

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat besar bagi kemajuan pendidikan. Seiring dengan perkembangan tersebut media pembelajaran juga banyak mengalami perkembangan, media pembelajaran merupakan salah satu bagian yang sangat besar peranannya dalam proses pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran menjadi suatu bidang yang harus dipahami secara lebih mendalam oleh setiap pendidik yang menyajikan materi pembelajaran kepada anak didik. Selain itu berkat kemajuan teknologi dan perubahan sikap masyarakat yang demikian pesat, maka bidang ini telah ditafsirkan secara luas dan mempunyai fungsi serta nilai yang sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran.(Pramana C, 2020)

Pekerjaan pendidik atau tenaga pengajar pada suatu lembaga pendidikan adalah memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik, baik yang bersifat teori maupun praktik dengan menggunakan media pembelajaran. Untuk itu, diperlukan kemampuan pendidik dalam penggunaan media pembelajaran untuk kepentingan anak didiknya, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa secara lebih optimal sesuai dengan harapan pendidikan. Dalam proses pembelajaran di sekolah terdapat dua hal yang sangat penting yang harus dipahami oleh setiap tenaga pengajar yaitu kedua aspek tersebut yang mempunyai keterampilan dalam menyajikan suatu materi

pelajaran, juga diharapkan memahami dan menguasai secara lebih terperinci tentang penggunaan media pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam belajar. Jadi setiap pengajar diharapkan menggunakan media pembelajaran secara lebih efektif untuk mempermudah peserta didik dalam meningkatkan pengetahuannya.

Observasi yang dilakukan di SMK Muhammadiyah Gubug menunjukkan bahwa pembelajaran dasar desain busana masih memberlakukan pembelajaran konvensional dengan media yang standar, misalnya powerpoint, atau tanpa media pembelajaran kemudian memberikan tugas kepada siswa dengan materi yang terbatas. Masih banyak hasil desain peserta didik yang masih sama karena hanya mencontoh desain gambar yang diberikan oleh guru dan sumber belajar tercetak, sehingga kelancaran untuk mengungkapkan ide dalam desain busana secara cepat dan efektif masih belum dikuasai.

Kemampuan siswa dalam memperkaya, menambahkan, dan mengembangkan desain busana terlihat belum optimal. Hal ini diakui sendiri oleh para siswa kelas X Tata Busana 1 dan kelas X Tata Busana 2 berdasarkan hasil wawancara. Bukti ketidak efektifan dalam pembelajaran dasar desain busana dapat dilihat dari hasil nilai siswa kelas X tata busana 1 dan kelas X Tata Busana 2 yang rata-rata masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai KKM dalam mata pelajaran dasar desain busana khususnya dalam kompetensi dasar desain busana yaitu dengan nilai minimal 75, namun pada kenyataannya masih ada beberapa siswa yang memiliki nilai di bawah 75 dengan ketuntasan di bawah 75%.

Memperhatikan hal tersebut, kemungkinan media yang digunakan dalam pembelajaran kurang tepat sehingga berpengaruh pada hasil belajar.

Selain itu sumber belajar siswa hanya berpedoman dalam sumber belajar tercetak. Sumber belajar non cetak dapat juga dijadikan sebagai sumber belajar bagi siswa. Salah satu sumber belajar non cetak yang dapat digunakan yaitu dengan internet. Pemanfaatan media internet dalam pembelajaran dapat mendukung kelancaran pendidikan padahal kemajuan media pendidikan sekarang telah merubah daya jangkau manusia seakan tanpa batas ruang, waktu dan usia sehingga memberi peluang besar bagi setiap pendidik untuk memberikan pendidikan yang terbaik.

Media sosial saat ini telah menjadi kebutuhan bagi setiap orang khususnya siswa. Kehadiran media sosial tersebut dapat memudahkan siswa untuk mencari pengetahuan dan inovasi yang ada di luar sekolah. Dengan adanya media sosial *pinterest* yang penuh dengan multimedia seperti foto. Maka dengan begitu media sosial *pinterest* memungkinkan untuk dapat mencari inspirasi dan dikembangkan menjadi hal yang lebih menarik lagi. Sehingga dapat menambah kualitas pengetahuan yang ada di sekolah atau di luar sekolah.

Pinterest merupakan media sosial yang banyak digunakan untuk mengunggah karya visual dan mengedepankan multimedia dari berbagai website. Sehingga siswa tata busana lebih mudah untuk mencari pengetahuan mengenai desain. Karena media sosial *pinterest* dapat mengunggah foto maupun gambar dari suatu artikel yang terlihat menarik untuk dibagikan. Foto yang dibagikan tersebut menyebabkan *pinterest* banyak digunakan oleh para desainer untuk mencari inspirasi. Inspirasi yang diperoleh biasanya

memang lebih akurat ditambah dengan bentuk visual yang terdapat di dalam *pinterest*.

Dalam proses pembelajaran di sekolah terdapat dua hal yang sangat penting yang harus dipahami oleh setiap tenaga pengajar yaitu kedua aspek tersebut yang mempunyai keterampilan dalam menyajikan suatu materi pelajaran, juga diharapkan memahami dan menguasai secara lebih terperinci tentang penggunaan media pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam belajar. Jadi setiap pengajar diharapkan menggunakan media pembelajaran secara lebih efektif untuk mempermudah anak didik dalam meningkatkan pengetahuannya.

