

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Banyak Negara berkembang saat ini mengakui bahwa masalah pendidikan merupakan persoalan yang pelik, namun demikian semuanya merasakan bahwa pendidikan merupakan tugas negara yang amat penting. Bangsa yang ingin maju, membangun dan berusaha memperbaiki keadaan masyarakat dan dunia tidak terlepas dari peningkatan kualitas pendidikan bangsa itu sendiri. Peningkatan ini sama halnya dengan peningkatan sumber daya manusia.

Menurut Piaget dalam Sagala (2006), pendidikan sebagai penghubung dua sisi, disatu sisi individu yang sedang tumbuh dan disisi lain nilai sosial, intelektual dan moral yang menjadi tanggungjawab pendidik untuk mendorong individu tersebut. Pandangan tersebut memberi makna bahwa pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu sebagai pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup.

Era reformasi pendidikan abad ke-21 merupakan arus perubahan dimana guru dan siswa akan sama-sama memainkan peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Peranan guru bukan hanya sebagai *transfer of knowledge* atau guru merupakan satu-satunya sumber belajar yang bisa melakukan apa saja (*teacher center*), melainkan guru sebagai mediator dan fasilitator aktif untuk mengembangkan potensi aktif siswa yang ada pada dirinya. Guru perlu mengikuti perkembangan zaman begitu juga dengan siswa perlu belajar sesuai dengan zamannya. Sekarang ini guru perlu kreatif dan inovatif dalam mengembangkan

kaidah pengintegrasian dengan menggunakan komputer dalam kegiatan pembelajaran. Dengan teknologi ini dapat membuat pembelajaran lebih aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan, sehingga terciptanya multi interaksi, baik antara guru dengan siswa, maupun siswa dengan siswa lainnya. Guru harus mampu membiasakan siswa bersikap pro-aktif, kreatif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran (Rusman, 2012).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu jenis lembaga pendidikan formal yang dipengaruhi oleh perkembangan ilmu dan teknologi. SMK ini bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik menguasai keterampilan tertentu untuk memasuki lapangan kerja dan sekaligus memberikan bekal untuk melanjutkan pendidikan kejuruan yang lebih tinggi.

SMK terdiri dari beberapa jurusan seperti pertanian, boga, perhotelan, bisnis, busana menyesuaikan dengan lapangan kerja yang ada. Melalui lembaga formal ini peserta didik dididik dan dilatih keterampilannya agar profesional dalam bidang keahliannya masing-masing. Salah satu program keahlian yang ada di jurusan ini adalah program keahlian tata busana yang membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan dan sikap agar kompeten dalam hal: 1) mengukur, membuat pola, menjahit dan menyelesaikan busana; 2) memilih bahan tekstil dan bahan pembantu secara tepat; 3) menggambar macam-macam busana sesuai kesempatan; 4) menghias busana sesuai desain; 5) mengelola usaha di bidang busana, namun hasilnya belum optimal. Hal ini terbukti pada materi pelajaran menggambar bagian-bagian busana dengan salah satu standar Kompetensi menggambar busana (desain busana) yang merupakan inti pada SMK

Tata Busana karena ini adalah dasar dalam memasuki dunia mode yang berkembang saat ini.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SMKN 1 Kisaran menunjukkan bahwa masih rendahnya hasil belajar siswa untuk belajar menggambar busana khususnya pada sub KD (Kompetensi Dasar) memahami bentuk bagian-bagian busana, didalam satu kelas didapati 52,77% siswa tergolong cukup. Untuk itu beberapa siswa harus melakukan *remedial*, agar siswa memperoleh hasil yang baik. Dibawah ini tabel hasil belajar siswa SMKN 1 Kisaran.

Tabel 1.1 Nilai Hasil Belajar Menggambar Bagian-Bagian Busana Siswa Kelas X SMKN 1 Kisaran

No	Tahun Pelajaran	Kelas	Nilai				Jumlah Siswa
			100-90	75-89	60-74	00-59	
1	2009	X 1		28	8		36
		X 2		24	11		35
2	2010	X 1		36			36
		X 2		32			32
3	2011	X 1		17	19		36
		X 2		14	19		33

Materi menggambar bagian-bagian busana merupakan bagian yang penting dalam mendesain busana. Ini merupakan dasar yang harus dimiliki setiap siswa SMK busana, dengan menguasai mata pelajaran menggambar bagian-bagian busana akan lebih muda siswa dalam mengaplikasikan (menuangkan) ide kedalam suatu desain busana, yang merupakan modal untuk memasuki dunia kerja khususnya dalam bidang fashion (mode busana). Faktor terpenting dalam dunia mode busana wanita adalah mendesain busana (Muliawan, 2002).

SMKN 1 Kisaran adalah salah satu sekolah yang dilengkapi dengan teknologi komunikasi, media dan informatika yang mengacu pada pemanfaatan TIK dalam segala aspek. Penggunaan TIK ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk

membantu guru meningkatkan mutu pembelajarannya, tetapi pada kenyataannya belum demikian. Media yang biasa digunakan guru pada saat mengajar adalah media konvensional (menunjukkan gambar-gambar, powerpoint dan ceramah). Dilihat dari kemampuan siswa yang kurang maksimal dalam memahami bentuk-bentuk busana, tidak baik jika mengajar hanya dengan menggunakan media konvensional, sebab itu akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Dilihat dari latar belakang siswa (dari SMP) hendaknya pengajar dapat memilih media, strategi atau metode yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami bentuk bagian-bagian busana.

Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menggambar bagian-bagian busana dibutuhkan strategi, metode atau media yang tepat agar pembelajaran menjadi lebih bermakna. Seiring dengan berkembangnya teknologi seperti komputer, ini dapat dimanfaatkan untuk memfasilitasi guru dan siswa untuk belajar secara menantang, mandiri, bervariasi dan menyenangkan. Melalui fasilitas sistem tersebut guru dan siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja. Bahan dan sumber belajar yang dapat dipelajari bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal (ceramah), tetapi dapat lebih kaya dengan variasi multimedia dan multi sumber (media *visual*, *audio*, *audio-visual*) yang tidak terbatas dalam internet/web.

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Eko Budi Santoso, (2008) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Thik Talk Write (TTW)* dengan *macromedia dreamweaver* dapat : 1) meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan meningkatnya persentase

aktivitas belajar siswa yaitu siklus I sebesar 50,75%, siklus II sebesar 69,92%, dan siklus III sebesar 81,58%; 2) meningkatnya prestasi belajar siswa yang ditandai dengan meningkatnya kenaikan persentase nilai pre tes dan pos tes pada setiap siklusnya yaitu siklus I sebesar 23,69%, siklus II sebesar 26,88%, siklus ke III 39,48%. Dengan demikian bahwa penelitian tindakan kelas menggunakan model pembelajaran *Thik Talk Write (TTW)* dengan *macromedia dreamweaver* sangat baik dalam pembelajaran.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Kuswari Hernawati, (2008) menunjukkan hasil bahwa dengan program *macromedia dreamweaver*, maka dapat memberikan pengetahuan dasar bagaimana memanfaatkan program *macromedia dreamweaver* untuk membuat sumber belajar berbasis *web* khususnya mata pelajaran Matematika, dapat memotivasi dan membangkitkan minat peserta untuk mengembangkan sumber belajar berbasis *web*. Para peserta mendapat pengalaman memanfaatkan *software* untuk membuat sumber belajar yang lebih jelas dan luas sehingga pada akhirnya meningkatkan kompetensi guru dan penguasaan teknologi informasi.

Dari kedua hasil penelitian tersebut diatas penulis tertarik ingin mencoba menggunakan *macromedia dreamweaver MX 2004 (web design berbasis HTML)* design dalam penyajian materi menggambar bagian-bagian busana sehingga pembelajaran akan lebih mudah dan menjadi lebih menarik minat siswa, dan dengan media ini diharapkan siswa khususnya dalam mempelajari materi menggambar bagian-bagian busana, yang akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itulah, peneliti bermaksud mengajukan judul **Pengaruh**

Penggunaan Macromedia Dreamweaver MX 2004 berbasis HTML Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pelajaran Menggambar Bagian-Bagian Busana Siswa Kelas X SMKN 1 Kisaran Tahun Ajaran 2012/2013.

Macromedia merupakan bagian dari media yang saat ini banyak digunakan dalam dunia pendidikan, baik itu dalam memperkenalkan sekolah maupun dalam penyajian suatu materi. *Macromedia dreamweaver* yang digunakan peneliti merupakan salah satu software pembuat web yang mempunyai banyak kemudahan dalam pengoperasiannya.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, maka dapat dijabarkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurang maksimalnya kemampuan belajar siswa dalam belajar menggambar bagian-bagian busana.
2. Rendahnya motivasi belajar siswa untuk belajar menggambar busana
3. Kurangnya motivasi siswa untuk belajar menggambar busana karena pemilihan media yang tidak tepat dalam menyampaikan materi pembelajaran
4. Kurangnya kemampuan siswa dalam memahami konsep materi menggambar busana
5. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *macromedia dreamweaver*?
6. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran menggambar busana setelah menggunakan *macromedia dreamweaver*?

C. Batasan Masalah

Sesuai dengan identifikasi dan latar belakang masalah, maka penelitian ini hanya dibatasi pada pengaruh *macromedia dreamweaver MX 2004* berbasis HTML terhadap hasil belajar siswa pada materi menggambar bagian-bagian busana (garis leher, krah, lengan, rok) dikelas X Tata Busana SMKN 1 Kisaran Tahun Ajaran 2012/2013.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan *macromedia dreamweaver MX 2004* berbasis HTML terhadap hasil belajar siswa pada materi menggambar bagian-bagian busana di kelas X Tata Busana SMKN 1 Kisaran Tahun Ajaran 2012/2013.
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar menggambar bagian-bagian busana siswa yang diajari dengan *macromedia dreamweaver MX 2004* berbasis HTML dan yang diajari dengan model pembelajaran konvensional?
3. Bagaimana ketuntasan hasil belajar menggambar bagian-bagian busana siswa yang diajari dengan *macromedia dreamweaver MX 2004* berbasis HTML?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dalam penggunaan *macromedia dreamweaver MX 2004* terhadap hasil belajar siswa pada materi menggambar bagian-bagian busana di kelas X Tata Busana SMKN 1 Kisaran Tahun Ajaran 2012/2013.

2. Mengetahui perbedaan hasil belajar menggambar bagian-bagian busana siswa yang diajari dengan *macromedia dreamweaver* MX 2004 berbasis HTML dan yang diajari dengan model pembelajaran konvensional.
3. Mengetahui ketuntasan hasil belajar menggambar bagian-bagian busana siswa yang diajari dengan *macromedia dreamweaver* MX 2004 berbasis HTML.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan khususnya penggunaan multimedia berbasis komputer dalam meningkatkan hasil belajar siswa

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini adalah bagi guru membantu dalam penyampaian materi menggambar busana dan memacu kreatifitas dalam penggunaan komputer. Bagi siswa, penelitian ini dapat mempermudah dalam memahami materi menggambar busana serta memberikan motivasi belajar.

Bagi sekolah, memberikan sumbangan positif terhadap kemajuan sekolah.

Bagi peneliti, merupakan langkah awal dari inovasi yang dapat diaplikasikan kelak dalam pembelajaran dikelas.