

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran abad 21 merupakan suatu peralihan pembelajaran dimana kurikulum yang dikembangkan menuntun sekolah untuk mengubah pendekatan pembelajaran dari teacher centred menjadi student centered. Pembelajaran Abad ke-21 merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta penguasaan terhadap teknologi. Siswa tidak hanya dituntut untuk mahir dalam ilmu pengetahuan, tetapi siswa juga harus terampil dalam menggunakan teknologi, menjadi insan literat, serta berakhlak yang baik.

Sistem pendidikan nasional menghadapi tantangan memasuki Abad ke-21, tantangan yang sangat kompleks dalam menyiapkan kualitas sumber daya manusia yang mampu bersaing di era global (Al-Tabany, 2015:5). Tujuan pembelajaran dalam kurikulum meningkatkan kualitas dalam imajinasi dan kreativitas, memperoleh nilai-nilai kemanusiaan, mengembangkan potensi seseorang, mengembangkan pemikiran kritis, mengembangkan pribadi yang berkomitmen, dan bertanggung jawab (Pramesty dkk., 2020: 29-30). Tuntutan kurikulum saat ini mengharapkan siswa memiliki kecakapan kognitif, kemampuan dalam dunia nyata, dan berakhlak mulia serta lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Kurikulum 2013 (K-13) mengutamakan pemahaman, keterampilan, dan pendidikan berakhlak. K-13 mengacu pada penemuan konsep dasar, yang melandasi penerapan model pembelajaran menyentuh tiga ranah kompetensi yaitu

sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Dumiyati, 2021:3). Karakteristik kompetensi juga mempengaruhi karakteristik standar proses dan disarankan menggunakan pendekatan serta proses pembelajaran yang sesuai dengan capaian kompetensinya. Pembelajaran yang baik memerlukan perencanaan yang sistematis (Sutirman, 2013:18).

Perkembangan kurikulum ditunjukkan untuk mengadakan perubahan dan pembaharuan dari masa ke masa dengan memperbaiki pola pembelajaran di sekolah agar menjadi lebih baik. Mulai tahun 2022 kurikulum dirubah menjadi Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi (Khoirurrijal, dkk, 2022:15). Konsep pendidikan kurikulum merdeka belajar mengintegrasikan kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta penguasaan teknologi (Indarta, dkk, 2022). Guru bebas menggunakan perangkat ajar sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa (Anggraena, dkk, 2022:27).

Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) pada dasarnya diselenggarakan agar mempersiapkan tenaga kerja terampil tingkat menengah untuk mendukung pembangunan sebagai sektor perekonomian bangsa. Secara spesifik pendidikan SMK diselenggarakan untuk (1) melakukan transformasi status siswa; (2) mempersiapkan SDM yang memiliki keunggulan komparatif dan kompetitif bagi pembangunan bidang industri serta sektor-sektor ekonomi lainnya di Indonesia; (3) memberi bekal bagi siswa untuk berkembang secara berkelanjutan (Khurniawan, 2016:54). SMK sebagai pencetak tenaga kerja yang siap dalam dunia

kerja perlu dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan yang memadai disesuaikan dengan kompetensi keahlian (Widjajanti dkk, 2018:2). Maka kualitas kegiatan belajar mengajar semestinya juga harus ditingkatkan secara terus menerus untuk mencapai tujuan dalam proses belajar mengajar.

Program Keahlian Tata Busana bertujuan membekali siswanya agar mandiri dan memiliki pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang terintegrasi dalam kecakapan kerja di bidang busana sesuai perkembangan iptek dan tuntutan dunia kerja (Varmayanti, 2013:100-104). Salah satu mata pelajaran di SMK program keahlian Tata Busana yang menekankan kemampuan pengetahuan dan keterampilan adalah Pembuatan Busana *Custom Made*. Mata Pelajaran Pembuatan Busana *Custom Made* terdiri dari kompetensi: (1) menganalisis rancangan bahan (*lab shett*) kamisol (*bustier*); (2) membuat rancangan bahan kamisol; (3) menerapkan pembuatan kamisol; (4) membuat kamisol sesuai rancangan bahan; (5) menganalisis rancangan bahan kebaya; (6) membuat rancangan bahan kebaya; (7) menerapkan pembuatan kebaya; (8) membuat kebaya sesuai dengan rancangan bahan; (9) mengevaluasi laporan pembuatan busana *Custom Made*; dan (10) membuat laporan evaluasi pembuatan busana *Custom Made*.

