

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu usaha untuk mewujudkan pembangunan di masa mendatang, melalui pengembangan potensi dan peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Konsep pendidikan akan terasa semakin penting pada saat memasuki kehidupan di masyarakat dan dunia kerja oleh sebab itu setiap negara berusaha memajukan negaranya melalui peningkatan mutu pendidikan begitu juga dengan negara Indonesia yang ikut serta dalam meningkatkan mutu pendidikan, dimulai dari jenjang pendidikan dasar sampai kepada pendidikan di perguruan tinggi. Peningkatan mutu pendidikan melalui jenjang pendidikan kejuruan dapat menyiapkan lulusan yang memiliki keunggulan di dunia kerja dan diharapkan dapat memberikan banyak kontribusi bagi masyarakat, bangsa, dan negara

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu jenjang pendidikan yang memberikan bekal pengetahuan, teknologi, keterampilan, sikap disiplin dan etos kerja tingkat menengah yang terampil dan kreatif, dan sebagai salah satu sumber penghasil tenaga terampil di berbagai jenis keterampilan. Dengan tumbuhnya manusia yang terampil dan berkualitas akan segera dapat mengisi berbagai lapangan kerja di dunia usaha dan industri. Hal ini sesuai dengan fungsi dari pendidikan nasional yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis, berkepribadian, dan beretos kerja serta

bertanggung jawab dan produktif (UUSPN No. 20 Tahun 2003). Permendiknas No 22 Tahun 2006 juga menjelaskan bahwa pendidikan kejuruan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan siswa untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan program kejuruannya. Maka, dapat dikatakan bahwa siswa pada Pendidikan Kejuruan diharapkan memiliki pengetahuan dan keterampilan sehingga dapat bekerja sesuai dengan keahlian dan dapat melanjutkan pendidikannya pada perguruan tinggi.

Gambaran tentang kualitas lulusan pendidikan kejuruan menerapkan ukuran ganda, yaitu kualitas menurut ukuran sekolah atau *in-school success standards* dan kualitas menurut ukuran masyarakat atau *out-of school success standards*. Kriteria pertama meliputi aspek keberhasilan peserta didik dalam memenuhi tuntutan kurikuler yang telah diorientasikan pada tuntutan dunia kerja. Sedangkan kriteria kedua meliputi keberhasilan peserta didik yang terampil pada kemampuan unjuk kerja sesuai dengan standar hasil belajar nasional ataupun internasional setelah mereka berada di lapangan kerja yang sebenarnya.

Upaya untuk mencapai kualitas pendidikan kejuruan yang memuaskan, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi harus dapat dimanfaatkan pada proses pembelajaran. Komputer juga hendaknya dilibatkan sebagai sarana pembelajaran. Dewasa ini, telah berkembang media pembelajaran berbantu computer hampir dalam setiap mata mata pelajaran. Komputer memiliki peran sebagai media pembantu atau penunjang dalam proses pembelajaran atau biasa dikenal dengan istilah pembelajaran berbantu computer atau *Computer-Assisted (CAI)*. CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi bukanlah penyampai utama materi pelajaran,

penggunaan media ini dapat membantu siswa dalam membangun dan mengembangkan suatu konsep dalam pembelajaran.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berorientasi terhadap terjadinya peningkatan mutu yang meliputi kompetensi sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*), dan pengetahuan (*knowledge*). Tujuan pendidikan menengah kejuruan sebagaimana tertuang dalam PP 19 Tahun 2005 pasal 26 ayat 3 dinyatakan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruan. Rumusan ini kemudian disebut sebagai Standar Kompetensi Lulusan (SKL) satuan pendidikan menengah kejuruan. SMK bertujuan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang terampil, hal ini sejalan dengan tuntutan implementasi kurikulum 2013 sehingga pengetahuan dan keterampilan yang sama harus dimiliki semua peserta didik.

Berdasarkan data yang diperoleh dari Dinas pendidikan Sumut, tingkat kelulusan pada tahun 2013 mencapai 95,53% sedangkan 4,47% tidak lulus. Dari 4.564 peserta UN yang tidak lulus, 1.616 orang (1,96%) merupakan siswa SMK dan 2.984 orang (2,51%) adalah siswa SMA/MA. Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa atau nilai rapot yang diperolehnya.

