

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan kejuruan adalah pendidikan yang mempelajari pelatihan secara spesifik yang dapat digunakan dalam dunia kerja (Pavlova, 2009). Menurut Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2016 tentang Revitalisasi Sekolah mengemukakan bahwa Sekolah Menengah Kejuruan berfungsi untuk mempersiapkan murid terutama untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu dan siap pula melanjutkan ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Berdasarkan Laman Direktorat Sekolah Menengah Kejuruan, terdapat berbagai macam Program dan Konsentrasi Keahlian pada Sekolah Menengah Kejuruan, salah satu diantaranya adalah Konsentrasi Keahlian Desain dan Produksi Busana.

Berdasarkan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Program Keahlian Busana yang diunggah pada *website* Kemendikdasmen (2022), terdapat beberapa mata pelajaran yang harus dipelajari oleh murid kelas 10 (fase E) sebagai landasan pengetahuan dan keterampilan, salah satunya adalah mata pelajaran Dasar-Dasar Keahlian Busana. Mata Pelajaran Dasar-Dasar Keahlian Busana terdiri dari 9 elemen yang berisi kompetensi dasar penguasaan keahlian busana. Salah satu elemen yang dipelajari oleh kelas 10 (fase E) adalah Elemen Dasar Pola. Pada elemen ini murid kelas 10 (fase E) diajarkan dasar-dasar pembuatan pola busana, dimulai dari cara mengukur tubuh, hingga pembuatan berbagai macam pola (Kemendikdasmen, 2022).

Elemen Dasar Pola mengajarkan murid mengenai konsep garis pola, titik pola, kup (dart), garis hias, pemindahan kup, hingga prinsip dasar konstruksi pola. Apabila murid belum memahami konsep-konsep tersebut, mereka akan mengalami kesulitan pada materi lanjutan seperti pembuatan pola dasar badan, rok, lengan, maupun pengembangan desain pola. Elemen Dasar Pola menjelaskan bahwa materi elemen dasar pola merupakan kompetensi dasar yang harus dikuasai karena menjadi fondasi

dalam pembelajaran pola busana berikutnya (Banamah & Hidayati, 2024).

Murid mengalami kesulitan memahami materi pembuatan pola karena media yang tersedia kurang mampu memvisualisasikan proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan video pembelajaran dapat mengurangi sifat abstrak materi sehingga lebih mudah dipahami murid (Safitri & Yulistiana, 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMK Negeri 24 Jakarta, proses pembelajaran Elemen Dasar Pola yang berlangsung masih didominasi oleh metode presentasi guru menggunakan PowerPoint (PPT). Guru menjelaskan materi di depan kelas, kemudian murid memperhatikan dan mengikuti langkah pemindahan secara langsung. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pamong mata pelajaran Dasar-Dasar Keahlian Busana di SMK Negeri 24 Jakarta, untuk pembelajaran Elemen Dasar Pola sendiri belum memiliki buku pelajaran pegangan atau sumber referensi lainnya yang mudah diakses oleh murid, akibatnya murid cenderung menjadi penerima informasi secara pasif dan mengalami kesulitan ketika harus belajar secara mandiri tanpa pendampingan guru. Selain itu, hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media PowerPoint membuat murid menjadi ketergantungan terhadap penjelasan guru. Kekurangan dari pembelajaran yang tergantung terhadap penjelasan guru adalah banyak murid dengan kecepatan belajar yang lebih lambat akhirnya tidak dapat mengikuti materi dengan baik, selain itu materi yang disampaikan dalam PowerPoint biasanya tidak cukup mendalam untuk membantu murid memahami langkah-langkah pembuatan pola secara detail, sehingga akan semakin menyulitkan murid untuk memahami materi karena murid kelas 10 (fase E) belum mempunyai pengetahuan dasar busana. Selain itu, menurut murid-murid materi yang paling sulit untuk dipelajari pada Elemen Dasar Pola adalah materi Pemindahan Lipit Kup dan Garis Hias karena materi ini memiliki banyak jenis pola dan tahapan yang berbeda-beda. Murid-murid tersebut memerlukan media

pembelajaran yang memiliki video langkah pemindahan lipit kup dan garis hias yang detail daripada hanya berupa teks dan gambar agar dapat mengerjakan penugasan secara mandiri (Lampiran 15).

Dari hasil wawancara juga didapatkan hasil belajar pada Materi Pemindahan Lipit Kup dan Garis Hias pada Elemen Dasar Pola disebutkan dari total 35 murid dalam satu kelas, masih ada 21 murid yang belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa murid yang belum mencapai ketuntasan memiliki persentase yang tinggi. Hal tersebut menandakan bahwa tingkat keberhasilan pembelajaran menggunakan media PowerPoint masih tergolong rendah (Lampiran 16).

