

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi yang semakin hari semakin maju dan perubahan zaman serta gaya hidup manusia yang cenderung bergerak secara *dinamis*, perkembangan ilmu pendidikan dan teknologi (IPTEKS) telah membawa perubahan pada sebagian besar aspek kehidupan manusia, sehingga membawa kita kedalam era persaingan global yang semakin ketat. Agar mampu bersaing dalam era global, maka kita dituntut untuk mengembangkan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan keadaan yang harus dilakukan secara terencana, terarah, dan intensif, efektif dan efisien dalam proses pembangunan, agar bangsa ini tidak kalah saing dalam era globalisasi sekarang. Berbicara mengenai kualitas sumber daya manusia, pendidikan memegang peranan yang penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan kualitas pendidikan merupakan suatu proses yang terintegrasi dengan proses peningkatan kualitas sumber daya manusia itu sendiri.

Sesuai dengan Undang – Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan itu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memenuhi spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang

diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Untuk mewujudkan pendidikan tersebut, pemerintah menciptakan wadah-wadah pendidikan, baik formal maupun informal dan dibuat dalam berbagai jenjang.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bersaing dalam dunia kerja atau diharapkan akan menciptakan lapangan pekerjaan baru agar dapat mengurangi masalah pengangguran di negara. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat. Sekolah di jenjang pendidikan dan jenis kejuruan dapat bernama Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) atau Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK), atau bentuk lain yang sederajat (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003).

SMK Negeri 1 Beringin merupakan lembaga pendidikan kejuruan dengan berbagai jurusan, salah satunya adalah Tata Busana. Secara khusus tujuan program keahlian dari pendidikan menengah kejuruan antara lain : (1) menyiapkan siswa agar siap bekerja, baik mandiri atau sebagai tenaga kerja di dunia usaha/industri (DU/DI) sesuai bidang dan program keahliannya (2) membekali siswa agar mampu memilih karir, ulet dan gigih berkompetensi dan mampu mengembangkan sikap profesional dalam bidang dan program keahliannya, (3) membekali siswa dengan IPTEK, mampu mengembangkan diri melalui jenjang yang lebih tinggi, (4) membekali siswa dengan kompetensi - kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilih. Untuk mencapai tujuan tersebut maka siswa diberikan berbagai kemampuan yang disusun dan dirancang secara terarah dan sistematis. Pada program studi tata busana

mempelajari beberapa mata pelajaran busana butik yang menekankan pada pencapaian keterampilan.

Mata pelajaran produktif busana butik keahlian jurusan tata busana terdapat beberapa standar kompetensi yaitu membuat busana wanita, menggambar busana, membuat pola, mengawasi mutu, membuat hiasan busana dan lain sebagainya. Pada standar kompetensi membuat busana wanita siswa diajarkan menjahit jas semi tailoring yaitu jas atau blazer, rok atau celana dan sebagainya.

Semi tailoring merupakan salah satu teknik menjahit dimana pada bagian tengah muka menggunakan lining penuh, pada bagian tengah belakang menggunakan lining setengah. Busana semi tailoring dapat membentuk tubuh si pemakai menjadi lebih baik, menutupi bagian-bagian yang kurang seperti, bentuk dada dan pinggang yang terlalu kecil.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti bersama guru bidang studi Ibu Sri Susilawaty, M.Pd jurusan tata busana SMK Negeri 1 Beringin saat mengikuti pelajaran membuat busana wanita pada materi menjahit busana semi tailoring, hasilnya kurang optimal nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan 78. Tahun 2014 di SMK Negeri 1 Beringin Berjumlah 29 siswa, siswa yang lulus KKM sebanyak 19 siswa dan 10 siswa tidak lulus KKM, Tahun 2015 di SMK Negeri 1 Beringin berjumlah 32 siswa, siswa yang lulus KKM sebanyak 13 siswa dan 19 siswa tidak lulus KKM, Tahun 2016 berjumlah 34 siswa, siswa yang lulus KKM sebanyak 18 siswa dan 16 siswa tidak lulus KKM.

Pada saat peneliti melakukan wawancara dan observasi di SMK Negeri 1 Beringin Ibu Susi selaku guru bidang studi mengatakan masalah yang sering dihadapi

oleh siswa adalah letak pada diri siswa itu sendiri dimana siswa masih kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif juga menjadi penyebab siswa kurang antusias, jenuh, dan tidak termotivasi dalam belajar. Tidak hanya media, waktu yang kurang efektif juga menjadi kendala dalam proses belajar mengajar sehingga semua komponen yang menjadi pendukung proses pembelajaran di kelas yaitu siswa, guru, dan media pembelajaran serta waktu pembelajaran menjadi bermasalah sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa yang belum tercapai secara maksimal.