Karakteristik Mata Pelajaran Pembuatan Busana *Custom Made* yang terdiri dari teori dan praktek sehingga pembelajaran harus dilaksanakan secara maksimal. Karena itu pengetahuan teknik pembuatan pola dan keterampilan pembuatan pola adalah persiapan penting untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Pembuatan pola adalah langkah pertama dalam pembuatan pakaian, karena pola menentukan kualitas pakaian. Konstruksi pola dibuat berdasarkan pengukuran beberapa bagian

tubuh, dihitung sistematis, disesuaikan dengan desain (Irmayanti dan Hadi, 2018:32-36). Pembuatan pola pakaian adalah pekerjaan teknis yang paling menuntut dalam desain pakaian dan produksi (Gu, Liu, dan Xu, 2017). Semakin siswa memahami dasar-dasar pembuatan pola dan penyusunan semakin baik kualitas hasil busananya. Pengetahuan dan pemahaman siswa dalam membuat pola dasar berkontribusi signifikan terhadap hasil pembuatan busana (Irmayanti dan Hadi, 2018:32-36).

Lingkup pembelajaran Pembuatan Busana *Custom Made* tidak hanya terbatas pada pembuatan pola saja, atau sekedar menjiplak pola melainkan sekumpulan teori, analisis, memecahkan suatu masalah. Apa itu busana *custom made*, mengapa membuat busana *custom made*, dan bagaimana membuat pola busana kamsol sesuai dengan model busana dan ukuran. Pembelajaran dengan pemberian masalah nyata yang relevan sesuai kebutuhan siswa. Siswa diberikan kesempatan melakukan eksplorasi yang tidak hanya sekedar menerima dan menghafal (Fitria, dkk.,2022:908). Contohnya adalah dalam pembuatan pola yang harus diperhatikan adalah ukuran badan dan juga menganalisis desain busana, sehingga pola yang dibuat sesuai dengan ukuran dan juga sesuai dengan desain yang diharapkan. Indikator sebuah pembelajaran yang sukses adalah dampak langsung berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa serta dampak yang tidak langsung, yaitu berupa pengetahuan, keterampilan yang diterjadikan pada kehidupan siswa kelak (Ratnimingsih, 2019).

Standar kompetensi lulusan yang harus dikuasai pada kompetensi pengetahuan yaitu dapat menguasai dasar pembuatan pola, seperti: cara

menyiapkan alat kerja, mengambil ukuran, memahami bagian-bagian pola, dan mengidentifikasi model/ desain busana yang akan dibuat. Kompetensi keterampilan yaitu terampil dalam mengerjakan pembuatan pola sesuai dengan sistem pembuatan pola yang dipilih, terampil dalam mengidentifikasi seluruh bagian pola sesuai desain, ukuran, dan bentuk tubuh.

Masalah sering terjadi pada Mata Pelajaran Pembuatan Busana *Custom Made* pada siswa SMK kelas XII Tata Busana di Provinsi Bali. Berdasarkan pengamatan awal dan wawancara kepada guru pengajar yang dilaksanakan pada tanggal 11 November 2021 di SMK Negeri 1 Seririt dan tanggal 15 November 2021 di SMK Negeri 2 Singaraja ditemukan bahwa kompetensi yang diharapkan tidak sepenuhnya dicapai karena pola yang dihasilkan masih kurang berkualitas dan sebagian besar siswa tidak dapat menyelesaikan tugas tepat waktu. Membuat pola busana memiliki tingkat kesulitan, hal ini disebabkan begitu banyak bagian-bagian pola yang harus diperhatikan seperti: pecah pola bagian depan, pecah pola bagian belakang, pecah pola lengan, pecah pola kerah agar menghasilkan pakaian yang baik, dan sesuai dengan ukuran pemakai. Banyak siswa yang tidak mampu membuat pola sesuai dengan model yang sudah ditentukan karena kurangnya pengetahuan dan pemahaman yang dimiliki oleh siswa. Dari segi analisis desain terkadang siswa tidak bisa membedakan antara bentuk dan nama dari bagian-bagian dari busana. Siswa juga terkadang salah dalam proses mengambil ukuran. Sedangkan dari segi pola dasar selalu menggunakan metode pola sederhana dan apa bila membuat pecah pola siswa selalu menggunakan pola dasar cetak yang telah disediakan oleh guru, kemudian disesuaikan dengan desain busana.