Beberapa hambatan dalam penggunaan media pembelajaran konvensional dalam pembelajaran Dasar Pola juga didukung oleh beberapa penelitian. Menurut Simanjuntak (2024), selain PowerPoint, guru juga masih melakukan pembelajaran menggunakan pendekatan demonstrasi dan ceramah. Menurut Yulianti & Yusmerita (2025), guru masih menggunakan media papan tulis dan instrumen *jobsheet*. Menurut Astuti & Suprihatin (2025), guru masih menggunakan media berupa instrumen *handout*, dimana materi *handout* hanya menampilkan hasil akhir pola dasar badan tanpa penjelasan langkah-langkah pembuatannya. Namun dari ketiga penelitian tersebut didapatkan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru pengampu Elemen Dasar Pola masih konvensional dan belum bisa memaksimalkan hasil belajar murid, dimana murid masih kesulitan memahami materi.

Menurut Ramadhani (2024), penggunaan PowerPoint sendiri dikatakan perlu disertai dengan kemampuan guru untuk memaksimalkan penggunaan fitur pada aplikasi PowerPoint. Media pembelajaran PowerPoint memiliki beberapa kelemahan, diantaranya interaktivitas yang masih rendah sehingga murid cenderung pasif selama pembelajaran, slide yang terlalu padat berpotensi menyebabkan *infomation overload* sehingga murid kesulitan memahami materi, efektivitas PowerPoint sangat bergantung pada kemampuan guru dalam

merancang dan menyajikan materi, media PowerPoint lebih berfungsi sebagai media presentasi daripada media pembelajaran interaktif sehingga kurang sesuai untuk materi yang membutuhkan demonstrasi, latihan, dan umpan balik secara langsung, serta keberadaan media PowerPoint tidak permanen Kesumawijaya dkk. (2025).

Kelemahan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran PowerPoint yang digunakan belum sepenuhnya mampu mendukung pembelajaran mandiri. Seharusnya, menurut Hamalik (1986), dalam (Sapriyah, 2019), pemakaian media pembelajaran berfungsi untuk membangkitkan keinginan dan minat, serta motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Berdasarkan berbagai hasil penelitian yang telah dijabarkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa guru tidak hanya dituntut mampu menggunakan media pembelajaran, tetapi juga perlu memilih media yang sesuai dengan kebutuhan murid. Guru memiliki peran penting dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik murid, tujuan pembelajaran, serta perkembangan teknologi. Pemilihan media yang tepat tidak hanya membantu penyampaian materi menjadi lebih jelas, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman murid. Oleh karena itu, guru dituntut untuk lebih aktif dan selektif dalam memilih maupun mengembangkan media pembelajaran yang inovatif agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan berpusat pada murid (Romadhona & Rusijono, 2016) (Meliyani dkk., 2022).

Berdasarkan Badan Standar Nasional Pendidikan (2014) dalam penelitian Asrory dkk. (2022), media pembelajaran yang baik harus memiliki karakteristik antara lain kesesuaian isi dengan pembelajaran, penyajian yang sistematis, penggunaan bahasa yang komunikatif, serta tampilan grafis yang menarik. Karakteristik tersebut menjadi indikator penting dalam menilai kualitas suatu media pembelajaran karena berpengaruh terhadap efektivitas penyampaian materi dan keterlibatan murid dalam proses belajar. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh terhadap pencapaian minat

belajar murid, dimana murid dengan motivasi belajar yang tinggi tentunya mempunyai minat belajar yang lebih baik dari pada murid dengan motivasi belajar yang sedang maupun rendah (Ferdiansyah dkk., 2025).

Media pembelajaran konvensional atau *offline*, seperti buku cetak, lembar kerja, maupun presentasi statis, masih banyak digunakan di sekolah. Namun, media tersebut memiliki sejumlah keterbatasan, antara lain kurang mampu menyajikan visualisasi yang dinamis, minim interaktivitas, sulit diperbarui ketika terdapat perubahan materi, serta hanya dapat dimanfaatkan pada kondisi dan tempat tertentu. Keterbatasan tersebut menyebabkan murid kurang memperoleh pengalaman belajar yang aktif dan mandiri, terutama pada materi yang membutuhkan demonstrasi langkah-langkah atau visualisasi proses. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang lebih fleksibel, interaktif, dan mudah diakses kapan saja sebagai pelengkap maupun pengganti media offline (Yanuar dkk., 2024) (Meliyani dkk., 2022).

Seiring kemajuan teknologi, pemerintah mengarahkan sekolah, terutama SMK untuk melakukan digitalisasi sekolah. Digitalisasi sekolah merupakan salah satu program SMK Pusat Keunggulan (SMK PK) yang diadakan oleh Direktorat Sekolah Menengah Kejuruan (2026) untuk mewujudkan SDM unggul. Menurut Direktur Jenderal Guru, Tenaga Kependidikan, dan Pendidikan Guru Kemendikdasmen, Nunuk Suryani, kehadiran buku teks utama digital interaktif bertujuan untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi, menyesuaikan pendekatan dengan kebutuhan dan konteks murid, serta mendorong partisipasi aktif dan kemandirian belajar murid. Berdasarkan hal tersebut, seharusnya sekolah dapat memfasilitasi murid dengan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Sedangkan fakta di lapangan menunjukkan bahwa digitalisasi sekolah belum dilaksanakan secara merata (Kaban, 2026).