Hal tersebut perlu mendapat perhatian yang lebih oleh setiap guru, agar siswa tidak merasa jenuh, termotivasi dan aktif dalam pembelajaran. Salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan adalah memilih media pembelajaran yang menarik perhatian siswa dan memudahkan dalam menyampaikan materi kepada siswa. Peneliti memilih media pembelajaran video interaktif berbasis *adobe flash cs6* karena dengan video interaktif berbasis *adobe flash cs6* ini mereka tidak hanya dapat belajar di sekolah saja tetapi mereka masih bisa melanjutkan pelajaran dengan berkelompok ataupun individu di rumah sehingga waktu yang mereka butuhkan untuk mempelajari semi tailoring menjadi berkurang. Media pembelajaran video interaktif juga salah satu kelebihan guru dalam merangsang siswa mengikuti proses belajar mengajar dan juga media video pembelajaran dapat digunakan guru sebagai variasi dalam pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam Kegiatan Belajar Mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru/fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu

guru/fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Menurut Brown yang dikutip oleh Suryani (2012) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran sehingga pemanfaatan media yang tepat dan menarik dapat membantu dalam menciptakan situasi pembelajaran yang bersifat interaktif dengan melibatkan siswa.

Media pembelajaran video interaktif berbasis komputer dapat dibuat dengan bantuan perangkat lunak (software). Perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran adalah *Adobe Flash CS6*. *Flash* merupakan program grafis yang diproduksi oleh Maromedia corp, yaitu sebuah *software* yang bergerak dibidang animasi *web*.

Pembuatan dan penggunaan media pembelajaran video interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* dalam proses pembelajaran juga tidak terlepas bagaimana kondisi dan kebutuhan siswa. Media pembelajaran video interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* harus dibuat sedemikian rupa agar siswa mendapat informasi mengenai pembelajaran langkah kerja menjahit jas semi tailoring dengan baik. Maka dari itu media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik, efektif dalam menyampaikan materi pelajaran dengan tepat sehingga siswa dapat mengingat proses pembuatan menjahit.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah tersebut perlu diadakan penelitian lebih lanjut dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Langkah Kerja Menjahit Jas Semi Tailoring Pada Kelas XII di SMK Negeri 1 Beringin**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi bahwa :

1. Aktifitas belajar siswa SMK Negeri 1 Beringin belum efektif dan maksimal.
2. Penggunaan media pembelajaran di SMK Negeri 1 Beringin kurang variatif.
3. Minat belajar siswa SMK Negeri 1 Beringin cenderung rendah.
4. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran video interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* dalam langkah kerja menjahit jas semi tailoring
5. Kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran di SMK Negeri 1 Beringin

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka pengembangan media pembelajaran ini dibatasi pada ruang lingkup yang dapat dijangkau oleh peneliti.

Adapun yang menjadi ruang lingkup dari pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Objek penelitian ini adalah siswa kelas XII tata busana berjumlah 31 siswa pada semester ganjil keahlian tata busana SMK Negeri 1 Beringin T.A. 2017/2018.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah *Adobe Flash CS6*

3. Mata pelajaran produktif busana butik dengan kompetensi dasar menjahit busana wanita yang akan difokuskan pada pembuatan jas wanita semi tailoring
4. Materi akan difokuskan pada langkah kerja menjahit jas semi tailoring, yaitu : pressing lapisan pada bahan, menjahit garis princess, menjahit saku passepoile, menyelesaikan lubang kancing, menjahit bahu, menjahit kerah, menjahit sisi badan, menjahit lengan, melekatkan padding, penyelesaian bawah jas, dan pemasangan kancing.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video interaktif langkah kerja menjahit jas semi tailoring berbasis *Adobe Flash CS6* untuk siswa kelas XII Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin ?
2. Bagaimana efektifitas media pembelajaran video interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* dalam membantu pembelajaran pada langkah kerja menjahit jas semi tailoring siswa kelas XII Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran video interaktif langkah kerja menjahit jas semi tailoring berbasis *Adobe Flash CS6* untuk siswa kelas XII Tata Busana SMK Negeri 1
2. Untuk mengetahui efektifitas media pelajaran video interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* dalam membantu pembelajaran pada langkah kerja menjahit jas semi tailoring siswa kelas XII Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin

F. Manfaat penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa
 - a) Meningkatkan pengetahuan dan kemampuan siswa dalam langkah kerja menjahit jas semi tailoring dan sebagai sumber belajar siswa pada mata pelajaran produktif
 - b) Membantu siswa untuk memahami pelajaran langkah kerja menjahit jas semi tailoring
2. Bagi Guru
 - a) Hasil penelitian ini membantu menyediakan media baru untuk guru yang data digunakan dalam meningkatkan pembelajaran langkah kerja menjahit jas semi tailoring melalui media *Adobe Flash CS6*.
 - b) Hasil penelitian ini diharapkan data digunakan sebagai referensi dan media utama dalam pelajaran langkah kerja menjahit jas semi tailoring dalam rangka pengotimalan prasarana yang tersedia di sekolah.

c) Mempermudah penyampaian informasi dalam hal ini, materi pembelajaran dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

3. Bagi pihak SMK Negeri 1 Beringin

- a) Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengoptimalkan prasarana sekolah guna meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK Negeri 1 Beringin
- b) Dapat menjadi alternatif media pembelajaran bagi siswa pada mata pelajaran produktif dengan kompetensi dasar menjahit busana wanita dengan materi yang difokuskan menjahit jas semi tailoring
- c) Sebagai perbaikan untuk kualitas pembelajaran yang ada di sekolah.