Siswa kurang aktif di dalam proses pembelajaran dan lebih banyak diam serta kurang berinteraksi dengan teman maupun guru pengajarnya. Pembelajaran yang mengarah pada belajar mandiri agar siswa secara aktif masih sangat kurang. Pembelajaran mandiri belum dilakukan sepenuhnya dan pengelolaan keterampilan dalam berpikir kritis belum terprogram secara sengaja. Siswa masih tergantung pada guru yang berperan sebagai sumber informasi utama, hal ini menimbulkan kebosanan dan kurang memberdayakan kemampuan kognitif dan keterampilan siswa. Walaupun pembelajaran sudah diarahkan melalui *jobsheet* dan *powerpoint*, yang bertujuan agar pembelajaran terpusat pada siswa, dan di dalamnya terdapat bahan diskusi serta langkah-langkah pembuatan pola, namun selalu saja guru yang masih banyak berperan untuk menyelesaikan soal yang disajikan dalam *jobsheet* tersebut. Pembelajaran juga sudah menggunakan model pembelajaran berbasis masalah, tetapi dalam pelaksanaan, penerapan tidak optimal dilaksanakan, ada beberapa langkah yang tidak dilaksanakan dengan baik. Hal tersebut menyebabkan prestasi yang rendah, kebosanan, kejenuhan dan menjadi suatu permasalahan bagi para guru.

Siswa juga kurang berusaha dalam menemukan informasi sendiri, dan hal ini mengurangi makna dari pembelajaran. Kurangnya konsentrasi siswa dan interaksi antara guru dan siswa. Agar tidak menghafal dalam mempelajari pola-pola dan pecah pola dapat dilakukan dengan cara memahami, menganalisis suatu permasalahan, dan memecahkan masalah yang mungkin dihadapi dalam pembuatan pola, sehingga cara berpikir kritisnya bisa terlatih dan pengetahuan serta keterampilan nampak pada proses dan hasil dari pembelajarannya. Akibatnya dari

segi kognitif dan psikomotor juga kurang, terbukti dari rata-rata perolehan nilai hasil belajar pada kompetensi sebelumnya yang masih di bawah standar kompetensi minimal yang sudah ditentukan. Akibatnya, tak jarang guru harus melakukan remedial.

Nilai Mata Pelajaran Pembuatan *Custom Made* pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 yang di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) terdapat 34,1%. Ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 1.1. Perubahan tingkah laku atau pertumbuhan pribadi anak didik menyangkut perubahan-perubahan kognitif (pengetahuan), perubahan afektif (sikap) dan perubahan psikomotor (keterampilan) (Sumardi, Hanafi, dan Hakin, 2020:9).

Tabel 1.1  
Nilai Hasil Belajar Mata Pelajaran *Custom Made* Siswa Kelas XII  
Tahun Ajaran 2021/2022

No	SMK	Jumlah Siswa	Nilai di Atas KKM	Nilai di Bawah KKM	Persentasi di Bawah KKM
1	SMK N 2 Singaraja	25	15	10	40%
2	SMK N 1 Seririt	32	18	14	43,7%
3	SMK N 3 Denpasar	33	26	7	21,2 %
4	SMK N 4 Denpasar	71	35	26	36,6%
5	SMK N 2 Sukawati	35	23	12	34,3%
6	SMK Marsudirini	21	16	5	25%
	Total	217	133	74	34,1%

Sumber: Leger Nilai SMK Program Keahlian Tata Busana di Bali.

