

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Perkembangan dunia pendidikan menyebabkan berbagai macam pembaharuan agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Berbagai terobosan dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan antara lain dengan pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Salah satu pembaharuan yaitu dengan membuat inovasi yaitu pengembangan media pembelajaran. Pada tuntutan pembelajaran abad 21 saat ini nampaknya media untuk pembelajaran bergeser dari yang biasanya berupa media cetak sudah cukup efektif, maka saat ini tidak lagi cukup karena sifatnya lebih cenderung statis dan hanya melibatkan satu panca indra yaitu indra penglihatan. Tuntutan pembelajaran abad 21 ini ditandai dengan adanya perubahan media pembelajaran. Dalam merespon perubahan dan perkembangan baru ini pemerintah dalam pembangunan sektor pendidikan mengeluarkan beberapa kebijakan. Beberapa kebijakan berisi pemanfaatan ICT (*Information and Communication Technologies*) dalam proses kegiatan belajar mengajar. Saat ini media yang digunakan sudah mulai bergeser pada penggunaan media yang lebih dinamis, menarik, menggunakan teknologi, dan melibatkan banyak panca indra.

Pengembangan media pembelajaran sangat penting dilakukan, salah satunya pada sekolah menengah kejuruan (SMK). SMK Muhammadiyah 1 Tempel merupakan salah satu sekolah kejuruan yang mempunyai 3 program keahlian. Program keahlian yang diteliti pada penelitian ini adalah program keahlian busana

butik. Salah satu mata pelajaran produktif pada dasar kompetensi kejuruan busana butik yaitu dasar teknologi menjahit. Pada mata pelajaran dasar teknologi menjahit salah satu materi yang harus dikuasai oleh siswa adalah pemanfaatan limbah hasil jahitan busana. Limbah hasil jahitan busana tidak bisa dianggap remeh mengingat banyaknya limbah hasil jahitan yang dihasilkan oleh industri busana maupun kegiatan praktik busana seperti menjahit. Dengan adanya materi pemanfaatan limbah hasil jahitan busana tersebut diharapkan dapat mengurangi jumlah limbah hasil jahitan yang dihasilkan oleh kegiatan menjahit busana maupun industri busana, hal ini berarti mengurangi pencemaran lingkungan hidup dan sekaligus mendukung program *Zero Waste*. Limbah hasil jahitan busana yang akan dimanfaatkan pada penelitian ini adalah perca kain. Pemanfaatan limbah hasil jahitan busana berupa perca kain pada penelitian ini akan dibuat menjadi kerajinan bantalan jarum. Kerajinan bantalan jarum merupakan kerajinan yang banyak dibutuhkan oleh masyarakat. Dahulu sesuai fungsinya kerajinan bantalan jarum hanya dibutuhkan penjahit untuk menancapkan jarum pentul, akan tetapi saat ini banyak diperlukan oleh wanita berhijab sebagai tempat menancapkan jarum pentul. Melihat banyaknya wanita berhijab di Indonesia, sehingga penggunaan kerajinan bantalan jarum juga sangat banyak. Selain difungsikan untuk menancapkan jarum, kerajinan bantalan jarum juga difungsikan sebagai hiasan dengan bentuk dan jenis yang sangat beraneka ragam. Kerajinan bantalan jarum tidak hanya bermanfaat akan tetapi juga memiliki nilai jual. Dengan demikian siswa harus kompeten menguasai pembelajaran praktik pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan sehingga produk yang

dihasilkan berkualitas. Tujuan pembelajaran pada materi pemanfaatan limbah hasil jahitan busana menjadi kerajinan bantalan jarum adalah siswa mampu mengidentifikasi alat dan bahan untuk membuat kerajinan bantalan jarum, menganalisis desain kerajinan bantalan jarum, membuat pola kerajinan bantalan jarum, dan membuat kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana yaitu perca kain. Untuk mencapai tujuan pembelajaran dapat ditumbuhkan dari faktor – faktor yang mempengaruhi dalam proses pembelajaran. Salah satu faktor yang memiliki pengaruh besar adalah media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Guru pengampu mata pelajaran dasar teknologi menjahit yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Maret 2018 pada proses pembelajaran pemanfaatan limbah hasil jahitan busana menjadi kerajinan bantalan jarum kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Tempel diketahui bahwa media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana adalah media *jobsheet*, akan tetapi media *jobsheet* belum menjelaskan tahapan-tahapan pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana secara singkat, jelas, mudah dipahami, dan menampilkan detail tampilan visual bergerak dan beraksi secara nyata, sehingga siswa masih kesulitan dalam memahami materi dan menerapkan tahapan pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana dan pada akhirnya siswa selalu bertanya kepada guru. Media *jobsheet* hanya memuat gambar diam yang kurang variatif, jumlahnya sangat sedikit, dan hanya menampilkan cetakan hitam putih, sehingga siswa merasa jenuh dan tidak termotivasi mengikuti pembelajaran karena media *jobsheet* dianggap tidak

