

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan utama bagi kehidupan manusia. Ki Hajar Dewantara menjelaskan bahwa pendidikan berarti daya upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (intelektual dan tubuh anak); dalam taman siswa tidak boleh dipisahkan bagian-bagian itu agar jika bisa memajukan hidup, kehidupan, dan penghidupan anak-anak yang kita didik, selaras dengan dunianya. Pendidikan berguna untuk mendukung tercapainya tujuan nasional dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan negara yang maju. Suatu bangsa yang maju salah satunya karena bangsa tersebut mempunyai sumber daya manusia yang berkualitas, cerdas dan bermartabat. SMK dituntut untuk menghasilkan lulusan yang memiliki kualitas tinggi baik dari segi kemampuan akademik maupun kemampuan ketrampilan dalam bidang tertentu yang sesuai dengan kebutuhan industri, serta mempunyai daya jual bagi dunia kerja atau industri. Sumber daya manusia yang berkualitas sangat minim di Indonesia, hal ini berbanding terbalik dengan sumber daya alam di Indonesia yang sangat berlimpah (Oktafia and Karyaningsih 2022).

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 8 Surabaya (SMKN 8) merupakan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP/MTs dalam bentuk lain yang sederajat, sekolah menengah kejuruan terdapat pada Peraturan Pemerintah No.74 tahun 2008 pasal 1 ayat 21. Program keahlian Sekolah Menengah Kejuruan Tata Busana yang membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap agar kompeten dalam bidang busananya. Pada program keahlian tata busana memiliki beberapa mata pelajaran produktif yang akan ditempuh salah satunya yaitu Mata pelajaran Dasar Keahlian Busana 2 (DKB 2) yang diajarkan sesuai dengan kurikulum sekolah. Kurikulum yang harus diajarkan dalam kompetensi mendesain busana merupakan pelaksanaan proses pembelajaran yang mana menekankan pada aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik. Menciptakan sebuah desain busana salah satu hal yang tidak kalah penting yaitu sebuah sumber ide atau sumber inspirasi yang dapat merangsang munculnya suatu ide untuk menciptakan desain yang baru. Menciptakan sebuah desain seorang perancang dapat mengambil berbagai objek untuk dijadikan

sebagai sumber ide, objek tersebut bisa berupa benda mati, lingkungan sekitar, atau sebuah peristiwa. Mata pelajaran dasar desain adalah salah satu mata pelajaran yang perlu dipelajari sebagai langkah awal untuk penguasaan teknik menggambar yang nantinya akan diterapkan dalam menggambar busana. Kompetensi dasar pada mata pelajaran dasar desain ini penerapan prinsip desain pada benda, yang kemudian siswa di tuntut agar dapat memahami, menerapkan dan memiliki ketrampilan serta kemauan untuk dapat menciptakan sebuah desain busana yang sesuai dengan prinsip desain. (Kristi and Busana 2021).

Salah satu komponen yang harus dimiliki oleh guru adalah bagaimana seorang guru merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan atau kompetensi yang akan dicapai. Dimana tujuan tidak bisa tercapai jika hanya menggunakan satu strategi. Media atau metode pembelajaran juga turut menentukan keberhasilan dan tujuan yang akan dicapai. Namun seberapa lengkap media atau metode pembelajaran, jika seorang guru tidak mengimplementasikannya dengan tepat, maka tidak akan ada ketercapaian dalam suatu proses pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan cara yang di gunakan guru untuk melaksanakan proses pembelajaran, metode yang tepat dan sesuai dengan materi pembelajaran sangat menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mendalami setiap materi yang diberikan oleh guru. Guru memiliki peran penting untuk memilih metode pembelajaran dalam pembentukan pola pikir dan pemahaman yang baik. Dalam penerapan metode demonstrasi untuk pembelajaran mata pelajaran Dasar Keahlian Busana 2 (DKB 2) yakni pengembangan desain moodboard sangat cocok digunakan. Dengan penggunaan metode demonstrasi memiliki kelebihan seperti perhatian seorang siswa dapat terpusatkan, menunjukkan langkah kerja dan benda dalam materi pembelajaran. Untuk mempermudah menyampaikan materi pembelajaran DKB 2 dengan metode demonstrasi, di perlukan juga media gambar moodboard dan pengembangan desain moodboard berdasarkan style dan look untuk membantu pembelajaran agar berjalan dengan lancar.