Sejalan dengan perkembangan teknologi tersebut, pemanfaatan media pembelajaran digital pada bidang tata busana terus dikembangkan.

Penelitian oleh Sesnawati dkk. (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran digital pada materi pembuatan pola busana memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi sehingga dapat mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan mandiri. Hal ini memperkuat pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis *website* pada materi Elemen Dasar Pola agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital.

Menurut Alessi & Trollip (2001) dalam artikel penelitian oleh Pinilih dkk. (2022), multimedia interaktif yang baik memiliki karakteristik seperti perencanaan yang baik, desain yang sesuai dengan pengguna, pengembangan dengan interaktivitas, kontrol pengguna, navigasi yang jelas didalamnya, serta memiliki umpan balik. Karakteristik tersebut memungkinkan murid berinteraksi secara aktif dengan media pembelajaran sehingga proses belajar berpusat pada murid. Karakteristik multimedia tersebut lebih unggul dibandingkan hanya mengandalkan media pembelajaran konvensional seperti PowerPoint atau buku cetak.

Berdasarkan apa yang menjadi latar belakang masalah tersebut, diperlukan alternatif sumber belajar bagi murid kelas 10 (fase E). Di era digital sekarang ini, diperlukan media pembelajaran berbasis teknologi yang mudah diakses. Menurut penelitian Syah & Hidayatullah (2024) serta Nisa & Susilob (2025), *website* interaktif dipilih sebagai solusi permasalahan tersebut karena memiliki beberapa keunggulan dibandingkan media pembelajaran konvensional, yaitu dapat diakses kapan saja dan dimana saja sehingga mendukung pembelajaran mandiri, mengintegrasikan berbagai media (teks, gambar, video, animasi, kuis, dan umpan balik) dalam satu platform, mendorong pembelajaran yang berpusat pada murid melalui interaksi aktif dengan materi, meningkatkan motivasi dan hasil belajar, serta sangat sesuai untuk materi Elemen Dasar Pola, karena materi ini membutuhkan visualisasi langkah-langkah, demonstrasi, dan latihan yang dapat disajikan secara lebih efektif melalui *website* interaktif daripada hanya menggunakan PowerPoint.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada bagian latar belakang, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran Elemen Dasar Pola pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain dan Produksi Busana masih didominasi oleh penggunaan media pembelajaran PowerPoint dan belum memiliki sumber belajar, sehingga proses pembelajaran belum sepenuhnya optimal.
2. Murid kelas 10 (fase E) SMK masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep Elemen Dasar Pola terutama pada materi Pemindahan Lipit Kup dan Garis Hias karena materi bersifat abstrak dan memerlukan visualisasi serta demonstrasi yang jelas.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari masalah yang telah teridentifikasi, kemudian permasalahan dalam penelitian ini dibatasi menjadi:

1. Media pembelajaran berupa *website* interaktif untuk materi Pemindahan Lipit Kup dan Garis Hias pada elemen Dasar Pola.
2. Pengembangan media pembelajaran berupa *website* interaktif berdasarkan karakteristik media pembelajaran (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2014) dan teori multimedia (Alessi & Trollip, 2001).

1.4 Perumusan Masalah

Untuk perumusan masalah yang dapat diambil dari uraian latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah adalah sebagai berikut:

Bagaimana pengembangan *website* interaktif materi Pemindahan Lipit Kup dan Garis Hias berdasarkan karakteristik media pembelajaran (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2014) dan teori multimedia (Alessi & Trollip, 2001)?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran materi Pemindahan Lipit Kup dan Garis Hias untuk kelas 10 (fase E) SMK dengan Konsentrasi Keahlian Desain & Produksi Busana dalam bentuk *website* interaktif.
2. Mengetahui kelayakan *website* interaktif Pemindahan Lipit Kup dan Garis Hias berdasarkan karakteristik media pembelajaran (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2014) dan teori multimedia (Alessi & Trollip, 2001).

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan *website* interaktif yang dihasilkan dapat bermanfaat dalam bidang pendidikan, terutama dalam beberapa hal sebagai berikut:

1. Menambahkan alternatif media pembelajaran serta media pembelajaran yang interaktif untuk Elemen Dasar Pola kelas 10 (fase E) SMK dengan Konsentrasi Keahlian Desain & Produksi Busana.
2. Membantu murid kelas 10 (fase E) SMK dengan Konsentrasi Keahlian Desain & Produksi Busana meningkatkan pemahaman serta kemampuan untuk materi Pemindahan Lipit Kup dan Garis Hias.
3. Berkontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah.

Intelligentia - Dignitas