Masalah emosi, perilaku, dan kesulitan belajar di atas beresiko menghambat proses belajar sehingga dapat menurunkan prestasi akademik. Untuk itu perlu meningkatkan keterlibatan siswa (*student engagement*) dalam belajar pada aspek emosi, perilaku, serta kognitif agar dapat mencapai prestasi akademik. Keterlibatan siswa merupakan waktu dan usaha yang diberikan untuk kegiatan belajar

berdasarkan hasil yang diinginkan sekolah untuk mendorong siswa berpartisipasi dalam kegiatan tersebut. Keterlibatan siswa terdiri dari tiga dimensi, yaitu keterlibatan emosi, keterlibatan perilaku dan keterlibatan kognitif. Keterlibatan kognitif siswa sangat dipengaruhi oleh cara siswa dan guru memahami tugas mereka serta menggunakan interaksi yang tersedia pada proses pembelajaran (De Leng dan Pawelka, 2020). Keterlibatan kognitif dioperasionalkan sebagai perilaku terbuka dilibatkan oleh siswa saat belajar: interaktif, konstruktif, aktif, dan pasif. Semakin tinggi keterlibatan siswa maka semakin tinggi pula prestasi akademik (Sa, Ulfatus, Ariati, 2018: 67-75). Keterlibatan kognitif memiliki efek prediksi positif pada keterlibatan perilaku (Yang, Yanfe dkk, 2021: 2017).

Keterlibatan kognitif siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan karakteristik siswa. Agar siswa aktif di dalam proses pembelajaran dan siswa tidak jenuh serta selalu memperhatikan pembelajaran. Keterlibatan kognitif merupakan proses pembelajaran di kelas mencakup, memperhatikan, konsentrasi, fokus, menyerap, berpartisipasi, dan memiliki kesediaan untuk berusaha (Fredricks, Blumenfeld dan Paris, 2004).

Berdasarkan permasalahan pengetahuan dan keterampilan pembuatan pola siswa yang masih kurang dan belum mencapai ketuntasan 100% serta meningkatkan keterlibatan kognitif siswa di kelas, guru harus mengembangkan strategi pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi, melainkan juga mendorong para siswa untuk belajar secara bebas dalam batas-batas yang ditentukan. Perlu suatu model pembelajaran yang menarik yang dipadukan dengan

media pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan membuat pola pada siswa. Guru dituntut untuk memiliki kemampuan tentang berbagai macam metode atau mengkombinasikan beberapa metode yang relevan (Kusumawati dan Maruti, 2019:9). Pengetahuan dan keterampilan perlu dikembangkan melalui model pembelajaran dengan sarana dan prasarana yang memadai (Aisyah, Siti dkk, 2018:622). Skor pengetahuan dan keterampilan akan lebih tinggi jika menggunakan model pembelajaran dalam proses pembelajaran (Hakami, Zaki, 2021:6).

Cara untuk menyelesaikan permasalahan tersebut salah satunya yaitu dengan menerapkan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM). PBM merupakan pembelajaran yang menggunakan masalah nyata sebagai konteks bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berpikir kritis serta membangun pengetahuan baru (Rusman, 2017:335); (Khoiriyah dan Husamah, 2018:165). Pembelajaran berpusat pada siswa dalam konteks masalah yang kompleks dan realistis (Muniroh, Alimun, 2015:10); (Boud, David dan Feletti, 1997:2). Model PBM memberikan kemudahan kepada siswa dalam menyelesaikan masalah, karena menyajikan kontekstual masalah yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Siswa aktif dalam mengkonstruksi ilmunya melalui diskusi dan pertanyaan berdasarkan masalah nyata (Narmaditya, Wulandari, dan Binti, 2018:378); (Mulyanto, Gunarhadi, Indriayu, 2018:37-45). Model PBM berpengaruh terhadap hasil belajar dan keterampilan siswa (Janah, Mely dan Widodo, 2018:2097).

PBM sangat potensial diterapkan dalam penerapan Kurikulum 2013 di SMK. Kesesuaian implementasi pembelajaran dalam penerapan Kurikulum 2013 termasuk kategori sebagian besar guru menyatakan bahwa PBM layak diterapkan di setiap mata pelajaran dalam implementasi Kurikulum 2013. Pengaruh penerapan model PBM terhadap pencapaian hasil belajar siswa ditandai dengan aktivitas belajar dan hasil belajar yang lebih baik. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran PBM dilandasi oleh teori belajar konstruktivis (Salim, Lambertus, 2020: 28-38).