Melalui media moodboard dan metode demonstrasi, siswa dapat mendesain dengan pedoman media moodboard yang telah dibuat oleh siswa. Sehingga siswa dapat menerima pengetahuan dalam mengembangkan desain berdasarkan style dan look dengan pedoman pada media moodboard. Dalam hal ini peneliti dapat mengetahui pemahaman siswa melalui hasil tes unjuk kerja seperti lembar kerja peserta didik (LKPD).

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, agar penelitian ini tidak meluas, maka perlu adanya batasan masalah. Penelitian ini dibatasi dari hasil unjuk kerja desain moodboard dalam pembelajaran menggunakan metode demonstrasi untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas X busana 1 pada pelajaran pengembangan desain berdasarkan style & look di smk negeri 8 Jl. Kamboja No. 18 Surabaya. Dalam penelitian ini indikator keberhasilan dilihat dari meningkatnya hasil tes unjuk kerja siswa dalam pengembangan desain moodboard berdasarkan style dan look.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian tindakan kelas ini dapat dirumuskan masalah sebagai realisasi penelitian yang meliputi :

1. Bagaimana penerapan media moodboard dalam pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Keahlian Busana 2 (DKB 2) untuk siswa SMK Negeri 8 Surabaya?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas X busana 1 pada pelajaran membuat pengembangan desain berdasarkan style dan look melalui metode demonstrasi dengan penggunaan media moodboard di SMK Negeri 8 surabaya?

D. Tujuan Penelitian

Manusia memiliki hasrat untuk ingin tahu dan itulah yang menjadi pangkal dari segala ilmu pengetahuan. Gejala alam atau masyarakat yang ditangkap oleh manusia dengan akal dan panca inderanya saja belum menyebabkan tumbuhnya ilmu pengetahuan. Ilmu pengetahuan diperoleh melalui peyelidikan atau penelitian ilmiah.

Tujuan penelitian dapat didefinisikan bahwa penelitian dalam ilmu-ilmu sosial sebagai berikut: Penelitian dalam ilmu sosial dan kemanusiaan adalah segala aktivitas berdasarkan disiplin ilmiah untuk mengumpulkan, mengklaskan, menganalisa dan menafsirkan fakta serta hubungan antara fakta alam, masyarakat, kelakuan dan rohani manusia guna menemukan prinsip-prinsip pengetahuan dan metode-metode baru dalam usaha menanggapi hal tersebut. (Jamal n.d.)

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian tindakan kelas adalah :

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi media moodboard dalam pelajaran Dasar Keahlian Busana 2 (DKB2) pada siswa SMK Negeri 8 Surabaya.

2. Penelitian ini bertujuan agar meningkatkan hasil belajar siswa kelas X busana 1 pada pelajaran membuat pengembangan desain berdasarkan style dan look melalui metode demonstrasi dengan penggunaan media moodboard di SMK Negeri 8 Surabaya.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

- a. Menambah ilmu pengetahuan sebagai bahan referensi terhadap gambaran pengaruh media moodboard dalam pembelajaran menggunakan metode demonstrasi terhadap mata pelajaran membuat pengembangan desain berdasarkan style dan look.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk peneliti selanjutnya.
- c. Bagi Peneliti, Penelitian ini dapat dijadikan pengalaman bagi peneliti sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan metode dan media pembelajaran dalam pembelajaran pengembangan desain moodboard berdasarkan style dan look.
- d. Bagi Sekolah, Penelitian ini diharapkan dapat menjadi keilmuan tentang penggunaan metode demonstrasi dengan media moodboard manual atau digital dalam pembelajaran Desain Keahlian Busana 2 (DKB 2). Selain itu juga dapat menjadi bahan diskusi maupun referensi acuan dalam mengembangkan peserta didik. Sekolah dapat memanfaatkan metode pembelajaran dalam penerapan media moodboard.
- e. Bagi Guru, Dapat lebih memotivasi guru dalam mengembangkan metode dan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan dengan menggunakan media yang bervariasi sehingga kegiatan pembelajaran dapat menarik perhatian siswa. Oleh karena itu penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengajar mata pelajaran Dasar Keahlian Busana 2 (DKB 2).
- f. Bagi Siswa, dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman terhadap mata pelajaran Dasar Keahlian Busana 2 (DKB 2).