BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian besar dari kehidupan dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang terdidik, terampil dan cerdas, oleh sebab itu pendidikan merupakan sebuah landasan pembentuk mental, mengingat dan menggunakan pengetahuan yang dimulai dengan proses belajar pada masa kanak – kanak dan tidak akan terlepas hingga kelak dewasa dikutip pada (Lasmawan & Budiarta, 2020). Dunia pendidikan terus berkembang dan tidak terlepas dari arus teknologi yang ada. Sesuai dengan berkembangnya teknologi, dunia pendidikan juga harus beradaptasi dan mengikuti arus yang ada dalam pembelajaran yang akan guru sampaikan kepada siswa. Pada penerapan kurikulum baru Merdeka Belajar, guru melakukan inovasi pembelajaran kepada siswa untuk memperdalam lagi kompetensi guru serta siswa dalam inovasi yang berkualitas terhadap proses belajar dan mengajar, oleh sebab itu diperlukannya pembaharuan yang berkualitas dengan memanfaatkan media yang saat ini berkembang pesat yaitu era digital dikutip pada (Damiati et al., 2024). Inovasi dalan dunia pendidikan yaitu berkaitan pada suatu ide, barang dan metode yang digunakan untuk memecahkan masalah dan mencapai tujuan pendidikan yang lebih optimal di kutip pada (Margunayasa et al., 2022). Dalam era teknologi digital ini, telah memberikan dampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang

merupakan sebuah lembaga pendidikan vokasi yang dituntut untuk dapat terus menyesuaikan pembelajaran di dalamnya agar sesuai juga dengan arus perkembangan industri dikutip pada (Maritsa et al., 2021).

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada Jurusan Desain dan Produksi Busana di SMKN Darul Ulum Muncar. Observasi ini memperoleh informasi mengenai media pembelajaran yang ternyata sudah diterapkan secara digital. Hal ini merupakan sebuah dampak pembaruan yang optimal terhadap kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dibidang pendidikan. SMK yang sebagian besar pembelajarannya berbasis pada keterampilan juga membutuhkan media teknologi yang inovatif dalam menunjang proses belajar dan mengajar. SMKN Darul Ulum Muncar telah menggunakan media teknologi sejak 2023 dalam membangun proses belajar khususnya pada praktik desain busana. SMKN Darul Ulum Muncar sebelumnya masih menggunakan bahan konvensional atau media manual seperti kertas gambar, pensil dan pewarna. Guru telah melakukan strategi yang inovatif terhadap keterbatasan dan sebagai media untuk meminimalisasi penggunaan kertas berlebihan. Salah satu bentuk alternatif inovasi yang guru lakukan tersebut adalah menggambar digital**.**

Menggambar digital adalah gambar dua dimensi dari kumpulan individual *pixel* yang berukuran sangat kecil, sehingga menciptakan sebuah bentuk, warna dan garis (Pratama et al., 2023). Gambar digital merupakan gambar yang yang dapat dioperasikan menggunakan media digital seperti *smartphone, tablet dan komputer* dalam bentuk Aplikasi Digital menggambar. Sifatnya sangat fleksibel dan efisiensi waktu. Gambar digital hadir juga untuk

mengatasi seseorang yang kurang mahir terhadap kegiatan menggambar manual menggunakan kertas dan kanvas.

Salah satu aplikasi menggambar digital yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu *Ibis Paint X* yaitu merupakan aplikasi yang turut hadir dalam *smartphone* sebagai aplikasi mobile yang memiliki banyak fitur yang dapat digunakan pada praktik desain busana serta dapat ditemui dan diunduh secara gratis pada *Google Play Store.* Material yang ditawarkan oleh aplikasi tersebut terbilang sangat lengkap dan sangat memadai untuk alat bantu aktivitas berkarya. Aplikasi menggambar digital memiliki fitur yang bervariasi dan dapat memudahkan dalam membuat suatu desain dengan bebas. Alat-alat yang ditawarkan dan lazim ditemui seperti; alat bantu garis, palet warna yang banyak dan dapat disesuaikan menggunakan kode warna, tekstur kuas, kanvas sesuai ukuran dan lain sebagainya. Aplikasi menggambar digital merupakan sebuah inovasi yang memudahkan para seniman dalam mengembangkan karyanya. Tidak hanya itu, penggunaan aplikasi menggambar digital juga dapat berperan andil di dunia pendidikan dalam menjalankan proses belajar dan mengajar. Hal yang utama yang bisa dirasakan sangat baik adalah dapat diakses pada *smartphone. Smartphone* sendiri adalah sebuah perangkat digital praktis yang dapat mengolah data dan banyak membantu aktivitas di luar fungsi utamanya sebagai media komunikasi (M Naimar, 2022).