Model PBM akan menjadi lengkap jika dilengkapi media pembelajaran yang memfasilitasi siswa dalam belajar. Media pembelajaran digunakan untuk keperluan pembelajaran dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar (Kustandi, Cecep dan Darmawan, 2020:6); (Tafonao, Talizaro, 2018:104). Penggunaan media pembelajaran akan mendorong keterlibatan siswa dalam melakukan proses belajar, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang tengah dipelajari, yang nantinya berdampak kepada hasil belajar (Pribadi, Beni, 2019:25). Penggunaan teknologi dalam media disesuaikan dan dirancang secara khusus bisa memberi kontribusi yang efektif bagi guru dan siswa, serta bisa membantu siswa meraih potensi tertingginya karena pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan siswa semakin semangat mengikuti pembelajaran (Hardyanti T Raveba, Subagiyob, dan Qadar, 2021:31). Media pembelajaran juga cukup efektif dipergunakan untuk perkembangan kognitif siswa (Hidayati dan Aslam, 2021:257).

Guru harus bisa memilih media yang tepat sebagai sumber belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan mendukung pengiriman

materi berupa fakta, konsep, prinsip atau generalisasi (Nofitasari, Lisdiana, dan Marianti, 2021:70-78). Dengan demikian media pembelajaran sangat berperan dalam memberikan motivasi yang positif dan merangsang minat, keterlibatan siswa agar lebih kreatif, efektif, aktif dan bersemangat dalam belajar. Media pembelajaran yang cocok diterapkan untuk model PBM adalah *hypermedia*.

*Hypermedia* merupakan generalisasi *hypertext* yang meliputi berbagai media selain teks, diantaranya gambar, audio, dan video. *Hypermedia* dimaksudkan untuk menyajikan informasi yang interaktif yang dapat berhubungan dengan banyak media yang lebih luas (Darmawati dan Dalle, 2019:90). *Hypermedia* yang digunakan pendidik dalam menyampaikan pesan atau materi mampu menghadirkan pembelajaran lebih banyak kepada siswa melintasi batas waktu, tempat, dan menghadirkan secara nyata fakta-fakta dan masalah dalam pembelajaran. Dengan penggunaan *hypermedia*, maka pembelajaran akan terasa lebih menarik, memotivasi, efektif, belajar mandiri, dan berpusat pada siswa. *Hypermedia* menawarkan banyak kelebihan, salah satunya adalah mampu terkoneksi melalui internet, sehingga aksesnya sangat mudah dilakukan oleh siswa dalam belajar. Siswa tidak harus mengakses di sekolah, tetapi bisa di mana saja asalkan mereka terkoneksi dengan internet (Haryono, Jaya, dan Saliruddin, 2017:8-9). *Hypermedia* praktis serta efektif dan dapat dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran (Hanifa, Djaenudin, dan Koryati, 2015:96-105).

*Hypermedia* yang digunakan sudah diuji kelayakannya oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. *Hypermedia* pembuatan busana *Custom Made* materi pola kamisol yang digunakan terdiri dari menu petunjuk, kompetensi dasar, materi, hasil

belajar, evaluasi. Menu materi berisikan video pembuatan pola dasar, pola kamisol berbagai model, gambar-gambar kamisol dan juga teks materi kamisol.

Penggunaan *hypermedia* didukung dengan sarana dan prasarana yang menunjang agar *hypermedia* dapat digunakan dengan baik. Hasil observasi serta wawancara terhadap guru pengajar bahwa sarana dan prasara yang diperlukan untuk pembelajaran dengan menggunakan bantuan *hypermedia* sudah tersedia di SMK yang terdapat program keahlian Tata Busana. Sarana dan prasarana tersebut adalah komputer, laptop, HP android, dan jaringan internet. Selain sarana dan prasarana, dari Sumber Daya Manusia (SDM) yaitu guru pengajar Mata Pelajaran Pembuatan Busana *Custom Made* juga sudah biasa menggunakan komputer dan media pembelajaran berbasis teknologi berupa *powerpoint*, video, dan gambar. Sehingga penggunaan *hypermedia* dalam proses pembelajaran akan bisa dilakukan dengan baik oleh guru pengajar.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas peneliti melakukan penelitian tentang penerapan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan *hypermedia* terhadap pengetahuan dan keterampilan pembuatan pola ditinjau dari keterlibatan kognitif siswa.

