

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan di Indonesia yang berkembang terbagi menjadi dua jalur yaitu formal dan non formal. Pada pendidikan non formal ada beberapa macam lembaga seperti lembaga pelatihan yang berdiri sendiri maupun dibawah lembaga pemerintahan. Pendidikan formal mencakup sekolah dan perguruan tinggi, sedangkan pendidikan non-formal mencakup kursus, pelatihan dan kegiatan masyarakat menurut (Zain dan Nurmalasyiah 2024). Salah satu lembaga pemerintahan yang terdapat pelayanan pendidikan non formal adalah Pusat Rehabilitasi Kementerian Pertahanan. Pusat Rehabilitasi Kementerian Pertahanan RI, merupakan lembaga yang menyediakan layanan pemulihan bagi anggota TNI dan PNS di Kementerian Pertahanan yang mengalami gangguan fisik, mental, atau sosial. Tujuan dari pusat rehabilitasi ini adalah untuk membantu individu tersebut agar dapat mengaplikasikan kemampuan dalam pengalaman sesuai bidangnya dan dapat membuka usaha mandiri sehingga memberikan kontribusi pada peningkatan kualitas hidup individu, keluarga dan masyarakat serta dapat berperan aktif dalam tugas kedinasan dan administrasi. Pusat rehabilitasi ini berfokus pada berbagai jenis rehabilitasi, termasuk rehabilitasi medis, vokasional (kejuruan), dan sosial.

Rehabilitasi vokasioanl terdapat berbagai macam jurusan, salah satunya ialah jurusan tata busana. Pada jurusan tata busana terdiri dari kompetensi pengetahuan dan keterampilan. Seperti dalam tujuan kompetensi Pusat Rehabilitasi yaitu diharapkan peserta pelatihan kompeten dalam membaca sketsa/paham gambar, mengukur tubuh pelanggan, membuat pola sesuai ukuran pelanggan, memotong bahan, jahit lembaran yang ditentukan dan mengoprasikan beberapa mesin jahit (Pusrehab 2021). Berdasarkan observasi pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan media yang sederhana yaitu media cetak dan media peraga dengan metode demonstrasi mencakup pengetahuan mesin, pengukuran badan, pembuatan pola dan proses menjahit. Berdasarkan (Mulyanta dan Leong 2009) media pembelajaran yang baik memiliki karakteristik sebagai berikut: kesesuaian, kemudahan, kemenarikan dan kemanfaatan. Menurut (Smaldino, Lowther, &

Russell dalam Mawardi 2017) media pembelajaran umumnya dapat dikategorikan menjadi enam, jenis, yaitu : 1) Teks, yang mencakup buku dan sejenisnya, 2) Audio, mencakup segala bentuk jenis suara yang dapat didengar dan diproses oleh telinga manusia, 3) Visual, berupa diagram dan poster 4) Media gerak, mencakup video, animasi, film yang dapat menampilkan gerakan, 5) Media tiruan, representasi tiga dimensi dari objek nyata yang dapat disentuh dan digenggam, 6) Orang, yang merujuk pada infroman yaitu tenaga pendidik, peserta didik, dan orang yang ahli dalam bidang tertentu. (F Ardhianti 2022) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran di Indonesia sangat bergantung pada peran internet dan teknologi komputer yang menjadi fondasi utama dalam teknologi pendidikan. Dari beberapa jenis media pembelajaran yang telah disebutkan, peran audiovisual salah satunya ialah video yang memiliki peran penting dalam proses penyampaian informasi dan pesan secara canggih dan cepat, sehingga peserta didik dengan cepat menangkap materi serta memberi kemudahan untuk pengajar dalam penyampaian materi. Sebagai media pembelajaran, video berperan sebagai penyampaian pesan atau informasi dari pendidik kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Kelebihan video sebagai media pembelajaran salah satunya terletak pada kemampuan mengulang video (replay) yang memungkinkan peserta didik dapat mengulang materi sesuai kebutuhan. Menurut (Cepi Riyana 2007) karakteristik video pembelajaran harus mencakup *clarity of message, stand alone, user friendly*, representasi, *visualisasi*, resolusi yang baik, *blended learning*