Media pembelajaran yang guru telah terapkan pada siswa, ternyata masih menggunakan metode pembelajaran PBL (Problem Based Learning) secara individu, yang artinya siswa melakukan pembelajaran yang hanya

berpusat pada diri mereka untuk melakukan observasi sehingga membuat siswa bosan dan akhirnya enggan untuk menyelesaikan projek desain busana secara individu. Seperti yang dikutip dari (Tegeh et al., 2019) bahwa rendahnya kualitas pembelajaran adalah salah satu faktor dari salah dalam cara penyampaian pembelajaran yang dilakukan oleh guru, karena guru adalah salah satu faktor utama dalam menentukan keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Metode yang cocok dalam menggunakan media pembelajaran digital yang telah diterapkan oleh guru adalah metode *Cooperative*. Metode ini mampu memahami masalah yang terjadi dalam lingkup kecil, sehingga siswa dapat lebih aktif dalam berdiskusi, memecahkan masalah dan merancang konsep karya secara bersama dan saling bergantian, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang efektif dan terarah. Metode ini menuntut siswa untuk berperan aktif dan kritis pada pembelajaran yang berlangsung (Piring & Rooroh, 2024). Siswa tidak lagi berpusat pada hafalan dalam kelas, tetapi siswa turut aktif dalam sebuat perancangan karya yang diambil dari masalah di lingkungan sekitarnya.

Guru menyadari bahwa perkembangan teknologi yang pesat juga dapat membawa dampak positif pada proses pembelajaran praktik sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif, inovatif, praktis dan tidak mudah bosan, yang di mana media teknologi disukai oleh siswa generasi kini. Namun dibalik kemudahannya dalam mengakses teknologi dibutuhkan kesiapan seorang guru dalam menghadapi arus teknologi yang pesat ini. Guru diharapkan mempelajari secara mendalam mengenai teori yang akan digunakan ataupun peran seperti melakukan demonstrasi yang sesuai dengan teknologi yang

diterapkan pada pembelajaran, maka siswa akan lebih mudah dalam mengaplikasikan materi sesuai dengan metode yang telah diterapkan dan yang akan diterapkan yaitu metode *Cooperative* tipe *Group Investigation* melalui media digital seperti aplikasi menggambar *Ibis Paint X* yang sangat cocok digunakan pada proses pembelajaran praktik desain busana (Mutia et al., 2023). Selanjutnya hasil karya praktik desain busana yang ditampilkan siswa tentunya sangat diperlukan dalam penelitian ini sebagai bahan untuk mengukur nilai estetika yang ada pada tugas projek yang telah siswa kerjakan. Estetika pada karya desain busana merupakan suatu identitas visual yang dapat dinilai dari elemen warna khas, motif dan bentuk desain busana yang dapat membedakan rancangan dari satu siswa dan siswa lainnya

Melihat realitas yang ada sesuai dengan observasi penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan, khususnya di SMKN Darul Ulum Muncar yang berlokasi di Dusun Krajan, Kecamatan Muncar, Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur, yang di dalamnya memiliki jurusan Desain dan Produksi Busana. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan metode *Cooperative* dengan tipe *Group Investigation* berbasis aplikasi digital *Ibis Paint X* dapat mendukung proses pembelajaran praktik dalam mendesain busana bagi siswa kelas X. lewat penelitian ini yang berjudul "PENERAPAN METODE *COOPERATIVE* TIPE *GROUP INVESTIGATION* MELALUI APLIKASI *IBIS PAINT X* DI KELAS X JURUSAN DESAIN DAN PRODUKSI BUSANA SMKN DARUL ULUM MUNCAR".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menemukan identifikasi masalah yang dapat dikaji sebagai berikut:

