu. Oleh karena itu, setiap siswa dituntut untuk mandiri dikarenakan keahlian yang harus dimiliki bukan hanya dalam segi kajian (teori), akan tetapi juga dalam kemampuan (kompetensi) praktek yang menuntut siswa untuk bersikap aktif, kreatif, dan inovatif dalam menanggapi setiap pelajaran yang diajarkan, sehingga dalam perkembangannya SMK dituntut harus mampu menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang dapat berakselerasi dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dalam proses pembelajaran, salah satu faktor yang ikut mempengaruhi proses belajar mengajar adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena apabila proses pembelajaran tidak menarik, kemungkinan besar siswa enggan menerima pelajaran dan merasa bosan terhadap mata pelajaran yang disajikan. Media pembelajaran sangat menentukan efektivitas dan efesiensi dari pencapaian pembelajaran, media juga dapat memotivasi siswa dalam belajar, memperjelas serta mempermudah konsep belajar.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan di SMK Negeri 1 Seririt, pada Ibu (Ari Sukreni, S.Pd.) selaku guru mata pelajaran Desain Busana, tanggal 1 Februari 2021. Mendapatkan hasil bahwa, dalam proses pembelajaran yang berlangsung, guru hanya menggunakan modul serta memberikan beberapa contoh berupa gambar yang ada yakni berupa kolase sehingga pembelajaran masih

terkesan pasif, dan juga kurangnya kreativitas siswa dalam mendesain, hal ini terlihat dari nilai yang di dapatkan siswa dan kreativitas menggambar yang terkesan monoton. Siswa juga belum mampu mencetuskan ide dan desain yang menarik, ini terjadi karena guru belum memberikan media yang dapat membantu siswa agar lebih kreatif dalam proses pembelajaran, oleh karena itu perlu adanya upaya penelitian dan pembuatan media yang sesuai sehingga dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran khususnya dalam mendesain busana.

Desain Busana merupakan mata pelajaran yang menerapkan antara teori dan praktik. Berdasakan silabus mata pelajaran Desain busana kelas XI, pada Kompetensi Dasar memuat materi tentang 1). Membuat Desain rok sesuai dengan kolase, 2). Menerapkan desain rumah sesuai dengan kolase, 3). Menerapkan konsep blus sesuai dengan kolase, 4). Menganalisis desain busana sesuai proporsi, 5). Menerapkan desain kemeja sesuai dengan konsep kolase. Berdasarkan isi silabus tersebut, peneliti ingin mengembangkan media yang dapat digunakan dan membantu proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Desain Busana. Dalam hal ini media *moodboard* merupakan salah satu media alternatif untuk menunjang dan memecahkan masalah tersebut.

Media *Moodboard* ini merupakan media pembelajaran dengan menyajikan dan membahas suatu konsep fakta atau permasalahan dengan mengembangkan ide yang ingin diwujudkan oleh seseorang, yaitu berupa papan atau bidang datar lainnya dengan berbagai bentuk yang didalamnya berisi guntingan-guntingan gambar yang diperoleh dari media cetak (Majalah dan Koran), Internet, maupun kumpulan gambar-gambar karya desainer sesuai warna dan jenis benda. Keindahan potongan-potongan gambar, warna dan berisi suasana didalamnya yang dapat

menarik perhatian indera penglihatan, sehingga dapat memotivasi siswa untuk lebih senang belajar dan pada akhirnya akan memberikan hasil pembelajaran yang lebih baik.

Dari beberapa referensi yang dapat dipertimbangkan adalah hasil penelitian oleh Sindu (2014) yang berjudul "Peningkatan Kreativitas Mendesain Busana Dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran Moodboard Pada Mata Diklat Menggambar Busana Siswa Kelas XI Di SMK N 1 Sewon" memaparkan bahwa setelah dilakukannya tahap siklus ke II peningkatan kreativitas siswa mendapatkan peningkatan dari 22 siswa dengan persentase 68,8% menjadi 28 siswa dengan persentase nilai sebanyak 87,5% dan dapat dikatakan tingkat kreativitas sangat tinggi. Peningkatan kreativitas menggunakan media pembelajaran juga diperkuat oleh penelitian dari Erma Fitriana (2012), yang berjudul "Pengembangan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kreativitas Mendesain Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Pacitan" mendapatkan hasil efektifitas penggunaan media gambar dengan nilai mean sebelum menggunakan media sebesar 31,5 dan nilai mean setelah menggunakan media gambar sebesar 40,1 sehingga mendapatkan peningkatan sebesar 8,6 dan media dapat dikatakan "layak" untuk digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan judul **"Pengembangan Media *Mood Board* Pada Mata Pelajaran Desain Busana Untuk Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Seririt".**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis oleh peneliti di atas, maka peneliti memberikan identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut:

