

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Indonesia merupakan salah satu negara yang terkena dampak dari penyebaran virus yang sedang melanda seluruh dunia yaitu Corona Virus Disease (Covid-19). Penyebaran virus Covid-19 saat ini menjadi angka kematian yang paling tinggi di berbagai negara. Di Indonesia sendiri data terakhir kasus meninggal akibat covid-19 sebanyak 34.316 orang (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia). Penyebaran virus ini bukan hanya berdampak pada banyaknya korban jiwa maupun melemahnya perekonomian di Indonesia tetapi virus ini juga berdampak pada tatanan pendidikan di Indonesia. Hal inilah yang mendorong pemerintah untuk melakukan berbagai kebijakan di segala aspek terutama pada aspek pendidikan. Berdasarkan SE Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran covid-19, kementerian pendidikan Indonesia mengeluarkan kebijakan yakni proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring atau jarak jauh. Pendidikan jarak jauh merupakan pendidikan di mana peserta didik dan tenaga pendidik tidak bertatap muka secara langsung dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi, dan media lainnya (UU No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional). Pembelajaran jarak jauh saat ini diterapkan pada satuan pendidikan mulai dari SD/MI, SMP/Mts, SMA/SMK guna memutus mata rantai penyebaran covid-19 (SE No.4 Tahun 2020). Sekolah menengah kejuruan

(SMK) yang menjadi salah satu jenjang pendidikan yang menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh merupakan bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia, 2010).

Berdasarkan permendikbud RI No. 70 tahun 2013 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum di sekolah menengah kejuruan (SMK) mengelompokkan mata pelajaran di SMK menjadi 3 kelompok yakni kelompok A, B, dan C. Kelompok A dan B merupakan mata pelajaran wajib yang didapatkan oleh semua siswa, sedangkan kelompok C merupakan mata pelajaran peminatan yakni mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa yang memilih kompetensi keahlian masing-masing. Salah satu kompetensi keahlian yang ada di SMK yaitu Tata Busana, di mana pada kompetensi keahlian Tata Busana sendiri terdapat mata pelajaran peminatan salah satunya yaitu mata pelajaran desain busana. Desain busana merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat pada kompetensi keahlian Tata Busana. Mata pelajaran desain busana mengarahkan peserta didik agar mampu membuat rancangan suatu busana yang kemudian diwujudkan menjadi sebuah karya busana. Senada dengan hal tersebut maka dibutuhkan media pembelajaran yang dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai rancangan karya busana yang akan dibuat.

Salah satu SMK yang terletak di wilayah Kabupaten Buleleng yakni SMKN 2 Singaraja yang juga menerapkan kebijakan belajar daring guna memutus penyebaran mata rantai covid-19. SMKN 2 Singaraja merupakan sekolah yang menyiapkan lulusan di empat kompetensi keahlian yaitu Akomodasi Perhotelan,

Tata Boga, Tata Kecantikan, dan Tata Busana. Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran dan kondisi yang terjadi saat ini, maka ditemukan permasalahan yakni peserta didik merasa kesulitan dalam menemukan ide atau konsep dalam mendesain suatu busana. Mata pelajaran desain busana memerlukan media yang dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai rancangan suatu busana. Berdasarkan silabus mata pelajaran desain busana terdapat kompetensi dasar (KD) yang menuntut peserta didik membuat desain busana sesuai dengan konsep kolase.

Salah satu upaya yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan yakni *moodboard*. *Moodboard* merupakan media petunjuk yang dapat menerapkan konsep kolase dalam menciptakan suatu desain busana. *Moodboard* berisi kumpulan gambar-gambar yang dapat dijadikan sumber ide sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih jelas dalam menciptakan rancangan suatu busana. Menurut Afif Bestari (2016:3) *moodboard* merupakan sebuah benda atau sarana berupa papan atau bidang datar lainnya dengan berbagai bentuk yang di dalamnya berisi kumpulan gambar-gambar, warna dan jenis benda yang dapat menjadi sumber ide dalam menciptakan desain busana. Seiring dengan perkembangan teknologi *moodboard* tidak hanya dapat diciptakan secara manual tetapi *moodboard* dapat juga diciptakan dengan bantuan aplikasi-aplikasi pengolah gambar yang ada pada *smartphone*. *Moodboard* yang dibuat dengan bantuan aplikasi akan menghasilkan *moodboard* dalam bentuk digital. Jika sebelumnya *moodboard* dibuat dari sekumpulan gambar majalah, maka untuk *moodboard* digital dapat dibuat dengan mengumpulkan gambar-gambar yang didapatkan dari internet. Kelebihan pembuatan *moodboard* digital diantaranya a)

pembuatan akan lebih praktis karena *moodboard* digital berbentuk *soft file* yang mudah dibawa, b) terdapat berbagai fitur dalam aplikasi pengolah gambar yang dapat memudahkan dalam pembuatan *moodboard*, c) terdapat berbagai macam *tool* atau peralatan yang tersedia dalam aplikasi, d) biaya yang dibutuhkan lebih sedikit, e) mengurangi penggunaan kertas dan tidak merusak kertas. Adapun kekurangan media *moodboard* yakni hanya menerapkan persepsi indera mata.

Pembuatan *moodboard* secara digital dapat dilakukan dengan menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk membuat *moodboard*. Alat dan bahan yang dapat digunakan yakni aplikasi untuk membuat kolase gambar atau foto. Kemudian menentukan tema dari *moodboard* tersebut, lalu mengumpulkan gambar-gambar yang diperlukan dalam membuat *moodboard* melalui *browsing* di internet atau aplikasi lainnya. Setelah mengumpulkan gambar-gambar yang diperlukan, gambar-gambar tersebut kemudian disusun ke dalam bentuk kolase sehingga menjadi sebuah *moodboard* yang menarik. Dengan media pembelajaran *moodboard* digital, peserta didik dapat memanfaatkan teknologi yang ada saat ini seperti penggunaan *smartphone*. Penggunaan media pembelajaran *moodboard* secara digital juga diharapkan dapat mendukung sistem pembelajaran di masa pandemi covid-19 yakni pembelajaran secara daring/jarak jauh.

Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan sebuah media *moodboard* berbantuan aplikasi pengolah gambar pada pembelajaran desain busana. Melalui media pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa kelas XI Tata Busana di SMKN 2 Singaraja pada mata pelajaran desain busana.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yakni:

1. Belum ada media yang dapat membantu peserta didik dalam membuat desain busana secara digital.
2. Peserta didik merasa kesulitan dalam menemukan ide atau konsep dalam mendesain suatu busana.
3. Berdasarkan silabus mata pelajaran desain busana terdapat kompetensi dasar (KD) yang menuntut peserta didik membuat desain busana sesuai dengan konsep kolase.

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 *Moodboard* Berbantuan Aplikasi Pengolah Gambar pada Pembelajaran Desain Busana”. Penelitian ini difokuskan pada pembuatan media *moodboard* berbantuan aplikasi pengolah gambar pada pembelajaran desain busana.

1.4 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalah yakni bagaimana penilaian media *moodboard* berbantuan aplikasi pengolah gambar pada pembelajaran desain busana melalui uji ahli media, uji ahli isi, dan tanggapan subjek sasaran?

1.5 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini yakni untuk mengetahui penilaian media *moodboard* berbantuan aplikasi pengolah gambar pada pembelajaran desain busana melalui uji ahli media, uji ahli isi, dan uji subjek sasaran.

1.6 SPESIFIKASI PRODUK YANG DIKEMBANGKAN

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu media *moodboard* dalam bentuk digital yang dibuat dengan bantuan aplikasi-aplikasi pengolah gambar.

1.7 PENTINGNYA PENGEMBANGAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah dalam ilmu pengetahuan di bidang pendidikan terutama dalam penggunaan media pembelajaran jarak jauh atau daring.
- 2) Sebagai alternatif media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi yang sedang berkembang.

2. Manfaat Praktis

1) Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang dipilih guru dalam melaksanakan proses pembelajaran secara daring atau jarak jauh.

2) Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam mencari sumber ide dalam mendesain suatu busana dan dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi komunikasi dan informasi yang sedang berkembang.

3) Lembaga sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sarana evaluasi terhadap pembelajaran yang diterapkan saat ini yaitu sistem pembelajaran daring atau jarak jauh.

4) Peneliti yang lain

Sebagai bahan referensi untuk peneliti berikutnya tentang media *moodboard* berbantuan aplikasi pengolah gambar pada pembelajaran desain busana.

1.8 ASUMSI DAN KETERBATASAN PENGEMBANGAN

1. Asumsi

Asumsi yang mendasari pengembangan media *moodboard* berbantuan aplikasi pengolah gambar pada pembelajaran desain busana antara lain:

- 1) Guru mata pelajaran terlebih dahulu memahami media *moodboard* yang dibuat dalam bentuk digital agar mempermudah pada proses pembelajaran, khususnya pembelajaran secara daring atau jarak jauh.
- 2) Peserta didik dapat memahami pembuatan *moodboard* dengan memanfaatkan aplikasi pengolah gambar yang ada pada *smartphone*. Peserta didik dapat memahami unsur-unsur yang digunakan dalam membuat *moodboard* dalam bentuk digital.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam pengembangan media *moodboard* berbantuan aplikasi pengolah gambar pada pembelajaran desain busana yaitu pengembangan media *moodboard* dalam bentuk digital dibatasi pada pembahasan materi desain busana pada kompetensi desain busana anak.

1.9 DEFINISI ISTILAH

Untuk menghindari penyimpangan makna dalam memahami istilah-istilah yang ada dalam judul penelitian ini maka perlu penjabaran 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. Aplikasi pengolah gambar

Aplikasi pengolah gambar merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengolah data grafis, seperti foto atau gambar, poster, brosur, logo dan lain sebagainya (wikipedia).

4. Desain busana

Desain busana merupakan ide atau gagasan seseorang yang dituangkan melalui gambar dan menjadi suatu bentuk rancangan busana Chodijah (2001:9).