Pada proses pembelajaran seringkali dihadapkan pada berbagai tantangan dan hambatan yang perlu diidentifikasi dan diatasi. Namun berdasarkan pengamatan di kelas media pembelajaran yang digunakan masih media yang sederhana dan media peraga. Pada proses pembelajaran terdapat kendala peserta pelatihan yang belum memahami apa yang telah disampaikan sehingga menyebabkan kesalahan dalam proses pembuatan pola sampai proses menjahit. Berdasarkan hasil wawancara dengan instruktur pengampu dari hasil evaluasi mengatakan, terjadi permasalahan dalam pembuatan lengan tulip baik pola maupun teknik menjahitnya. Peserta pelatihan mempunyai macam-macam disabilitas sehingga pemahaman mereka bervariasi, hasil dari nilai evaluasi dari pembelajaran sebelumnya siswa memperoleh nilai rata-rata berada pada ambang batas minimal. Materi yang

dajarkan meliputi berbagai macam saku, berbagai macam kerah dan berbagai macam lengan. Salah satunya ialah lengan tulip, pada model lengan tulip yang unik, dalam proses membuat lengan tulip sering terjadi kesalahan baik pola ataupun teknik menjahitnya.

Maka dari itu diperlukan media pembelajaran yang menyajikan informasi secara terstruktur dan menarik sehingga memberi kemudahan dalam penyampaian materi dan mudah dipahami oleh siswa terutama pada saat belajar mandiri sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar siswa upaya mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran, khususnya video, dapat memfasilitasi proses pembelajaran dengan memungkinkan siswa untuk mengulang materi (replay video) secara mandiri, sehingga meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik.

Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan yang ditemukan maka peneliti ingin membuat media pembelajaran berupa video yang dapat digunakan dalam membantu siswa dan tenaga pengajar di Program Pelatihan Tata Busana. Media pembelajaran yang mampu menjadi sarana agar siswa dapat belajar secara mandiri dalam memahami konsep teori dan praktik menjahit lengan tulip.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat di kemukakan masalah sebagai berikut :

1. Terdapat kendala atau hambatan pada materi lengan tulip baik pola maupun teknik menjahitnya. terdapat pendidikan non formal pada lembaga pemerintahan di Pusat Rehabilitask Kementerian Pertahanan.
2. Terdapat kurikulum di Pusrehab dengan 8 kompetensi, meliputi melaksanakan K3, membaca sketsa, mengukur tubuh pelanggan, membuat pola pakaian 1, membuat pola pakaian 2, memotong bahan pakaian, menjahit dengan mesin, mengoperasikan beberapa mesin.
3. Hasil penilaian evaluasi siswa rata-rata berada pada ambang batas minimal
4. Terdapat kendala atau hambatan pada materi lengan tulip baik pola maupun teknik menjahitnya.
5. Belum tersedianya media pembelajaran yang terstruktur yang menjelaskan langkah-langkah membuat lengan tulip

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah penelitian akan dibatasi sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang dibuat berupa video pembuatan lengan tulip
2. Materi yang diambil pada pembuatan lengan tulip terdiri dari pembuatan pola hingga teknik menjahit pembuatan lengan tulip
3. Pembuatan dan penilaian media pembelajaran berbasis video berdasarkan aspek media pembelajaran teori Mulyanta dan Leong (2009) dan aspek video pembelajaran teori Riyana, Cepi (2007)

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pembatasan masalah diatas, maka penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimanakah penilaian media pembelajaran lengan tulip berbasis video?”

1.5 Tujuan Penelitian

Dari perumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah

1. Membuat media pembelajaran pembuatan lengan tulip berbasis video
2. Memperoleh penilaian media pembelajaran pembuatan lengan tulip berbasis video berdasarkan kriteria media pembelajaran yang baik dan kriteria video pembelajaran.
3. Menyediakan sumber belajar yang efektif pada materi pembuatan lengan tulip

1.6 Kegunaan Penelitian

1. Bagi peneliti, dapat memperluas pengetahuan dan keterampilan khususnya pada materi membuat lengan tulip serta menambah pengalaman dalam membuat media pembelajaran.
2. Bagi tenaga pengajar bidang Tata Busana, memperluas keragaman media pembelajaran yang dapat digunakan tenaga pengajar dalam penyampaian materi pembuatan lengan tulip, yang diharapkan dapat meningkatkan mutu dan hasil pembelajaran siswa.

3. Bagi siswa, memperoleh kemudahan dalam mempelajari proses pembuatan lengan tulip dengan belajar mandiri, disesuaikan dengan kemampuan belajar individu dan mengoptimalkan kualitas kemampuan siswa dalam aspek keilmuan dan pelaksanaan.
4. Bagi Program Studi, menambah referensi media pembelajaran khususnya pada materi pembuatan lengan tulip dan menambah alternatif acuan untuk peneliti



Intelligentia - Dignitas