SMK Muhammadiyah Gubug merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang ada di Jl. Pilang Sari RT 04 / RW 04 Kecamatan Gubug , Kabupaten Grobogan. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah swasta memiliki 5 program studi salah satunya yaitu tata busana. Jurusan tata busana mempelajari berbagai kompetensi, salah satunya adalah dasar desain busana. Dasar desain busana merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di program studi tata busana yaitu di kelas X yang terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas X tata busana 1 dan kelas X tata busana 2. Mata pelajaran dasar desain busana merupakan mata pelajaran produktif yang mempunyai beberapa kompetensi yang diajarkan sesuai dengan kedudukannya dalam kurikulum sekolah, seperti anatomi tubuh, bagian-bagian busana, dan busana berdasarkan kesempatan penggunaan.

Pendidikan kejuruan bertujuan untuk membekali peserta didik dengan keterampilan dan pengetahuan yang relevan dengan dunia kerja. Pada program keahlian Tata Busana, penguasaan materi dasar desain busana menjadi pondasi penting dalam membentuk kompetensi siswa di bidang perancangan busana. Oleh karena itu, penyampaian materi pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar mampu menarik minat dan meningkatkan pemahaman siswa, khususnya dalam hal konsep, unsur, dan prinsip desain busana.

Pembelajaran desain busana di kelas X Tata Busana SMK Muhammadiyah Gubug masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan penugasan tertulis. Hal ini menyebabkan kurangnya variasi dalam penyajian materi dan menurunnya minat belajar siswa. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep desain secara visual karena terbatasnya media yang digunakan dalam pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan kemajuan era digital, media pembelajaran berbasis visual seperti Pinterest memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan sebagai sarana edukatif. Pinterest adalah platform berbagi gambar dan ide kreatif yang dapat diakses secara gratis dan menyediakan beragam referensi visual, termasuk dalam bidang fashion dan desain busana. Melalui Pinterest, siswa dapat mengeksplorasi berbagai contoh desain, memahami tren mode, dan mengembangkan daya imajinasi serta kreativitas secara mandiri.

Penggunaan Pinterest dalam pembelajaran dasar desain busana diyakini dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, serta memperkaya

pengetahuan visual mereka. Selain itu, media ini memungkinkan guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, perlu dilakukan penelitian untuk mengkaji sejauh mana efektivitas penggunaan media Pinterest dalam meningkatkan pengetahuan dasar desain busana pada siswa kelas X Tata Busana di SMK Muhammadiyah Gubug.

Penggunaan sumber belajar media *pinterest* dapat dijadikan sebagai sumber belajar pada siswa kelas X SMK Muhammadiyah Gubug dalam mendapatkan informasi dalam mendesain busana karena hampir seluruh siswa dapat menggunakan media *pinterest*. Informasi yang diperoleh dapat diakses atau dicari secara langsung dengan akses internet. Siswa dapat mengkaji gambar desain busana yang dicari dari internet. Selain mengkaji gambar, siswa juga dapat mengkaji materi yang terkait dengan langkah mendesain busana, ciri-ciri busana berdasarkan kesempatan dan hal lain yang berhubungan dengan mendesain busana. Siswa juga dapat mengkaji video gambar pembuatan desain busana serta dapat mempertinggi hasil belajar siswa dalam pembelajaran desain busana.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penelitian bermaksud meneliti " Efektivitas Penggunaan Media Pinterest Terhadap Peningkatan Dasar Desain Busana Siswa Kelas X Tata Busana SMK Muhammadiyah Gubug."

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana efektivitas penggunaan media *pinterest* terhadap peningkatan

pengetahuan dasar desain busana?

2. Bagaimana proses penggunaan aplikasi Pinterest sebagai media pembelajaran dalam menindaklanjuti hasil belajar dasar desain busana kelas X Tata busana SMK Muhammadiyah Gubug?
3. Bagaimana hasil gambar siswa terhadap penggunaan aplikasi Pinterest sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran dasar desain busana siswa kelas X Tata busana SMK Muhammadiyah Gubug?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Efektivitas media pinterest terhadap peningkatan pengetahuan dasar desain busana siswa kelas X Tata Busana SMK Muhammadiyah Gubug.
2. Mengetahui proses aplikasi Pinterest sebagai media pembelajaran dalam menindaklanjuti hasil belajar dasar desain busana kelas X tata busana SMK Muhammadiyah Gubug.
3. Mengetahui hasil gambar siswa terhadap penggunaan aplikasi Pinterest sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran dasar desain busana siswa kelas X Tata busana SMK Muhammadiyah Gubug?

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teori

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan alternatif sumber belajar yaitu dengan media pinterest pada jurusan tata busana dalam mata pelajaran dasar desain busana.

2. Secara Praktis

- a. Sebagai acuan guru untuk menambahkan media pembelajaran di sekolah untuk memudahkan siswa belajar yang efektif.
- b. Mendukung pengembangan teknologi media pembelajaran di lingkungan sekolah.