1. Guru dalam melakukan proses pembelajaran hanya menggunakan modul dan media berupa kolase.
2. Siswa dalam mendesain belum mampu mencetuskan ide yang menarik.
3. Belum dikembangkannya media baru yakni *Moodboard* pada mata pelajaran Desain Busana.
4. Media pembelajaran yang digunakan masih minim sehingga siswa terkesan pasif dalam melakukan pembelajaran Desain Busana.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang diuraikan maka perlu dibatasi ruang lingkup permasalahan yang perlu dibahas dalam penelitian ini yang berjudul "Pengembangan Media *Moodboard* Pada Mata Pelajaran Desain Busana Untuk Siswa Kelas XI Di SMK Negeri 1 Seririt". Penelitian ini memfokuskan pada pembuatan media *moodboard* untuk bisa digunakan sebagai media pada proses pembelajaran Desain Busana.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah dihasilkan rumusan masalah sebagai realisasi penelitian, yang meliputi:

1. Bagaimana pengembangan media *Moodboard* pada mata pelajaran Desain Busana untuk siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Seririt?
2. Bagaimana kelayakan media *Moodboard* pada mata pelajaran Desain Busana untuk siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Seririt?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

   Untuk menambah pemahaman penulis dan pembaca dalam bidang penulisan Pengembangan Media *Moodboard* pada Mata Pelajaran Desain Busana untuk siswa kelas XI SMK Negeri 1 Seririt.

2. Tujuan Khusus

   1) Untuk mengkaji dan menganalisis terkait proses Pengembangan media *Moodboard* pada mata pelajaran Desain Busana untuk siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Seririt.
   2) Untuk mengkaji dan menganalisis terkait dengan kelayakan media *Moodboard* pada mata pelajaran Desain Busana siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Seririt.

1.6 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Adapun Spesifikasi produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini yaitu:

1. Media *Moodboard* dalam bentuk *hardware* (perangkat keras) dibuat secara manual menggunakan beberapa potongan gambar.
2. Gambar-gambar yang digunakan dalam membuat *moodboard* didapatkan melalui *browsing* di internet atau aplikasi lainnya.

1.7 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun pratis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

   1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Desain Busana.

2. Manfaat Pratis

   1) Guru

   Penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang dipilih guru dalam melaksanakan proses pembelajaran secara daring maupun secara luring.

   2) Peserta didik

   Penelitian ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam mencari sumber ide pada proses mendesain suatu busana yakni dengan memanfaatkan media berupa *moodboard.*

   3) Lembaga sekolah

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sarana evaluasi terhadap pembelajaran yang diterapkan saat ini yaitu sistem pembelajaran daring maupun luring.

   4) Peneliti yang lain

   Sebagai bahan referensi untuk peneliti berikutnya tentang media *moodboard* khususnya pada pembelajaran desain busana.

1.8 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Asumsi pengembangan media pembelajaran ini antara lain:

1) Media ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar dan referensi bagi siswa.
2) Ahli isi materi pembelajaran adalah dosen dan guru mata pelajaran yang memahami konsep materi tentang Desain busana.
3) Ahli media pembelajaran adalah dosen yang memahami karakteristik media dilihat dari mata pelajaran Desain busana.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pada pengembangan media ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1) Media *moodboard* digunakan untuk kelas XI semester ganjil program keahlian Tata Busana.
2) Media moodboard dibuat dalam bentuk *hardware* (perangkat keras) disusun berdasarkan silabus kurikulum 2013.
3) Pembahasan materi yang diambil yakni pada KD. 4.3 yakni membuat desain blush sesuai dengan konsep kolase.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari penyimpangan makna dalam memahami istilah-istilah yang ada dalam judul penelitian ini maka perlu penjabarkan beberapa definisi istilah yang berkaitan dengan judul penelitian ini. Beberapa definisi istilah antara lain:

1. Penelitian pengembangan

Menurut Tegeh (2016) berpendapat bahwa penelitian pengembangan merupakan upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat, dan strategi pembelajaran.

2. Media *moodboard*

   Moodboard merupakan sebuah benda atau sarana berupa papan atau bidang datar lainnya dengan berbagai bentuk yang di dalamnya berisi kumpulan gambar-gambar, yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan Suciati, (2008:2).

3. Desain busana

   Desain busana merupakan ide atau gagasan seseorang yang dituangkan melalui gambar dan menjadi suatu bentuk rancangan busana. Rancangan model busana berupa gambar dengan menggunakan unsur garis, bentuk, siluet, ukuran, tekstur dapat diwujudkan menjadi suatu busana (Afifah A. Riyanto :2013).