menarik. Media *jobsheet* memuat informasi dengan penjelasan yang terlalu panjang yang isinya berupa tulisan lebih banyak dibandingkan contoh gambar, sehingga untuk memahami informasi dari media *jobsheet* siswa memerlukan waktu yang cukup lama dari proses membaca karena hanya melibatkan satu panca indra untuk menyerap informasi yang diberikan, sedangkan karakteristik siswa busana butik kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Tempel lebih menyukai dengan pembelajaran menggunakan multimedia yang lebih menarik perhatian, melibatkan banyak panca indra, efisiensi tempat dan waktu. Fasilitas yang dimiliki oleh SMK Muhammadiyah 1 Tempel sebenarnya cukup menunjang pembelajaran berbasis teknologi, yaitu memiliki LCD, proyektor, dan laptop. Akan tetapi fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran di kelas untuk penyampaian materi membuat kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana.

Penggunaan media *jobsheet* masih kurang mendukung dalam proses pembelajaran karena banyak siswa yang kurang memahami informasi yang diberikan menggunakan media *jobsheet* dan kesulitan membuat kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana. Hal ini terbukti dari cara siswa manajemen waktu, kedisiplinan, dan kemampuan siswa saat membuat suatu produk, sehingga nilai yang dicapai belum memenuhi kriteria kelulusan minimal (KKM) yang ditentukan. Berdasarkan berbagai macam permasalahan diatas, perlu dilakukan inovasi dengan pengembangan media pembelajaran. Sesuai dengan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan, pembelajaran pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan membutuhkan pengembangan

media sesuai dengan permasalahan yang ada yaitu dengan pengembangan media video. Media video merupakan salah satu media yang dinamis dan melibatkan banyak indra untuk menyerap informasi. Media video dapat memuat pesan audio dan visual yang kompleks, gambarnya demikian hidup, bergerak, dan beraksi tidak hanya berisi tulisan dan sedikit contoh gambar diam sehingga tidak membosankan. Media video dapat menjelaskan langkah-langkah secara jelas, singkat, dan informasi yang diberikan dapat dilihat ataupun dimengerti dengan baik oleh siswa karena memperlihatkan langkah-langkah kegiatan dalam suatu prosedur kerja yang diambil pada suasana nyata. Video menyajikan gambar yang berwarna tidak hanya cetakan hitam putih sehingga menarik perhatian siswa karena berisi konten-konten yang menarik. Penggunaan media video diharapkan bisa memudahkan siswa dalam memahami materi, menarik perhatian siswa, memotivasi siswa dalam pembelajaran, dan mampu memudahkan siswa membuat kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana dengan baik.

Peneliti menganggap ini suatu permasalahan yang perlu diadakan pemecahannya. Peneliti mencoba untuk melakukan penelitian dengan pengembangan media video sebagai media pembelajaran pada proses pembelajaran membuat kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana. Dengan media video yang telah teruji kelayakannya diharapkan dapat memotivasi siswa mengikuti pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, dan memudahkan siswa memahami cara pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana. Hal ini menjadi suatu ketertarikan peneliti untuk melakukan penelitian Pengembangan Video Pembuatan Kerajinan Bantalan Jarum

dari Limbah Hasil Jahitan Busana untuk Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Tempel.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan hasil pengamatan yang telah dijelaskan terhadap siswa SMK Muhammadiyah 1 Tempel, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Media *jobsheet* yang digunakan belum menjelaskan tahapan-tahapan pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana secara singkat, jelas, mudah dipahami, dan menampilkan detail tampilan visual bergerak dan beraksi secara nyata, sehingga siswa masih bingung dan kesulitan dalam memahami materi serta menerapkan tahapan-tahapan pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana dan pada akhirnya selalu bertanya kepada guru.
2. Media *jobsheet* yang digunakan memuat sedikit contoh gambar diam yang kurang variatif, dan hanya menampilkan cetakan hitam putih sehingga siswa merasa jenuh dan tidak termotivasi mengikuti pembelajaran karena media *jobsheet* dianggap kurang menarik.
3. Media *jobsheet* yang digunakan memuat informasi dengan penjelasan yang terlalu panjang yang isinya lebih banyak tulisan dibandingkan contoh gambar, sehingga untuk memahami informasi dari media *jobsheet* siswa memerlukan waktu yang cukup lama dari proses membaca karena hanya melibatkan satu panca indra yaitu indra penglihatan untuk menyerap informasi yang diberikan.