1) Penggunaan media konvensional dalam praktik mendesain busana memiliki banyak keterbatasan seperti boros dalam bahan yang digunakan dan kurang fleksibel, sehingga penerapan aplikasi digital *Ibis Paint X* sangat membantu siswa dalam mendesain.
2) Tingkat penguasaan siswa masih terbilang bervariasi dalam menerapkan aplikasi digital *Ibis Paint X* sebagai metode pembelajaran dalam praktik mendesain busana, sehingga karya yang dihasilkan belum merata pada siswa.
3) Guru hanya menerapkan pembelajaran mandiri terhadap siswa sehingga terjadinya ketidakefektifan siswa dalam mengerjakan tugas projek sehingga akhirnya tidak selesai dalam mengerjakan tepat waktu.
4) Hasil karya praktik desain busana siswa cenderung kurang bervariasi dan kolaborasi dan hanya seperti mengandalkan referensi yang sama pada *internet.*

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembatasan masalah dalam penelitian ini bertujuan agar penelitian dapat dilakukan secara efisien, efektif dan terarah. Berdasarkan identifikasi yang telah diuraikan, berikut batasan masalah yang menjadi fokus permasalahan:

1) Fokus penelitian pengumpulan data mencakup proses menggunakan media baru dengan metode pembelajaran *Cooperative* tipe *Group Investigation* pada pembelajaran terhadap kendala yang dihadapi siswa kelas X di SMKN Darul Ulum Muncar.
2) Pemanfaatan fitur Format *IPV* (Karya *ibisPaint*) yang digunakan selama proses pembelajaran.
3) Hasil karya praktik desain busana siswa kelas X setelah menggunakan metode *Cooperative* tipe *Group Investigation.*

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, berikut rumusan masalah pada penelitian ini:

1) Bagaimanakah penerapan metode pembelajaran *Cooperative* tipe *Group Investigation* melalui aplikasi digital *Ibis Paint X* bagi pembelajaran Praktik Desain Busana pada siswa kelas X di SMKN Darul Ulum Muncar?
2) Bagaimanakah pemanfaatan fitur Format *IPV* (Karya *ibisPaint*) dalam metode pembelajaran *Cooperative* tipe *Group Investigation* pada praktik desain busana pada siswa kelas X di SMKN Darul Ulum Muncar?
3) Bagaimanakah hasil karya praktik Desain Busana siswa kelas X selama menerapkan metode pembelajaran *Cooperative* tipe *Group Investigation* di SMKN Darul Ulum Muncar?

1.5 Tujuan Penelitian

1) Mendeskripsikan metode *Cooperative* tipe *Group Investigation* pada proses pembelajaran praktik mendesain busana menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* pada siswa kelas X di SMKN Darul Ulum Muncar.
2) Mendeskripsikan pemanfaatan fitur Format *IPV* (Karya *ibisPaint*) dalam pembelajaran praktik mendesain busana pada siswa kelas X di SMKN Darul Ulum Muncar.
3) Mendeskripsikan hasil karya praktik desain busana siswa kelas X di SMKN Darul Ulum Muncar.

1.6 Manfaat Penelitian

1) Bagi Peneliti

   Sebagai syarat, peneliti yang merupakan mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi dan menambah wawasan mengenai penerapan dari aplikasi digital *Ibis Paint X.*

2) Bagi Guru dan Jurusan SMKN Darul Ulum Muncar

   Sebagai bahan evaluasi untuk menambah referensi dan media yang baru kepada siswa, sehingga siswa dapat lebih optimal dalam pembelajaran praktik mendesain busana.

3) Bagi Jurusan Pendidikan Seni Rupa

   Bagi Jurusan Pendidikan Seni rupa sebagai acuan dan referensi dalam pembelajaran yang berkelanjutan terhadap mahasiswa seperti bahan perkuliahan dan juga bahan ajar di lingkup sekolah, selain itu penelitian ini diharapkan dapat menjadi arsip dan bahan informasi bahkan di luar Jurusan Pendidikan Seni Rupa.