## 1.2 Identifikasi Masalah

1. Pembelajaran pembuatan pola di SMK masih menggunakan model pembelajaran tutorial dibantu media *job sheet* dan *powerpoint*.
2. Guru belum optimal menunjukkan kreativitas dan inovasi untuk menggali model pembelajaran yang sesuai, untuk terjadinya proses pembelajaran yang efektif, terutama model PBM.

3. Media berbasis teknologi penggunaannya masih minim, yang menyebabkan proses pembelajaran kurang bervariasi. Media yang digunakan terpaku pada media yang disediakan di sekolah.
4. Guru masih kurang kreatif di dalam mengembangkan dan menggunakan media yang sesuai dengan materi.
5. Minat siswa dalam mengikuti pembelajaran pembuatan pola masih rendah yang dapat dilihat dari keaktifan siswa di kelas, dikarenakan model pembelajaran dan media yang digunakan belum sesuai dengan mata pelajaran dan karakteristik siswa. Media yang ada di sekolah belum dapat membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.
6. Kemampuan siswa untuk bekerja di dalam kelompok untuk melakukan diskusi ringan masih kurang, nampak keterlibatan siswa masih kurang karena belum aktif dan kurang sesuai model pembelajaran yang digunakan.
7. Hasil belajar siswa berupa pengetahuan dan keterampilan masih rendah dan ketuntasan belajar belum 100%, karena siswa kesulitan dalam memahami dan membuat pola dengan baik, siswa cenderung menghafal materi sehingga dalam prakteknya siswa menemukan kesulitan membuat pola.
8. Kemampuan siswa menerima informasi dalam proses belajar mengajar berbeda-beda. Proses pembelajaran hanya mencapai target untuk menghabiskan materi, tanpa memperhatikan tingkat pemahaman materi dari siswa.

9. Guru belum mempertimbangkan aspek keterlibatan kognitif di dalam proses pembelajaran, siswa cenderung pasif selama pembelajaran di kelas.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Kendala yang dihadapi dalam proses pembuatan pola pada Mata Pelajaran Pembuatan Busana *Custom Made* adalah (1) pengetahuan dan keterampilan membuat pola siswa masih banyak di bawah KKM; (2) siswa kurang aktif; (3) media pembelajaran yang digunakan terbatas; (4) model pembelajaran tidak sesuai dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran; (5) model PBM yang digunakan tidak lengkap tahapannya; dan (6) guru belum mempertimbangkan aspek keterlibatan kognitif di dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kendala-kendala yang terjadi maka diberikan beberapa solusi agar pengetahuan dan keterampilan membuat pola menjadi lebih baik. Solusinya adalah menggunakan model pembelajaran yang bisa meningkatkan minat siswa untuk belajar diantaranya PBM, pembelajaran berbasis proyek, inkuiri, *case metode*. Selain model pembelajaran juga bisa dilengkapi dengan menggunakan media pembelajaran berupa, video, video animasi, multimedia, *hypermedia*, *power point*, dan lain-lain. Berdasarkan solusi tersebut fokus pada model PBM berbantuan *hypermedia* karena model PBM sesuai K-13 sangat cocok diterapkan di SMK pada Mata Pelajaran *Costumer Made*. Penggunaan *hypermedia* pembelajaran akan terasa lebih menarik dan memotivasi siswa untuk belajar. Sehingga menyebabkan keterlibatan kognitif siswa meningkat serta pengetahuan dan keterampilan membuat pola.

#### 1.4 Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat perbedaan pengetahuan dan keterampilan pembuatan pola antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan *hypermedia* dan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan *powerpoint*?
2. Apakah terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan keterlibatan kognitif siswa terhadap pengetahuan dan keterampilan pembuatan pola?
3. Apakah terdapat perbedaan pengetahuan dan keterampilan pembuatan pola antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan *hypermedia* dan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan *powerpoint* pada keterlibatan kognitif siswa tinggi?
4. Apakah terdapat perbedaan pengetahuan dan keterampilan pembuatan pola antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan *hypermedia* dan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan *powerpoint* pada keterlibatan kognitif siswa rendah?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis perbedaan pengetahuan dan keterampilan pembuatan pola antara kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan *hypermedia* dan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan *powerpoint*.