4. Fasilitas yang terdapat di SMK Muhammadiyah 1 Tempel belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran di kelas untuk penyampaian materi membuat kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana.
5. Belum terdapat media video tentang pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana yang teruji kelayakannya.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan diatas, maka permasalahan pada penelitian ini terletak pada media pembelajaran yang digunakan yaitu *jobsheet* yang kurang mendukung proses pembelajaran pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana. Materi yang menjadi fokus pada pengembangan video pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana yaitu alat dan bahan yang diperlukan, rancangan desain, pola, dan langkah-langkah pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan. Sehingga penelitian ini dibatasi pada masalah pengembangan dan kelayakan media pembelajaran berbasis video pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana pada mata pelajaran dasar teknologi menjahit untuk siswa kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Tempel. Maka dari itu peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Video Pembuatan Kerajinan Bantalan Jarum dari Limbah Hasil Jahitan Busana Untuk Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Tempel”.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media video pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana untuk siswa kelas X busana butik di SMK Muhammadiyah 1 Tempel?
2. Bagaimana kelayakan media video pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana untuk siswa kelas X busana butik di SMK Muhammadiyah 1 Tempel?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan produk media pembelajaran berbasis video pada materi pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana untuk siswa kelas X busana butik di SMK Muhammadiyah 1 Tempel.
2. Mengetahui kelayakan media video pembelajaran materi pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana untuk kelas X busana butik di SMK Muhammadiyah 1 Tempel.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang berharga dalam pemahaman terhadap pengetahuan yang berkaitan dengan media berupa video dalam pembelajaran pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana yaitu perca kain.
  - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengaplikasikan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang didapat di perkuliahan ke dalam suatu karya media pembelajaran berupa media video pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana yang layak untuk siswa kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Tempel.
2. Manfaat Praktis
- a. Manfaat bagi guru
    - 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif dan sumber media pembelajaran pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana.
    - 2) Mengatasi permasalahan yang timbul pada proses pembelajaran, khususnya pada materi pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana yaitu perca kain.
  - b. Manfaat bagi siswa
    - 1) Dapat memudahkan dan meningkatkan pemahaman siswa dalam pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana.
    - 2) Kegiatan pembelajaran menjadi semakin menarik dan menyenangkan.
    - 3) Siswa dapat meningkatkan kompetensi keterampilan membuat kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana.

4) Hasil pengembangan media pembelajaran ini diharapkan mampu menjadi media alternatif belajar siswa.

c. Manfaat bagi peneliti

1) Mendapatkan pengalaman dalam pengembangan media video pembelajaran yang baik dan benar.

2) Dapat sebagai panduan keterampilan peneliti dalam memahami, menganalisis, menggambarkan, dan menjelaskan masalah yang ada hubungannya dengan kependidikan Teknik Busana.

3) Mendapatkan referensi tentang solusi dalam memecahkan permasalahan pembelajaran praktik yang biasa dijumpai di dalam kelas.

4) Mengetahui dan memahami bahwa media pembelajaran yang digunakan juga memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan proses belajar siswa.

d. Manfaat bagi Program Studi Pendidikan Teknik Busana

1) Memperoleh masukan untuk kepentingan penelitian kedepan terkait masalah pengembangan media pembelajaran video pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana.

2) Memperoleh informasi media video dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran keterampilan membuat kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana.

## **G. Asumsi Pengembangan**

Pengembangan media video pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana ini didasarkan pada beberapa asumsi, yaitu:

1. Media pembelajaran video ini diasumsikan dapat lebih menarik, singkat, dan dapat memperjelas penyajian materi dibandingkan dengan media pembelajaran sebelumnya yang menggunakan media *jobsheet* sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran.
2. Media pembelajaran video ini juga diasumsikan dapat membantu siswa untuk belajar pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana secara mandiri, dapat diputar berulang-ulang jika belum paham, dan mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
3. Pengembangan media video pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana didukung dengan adanya fasilitas yaitu LCD proyektor dan laptop.
4. Guru dan peserta didik mampu mengoperasikan komputer.
5. Pengembangan media pembelajaran video ini mampu mengatasi keterbatasan media yang menunjang pembelajaran praktik membuat kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana.
6. Pengembangan media pembelajaran video dapat digunakan untuk menyelaraskan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

#### **H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

1. Media video berisikan informasi dalam bentuk audio dan detail visual nyata, bergerak, dan beraksi dapat dilihat secara berulang-ulang, memberikan

informasi yang jelas, singkat, mudah dipahami, menarik dan memberikan suasana belajar yang menyenangkan.

2. Materi dalam media ini adalah materi pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana mulai dari persiapan alat dan bahan, desain kerajinan bantalan jarum, dan tahapan pembuatan kerajinan bantalan jarum yang disusun dengan berpedoman pada Kurikulum 2013 (K13).
3. Prosedur penggunaannya dapat ditayangkan pada komputer/laptop yang memiliki program Media Player Classic (MPC), Winamp, VLC, atau menggunakan DVD player dengan monitor televisi.
4. Media ini dikemas dalam ekstensi (.MP4) agar dapat dibuka menggunakan perangkat keras apapun dan dimanapun seperti di *handphone*, komputer, *laptop*, *tab*, dll.
5. Durasi tampilan setiap *scene* berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan.