

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan yang layak merupakan suatu hal yang penting bila ingin menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) guna membangun bangsa yang berkualitas, sejalan dengan pendapat dari Muhardi (2004:347) bahwa pendidikan memiliki kontribusi yang signifikan terhadap kualitas suatu bangsa sehingga optimalisasi terhadap pendidikan sangat diperlukan dimana hal ini tidak terlepas dari dukungan semua pihak termasuk para pendidik. Oleh sebab itu terobosan terbaru sangat diperlukan yang dapat diimplementasikan melalui pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, pemenuhan sarana prasarana pendidikan yang saling mempengaruhi dan berkombinasi untuk mencapai tujuan pembelajaran, dalam hal ini tentu saja proses belajar mengajar harus dijalankan dengan serius. Menurut Rustaman (2007:18) mendefinisikan proses pembelajaran sebagai suatu interaksi yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dimana interaksi ini berlangsung melalui suasana yang bersifat edukatif guna mencapai tujuan belajar dalam bentuk komunikasi timbal balik. Proses pembelajaran senantiasa dilakukan guna mencapai tujuan pembelajaran sesuai kurikulum yang dipergunakan saat ini, menurut Bafadal (2005:27) bahwa pembelajaran dipandang sebagai proses atau usaha yang diimplementasikan kedalam bentuk kegiatan pembelajaran dan pengajaran yang bersifat efektif dan efisien yang tak terlepas dari komponen yang

berkaitan satu sama lainnya. Masing-masing komponen saling berhubungan dan saling berpengaruh dalam setiap proses pembelajaran. Salah satu komponen yang menunjang kelancaran dari proses belajar dan mengajar adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan komponen penunjang yang digunakan untuk menyampaikan materi belajar maupun pesan kepada para peserta didik dimana penggunaan media pembelajaran juga mampu menstimulasi minat dan motivasi belajar siswa (Alfu dan Yati, 2014:176). Di era dengan perkembangan teknologi yang pesat seperti sekarang ini tentu saja peserta pendidik diharapkan bisa mengembangkan media pembelajaran yang sejalan dengan perkembangan teknologi namun juga tetap bisa memenuhi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sebagai salah satu bentuk dari pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan seperti yang dijabarkan oleh Vai dkk (2019:21) yaitu salah satu bentuk pengimplementasian teknologi dalam proses belajar dan mengajar dapat dilakukan melalui pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk yang menarik dan variatif dapat dilakukan oleh guru agar membantu proses pembelajaran dan meningkatkan proses pembelajaran sesuai yang disampaikan oleh Nasution (2013:76) bahwa ada beberapa alasan, media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar peserta didik yaitu: (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dapat dipahami oleh peserta didik, dan memungkinkan peserta didik dapat menguasai tujuan pembelajaran lebih baik, (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, dan (4) peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan dan

belajar, siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga melakukan kegiatan seperti mengamati, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Kegiatan pembelajaran sendiri pada prosesnya memiliki beberapa permasalahan yang pada dasarnya berkaitan dengan media pembelajaran dan pengembangannya juga berkaitan dengan kemampuan guru dalam memilih maupun mengembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi didalamnya sesuai dengan yang dijabarkan oleh Alwi (2017: 145-167) ada beberapa hal yang menjadi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran antara lain: 1) tenaga pengajar belum mampu untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa beserta materi yang diajarkan; 2) tenaga pengajar belum mampu memanfaatkan teknologi untuk memaksimalkan media pembelajaran. Permasalahan yang berkaitan dengan media pembelajaran ini tentu saja kemudian akan mempengaruhi jalannya proses pembelajaran juga hasil akhir dari tujuan pembelajara yang ingin dicapai, permasalahan serupa juga kemudian didapati peneliti pada salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Lombok Timur setelah dilakukannya obsrvasi di Sekolah tersebut.

SMK Tarbiyatussibyan Lenek merupakan Sekolah Menengah Kejuruan yang memfokuskan kompetensi keahlian tata busana didalamnya, selain itu SMK Tarbiyatussibyan saat observasi dilakukan pengajaran pada siswa masih menggunakan kurikulum 2013 terutama pada siswa kelas XI dan kelas XII. Observasi sendiri dilakukan pada saat berlangsungnya pembelajaran desain busana pada kelas XI yang kemudian didapati siswa kurang berminat pada jalannya pembelajaran terutama pada saat materi praktik pembuatan desain busana karena media pembelajaran yang digunakan terlalu monoton dan kurang menarik bagi

siswa, lebih lanjutnya ternyata situasi ini sudah berlangsung cukup lama dan berakibat pada hasil praktik mendesain para siswa pada saat diberikan tugas mendesain suatu busana oleh guru, kebanyakan siswa mendesain seadanya dan tidak sesuai dengan aturan baku dalam pembuatan proporsi badan, padahal kemampuan dalam mendesain suatu busana oleh seorang perancang busana merupakan suatu hal yang penting dan akan menjadi nilai lebih dari seorang perancang busana.

Untuk menangani permasalahan yang sedang terjadi, maka diperlukan pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dalam mata pelajaran desain busana untuk diterapkan kepada siswa SMK Tarbiyatussibyan, diharapkan nantinya akan membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena mempergunakan media pembelajaran yang tidak monoton juga sejalan dengan perkembangan teknologi, dalam hal ini media pembelajaran tersebut akan berupa simulasi cara menggunakan aplikasi menggambar untuk membuat suatu rancangan desain busana, lebih lanjutnya aplikasi yang akan dipergunakan adalah aplikasi *sketchbook*. Aplikasi *Sketchbook* sendiri merupakan aplikasi bergambar yang banyak digunakan dalam membuat suatu rancangan *digital* yang penggunaannya bisa melalui *smartphone android*, dengan besaran data sekitar 11 MB dan hasil desain berupa gambar dalam bentuk JPG (Robles, 2013). Aplikasi *Sketchbook* tepat digunakan dalam pengembangan media belajar berupa simulasi pembuatan desain busana secara *digital* ini, selain karena besaran data yang tidak terlalu besar aplikasi *sketchbook* sendiri memiliki fitur yang menarik dan dapat membantu lainnya seperti fitur perekaman proses desain sesuai yang dijabarkan oleh Robles (2013) ada beberapa fitur yang ada didalam aplikasi *sketchbook*

diantaranya fitur penyingkron foto dan fitur perekaman, selain itu juga aplikasi *sketchbook* memiliki tingkat sensitivitas yang lebih tinggi bila dibandingkan dengan beberapa jenis aplikasi bergambar serupa.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas kemudian terdapat beberapa masalah yang dapat dikemukakan diantaranya, yaitu:

1. Siswa kurang tertarik dalam mengikuti jalannya pembelajaran desain busana.
2. Kurangnya variasi bentuk media belajar baru yang lebih menarik.
3. Perlu adanya simulasi penggunaan aplikasi bergambar yang dapat digunakan sebagai media belajar baru pada pembelajaran desain busana.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang telah diuraikan maka perlu dibatasi ruang lingkup permasalahan yang perlu dibahas dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Simulai Desain Busana berbasis aplikasi *Sketchbook*” ini difokuskan pada pembuatan media simulai desain busana berbasis aplikasi *sketchbook* dan bagaimana respon siswa terhadap media simulasi desain busana berbasis aplikasi *sketchbook*.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang kemudian ditemukan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:



1. Bagaimana kelayakan media simulasi desain busana berbasis aplikasi *sketchbook* dengan menggunakan model ADDIE?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media simulasi desain busana berbasis aplikasi *sketchbook* dengan menggunakan model ADDIE?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan media simulasi desain busana berbasis aplikasi *sketchbook* dengan menggunakan model ADDIE.
2. Untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media simulasi desain busana berbasis aplikasi *sketchbook* dengan menggunakan model ADDIE?

### 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan akan memberi manfaat secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Diharapkan penelitian ini akan menambah wawasan dalam bidang ilmu pendidikan.
  - b. Sebagai media pembelajaran baru dengan pemanfaatan teknologi yang sedang berkembang.
  - c. Diharapkan penelitian ini nantinya bisa dijadikan referensi untuk peneliti setelahnya yang penelitiannya berhubungan dengan pembuatan desain busana digital berbantuan aplikasi menggambar.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Guru

Diharapkan penelitian ini dapat Guru gunakan sebagai media pembelajaran baru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

### b. Siswa

Diharapkan penelitian ini akan memudahkan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi yang ada.

### c. Lembaga sekolah

Penelitian ini nantinya diharapkan akan berguna bagi sekolah sebagai evaluasi pembelajaran.

## 1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1. Asumsi

Asumsi yang mendasari pengembangan media simulasi desain busana berbasis aplikasi *sketchbook* diantaranya:

- a. Media ini dapat digunakan sebagai referensi dan sumber belajar siswa.
- b. Ahli isi/materi adalah dosen dan guru mata pelajaran yang memahami materi pembelajaran desain busana.
- c. Ahli media adalah dosen yang memahami karakteristik dari media pembelajaran desain busana.

### 2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media simulasi desain busana berbasis aplikasi *sketchbook* antara lain:

- a. Media simulasi desain busana berbasis aplikasi *sketchbook* digunakan oleh siswa XI program keahlian tata busana semester ganjil mada mata pelajaran desain busana.
- b. Media simulai desain busana dibuat dalam bentuk audio visual dan disusun berdasarkan silabus kurikulum 2013. Materi pembelajaran yang diambil yakni pada KD 4.5 Membuat desaing busana kerja sesuai konsep kolase 4.5.1 Membuat desain busana kerja wanita dengan proporsi ilustrasi (1/9 X tinggi kepala) secara manual dan digital pada bagian materi pembelajaran 2) Jenis busana kerja.