2. Untuk menganalisis pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan keterlibatan kognitif siswa terhadap pengetahuan dan keterampilan pembuatan pola.
3. Untuk menganalisis perbedaan pengetahuan dan keterampilan pembuatan pola antara kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan *hypermedia* dan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan *powerpoint* pada keterlibatan kognitif siswa tinggi.
4. Untuk menganalisis perbedaan pengetahuan dan keterampilan pembuatan pola antara kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan *hypermedia* dan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan *powerpoint* pada keterlibatan kognitif siswa rendah.

## **1.6 Signifikansi Penelitian**

### **1.6.1 Secara Teoretis**

1. Memberikan informasi mengenai model pembelajaran dan media yang tepat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pembuatan pola.
2. Memperkaya konsep atau teori yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan terutama tentang pembelajaran berbasis masalah, pengetahuan pembuatan pola, keterampilan pembuatan pola dan keterlibatan kognitif siswa.
3. Dapat digunakan sebagai perbandingan dalam pelaksanaan penelitian yang relevan.

## 1.6.2 Secara Praktis

### 1.6.2.1 Bagi Guru

1. Berkembangnya proses belajar lebih inovatif dengan model PBM yang berbantuan *hypermedia*.
2. Sebagai pertimbangan dalam menggunakan media belajar yang sesuai minat siswa dan mengikuti arus perkembangan zaman.
3. Penerapan model pembelajaran dan *hypermedia* dalam pembelajaran dapat memudahkan mempelajari materi.

### 1.6.2.2 Bagi Siswa

1. Menambah sumber belajar bukan hanya dari buku dan guru
2. Memacu siswa lebih aktif dan termotivasi untuk belajar.

### 1.6.2.3 Bagi Sekolah

1. Meningkatnya kualitas pelajaran dengan cara memanfaatkan *hypermedia* sebagai media pembelajaran.
2. Memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah serta kondusifnya iklim pendidikan di sekolah.
3. Penerapan model pembelajaran dan *hypermedia* ini memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Serta sekolah dapat mendukung guru untuk menciptakan media yang lebih bervariasi lagi.

#### 1.6.2.4 Bagi Penelitian Lain

1. Digunakan sebagai dasar penelitian lanjutan dan sebagai pemikiran bagi pengembangan pembelajaran untuk melanjutkan penelitian dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa.
2. Menjadi dasar dan rujukan teori penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti lainnya.

### 1.7 Penjelasan Istilah

#### 1. Pengetahuan Pembuatan Pola

Pengetahuan adalah ide, pemahaman, penalaran maupun informasi di mana ide ataupun pemahaman tersebut dapat berasal dari otak manusia ataupun dapat dilihat dengan mata. Pengetahuan adalah kemampuan seseorang dalam mengingat semua jenis informasi yang diterima untuk memecahkan masalah. Pola adalah potongan kertas yang merupakan prototipe bagian pakaian. Pengetahuan pembuatan pola adalah kemampuan siswa dalam membuat pola sesuai dengan model busana yang ditentukan. Dimensi pengetahuan pembuatan pola terdiri dari pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognisi. Pengetahuan pembuatan pola terdiri dari mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan. Kompetensi yang harus dikuasai siswa pada Mata Pelajaran Pembuatan Busana *Custom Made* sesuai kurikulum 2013 meliputi pengertian kamsol, jenis model kamsol, kriteria dan fungsi kamsol, prosedur pembuatan pola kamsol, kriteria bahan utama dan penunjang untuk kamsol, alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan analisis desain kamsol, dan analisis desain kamsol.

## 2. Keterampilan Pembuatan Pola

Keterampilan adalah kecakapan melaksanakan dan menyelesaikan tugas dengan cekat, cepat, dan tepat. Orang yang memiliki keterampilan adalah seseorang yang mampu mengerjakan pekerjaannya atau tugasnya dengan mudah, cermat, bersifat efisien dan juga terampil dalam pekerjaannya atau tugasnya tersebut. Keterampilan adalah kecakapan atau keahlian untuk melakukan suatu pekerjaan yang hanya diperoleh dalam praktek. Keterampilan dinilai berdasarkan proses dan kualitas produk. Terampil dalam tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Tata Busana. Keterampilan membuat pola pada Mata Pelajaran Pembuatan Busana *Custom Made* adalah keterampilan yang dimiliki siswa dalam membuat pola kamsol yang dinilai berdasarkan proses dan kualitas produk pola yang dibuat.

## 3. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) Berbantuan *Powerpoint*

Model PBM proses pembelajaran siswa dihadapkan pada masalah yang dipecahkan melalui pengetahuan dan keterampilan, mengembangkan inkuiri, membangun cara berpikir kritis dan terampil dalam pemecahan masalah. Sintaks PBM adalah: orientasi siswa pada masalah, mengorganisasikan siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Pada penerapan langkah-langkah PBM menggunakan bantuan *powerpoint*.

#### 4. Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan *Hypermedia*

Model PBM berbantuan *hypermedia* menekankan pada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah dengan langkah-langkah sesuai dengan sintaks PBM dengan bantuan *hypermedia* di dalam proses pembelajarannya. *Hypermedia* digunakan sebagai alat bantu yang memudahkan siswa untuk memahami materi yang dipelajari dan membantu memecahkan masalah dalam pembuatan pola.

#### 5. Keterlibatan Kognitif Siswa

Keterlibatan kognitif merupakan keterlibatan siswa mencakup siswa memperhatikan, konsentrasi, fokus, menyerap, berpartisipasi, dan memiliki kesediaan untuk berusaha melebihi standar yang dimiliki. Melihat usaha siswa yang dibutuhkan dalam memahami dan menguasai suatu. Keterlibatan kognitif terdiri dari perilaku dalam berpikir, kesediaan untuk pemahaman ide-ide yang kompleks dan penguasaan keterampilan yang sulit.

#### 1.8 Novelty/Orisinalitas

1. Penelitian ini telah menghasilkan varian baru PBM, yaitu PBM yang diperkaya dengan menggunakan bantuan *hypermedia*. PBM berbantuan *hypermedia* telah teruji berpengaruh terhadap pengetahuan dan keterampilan pembuatan pola. *Hypermedia* digunakan pada setiap langkah pembelajaran. Penambahan *hypermedia* pada sintaks PBM tidak mengganggu proses pembelajaran, tetapi memperkuat pembelajaran untuk mendorong pencapaian pengetahuan dan keterampilan pembuatan pola kamsol yang lebih baik.
2. Teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah *hypermedia* Pembuatan Busana *Custom Made* materi pola kamsol yang dikembangkan

peneliti dan sudah divalidasi oleh ahli serta sudah diujicobakan ke siswa. *Hypermedia* terdiri dari kompetensi, materi dan kuis. Materi utama terdiri dari pendahuluan, teori/konsep, dan video. Dalam pendahuluan terdapat video animasi permasalahan-permasalahan dalam pembuatan pola kamisol. Bagian teori konsep terdiri dari teks bahan ajar pembuatan pola kamisol. Bagian video terdiri dari beberapa video animasi pembuatan pola dasar sistem *myneke*, pola dasar sistem sederhana, cara mengambil ukuran, pola kamisol model datar, pola kamisol model hati, dan pola kamisol model bra. *Hypermedia* yang sudah dikembangkan sudah di HKI dengan nomor pencatatan 000394599. Dalam *hypermedia* terdapat beberapa video animasi, dua diantaranya sudah di HKI, yaitu video animasi pola dasar sistem praktis dengan nomor pencatatan 000394598 dan video animasi cara mengambil ukuran badan dengan nomor pencatatan 000449828.

3. *Hypermedia* juga sudah terdapat buku petunjuk untuk memudahkan penggunaan *hypermedia* bagi siswa dan guru. Buku petunjuk penggunaan *hypermedia* Pembuatan Busana *Costum Made* sudah di HKI dengan nomor pencatatan 000449825.
4. Instrumen yang digunakan untuk mengukur pengetahuan pembuatan pola menggunakan tes pilihan ganda yang diperluas untuk menghindari siswa menjawab dengan menebak tanpa memahami konsep. Instrumen yang digunakan untuk mengukur keterampilan pembuatan pola menggunakan rubrik skala Likert.