Keberhasilan peningkatan sumber daya manusia melalui pendidikan didukung oleh proses pembelajaran yang baik sehingga siswa memperoleh keterampilan dan nilai yang mencukupi standar nasional. Menurut Muhibbin Syah (2009:3) ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi belajar siswa yang dibedakan menjadi tiga macam yaitu : internal yaitu faktor dari diri dalam diri siswa, eksternal faktor dari luar diri siswa, faktor selanjutnya adalah pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni etnis belajar

siswa yang meliputi strategi, model, media yang digunakan dan hal ini tentu saja membutuhkan guru yang mampu mengajar. Berkaitan dengan hal ini, Sanjaya (2010:6) mengemukakan bahwa guru sebagai tenaga pendidik mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran, yaitu (1) guru sebagai sumber belajar, (2) guru sebagai fasilitator, (3) guru sebagai pengelola, (4) guru sebagai demonstrator, (5) guru sebagai pembimbing, (6) guru sebagai motivator. Sedangkan pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya yaitu mengarahkan siswa dengan interaksi yang baik dan didukung oleh sumber belajar yang disampaikan guru secara profesional dan efektif dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Penggunaan media pembelajaran seringkali menjadi masalah yang dihadapi oleh guru di sekolah diantaranya sekolah tidak memiliki fasilitas media yang cukup, kemudian kelemahan guru dalam menciptakan media. Menurut Hamalik (1994:6) menyatakan bahwa guru dituntut agar mampu memahami, menggunakan alat-alat yang tersedia dalam upaya mencapai tujuan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dari pernyataan tersebut, tersirat bahwa pengajar harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup mengenai media pembelajaran. Apalagi pada masa sekarang ini, teknologi informasi sudah mengalami kemajuan pesat, suka tidak suka para pengajar sudah seharusnya lebih membuka diri menguasai teknologi informasi guna mendukung terciptanya proses belajar yang menarik, efisien, dan terciptanya tujuan pembelajaran. Adapun media yang masih sering digunakan oleh guru yaitu media cetak (buku, modul, dan bahan ajar lainnya) dan penggunaan papan tulis (*whiteboard*), kapur atau spidol sebagai media tambahan di dalam kelas, tetapi tidak semua materi cukup dijelaskan dengan media cetak, akan lebih baik apabila guru memiliki motivasi dan berinovasi untuk beranjak dari kebiasaan guru selama ini yang terlalu nyaman dengan

pemanfaatan media seadanya dan meningkatkan kreatifitas dari guru untuk menciptakan suatu pembelajaran yang menarik dengan mengikuti perkembangan teknologi saat ini, dan akan menjadi lebih baik lagi apabila pembelajaran dengan pemanfaatan media di dukung dengan strategi pembelajaran yang tepat sehingga apa yang disampaikan oleh guru dapat dipahami siswa secara maksimal.

Berdasarkan pengamatan awal yang penulis lakukan pada beberapa pihak guru di SMK N 10 bahwa guru membutuhkan media pembelajaran dan strategi yang tepat dalam proses pembelajaran agar pembelajaran lebih efektif. Sebelumnya guru hanya menggunakan media buku, *hand out*, papan tulis sebagai media dan hanya beberapa materi tertentu yang menggunakan media . Diketahui juga bahwa kendala dalam menggunakan media karena masih belum banyak guru yang memiliki keahlian untuk mengembangkan dan menggunakan media dan masih banyak juga guru yang menyatakan belum terbiasa dengan teknologi komputer. Sementara itu strategi pembelajaran yang berlangsung di sekolah masih dilaksanakan dengan konvensional. Sistem pembelajaran yang dilakukan berpusat pada guru yaitu dengan penyampaian materi pembelajaran dengan ceramah, demonstrasi selanjutnya guru memberikan tugas atau latihan pada siswa. Dari pengamatan beberapa orang siswa dinyatakan bahwa media pembelajaran sangat diperlukan karena pembelajaran jadi lebih menarik dan siswa dapat memanfaatkan media sebagai sarana pembelajaran individual. Berikut ini adalah perolehan rata-rata nilai ujian akhir semester mata pelajaran Desain Busana.

Tabel 1. Rata-rata Nilai Ujian Akhir Mata Pelajaran Desain Busana

No	Mata Pealajaran	Tahun Ajaran	Nilai rata-rata	KKM
1	Desain Busana	2011/2012	65	70
2	Desain Busana	2012/2013	60	70
3	Desain Busana	2013/2014	65	70

Melalui hasil belajar siswa yang tidak mencapai nilai ketuntasan belajar yang telah ditetapkan, hal ini bukan berarti siswa tidak memiliki kemampuan dalam menggambar diduga masih banyak lagi faktor – faktor penyebab rendahnya hasil belajar seperti faktor dari dalam diri siswa, yang meliputi faktor fisiologi, minat, bakat, dan motivasi. Faktor dari luar diri siswa yaitu model pembelajaran, media belajar, sarana dan prasarana belajar, sumber belajar, pendekatan, teknik, taktik yang digunakan selama proses belajar mengajar dan strategi belajar. Namun, rendahnya hasil belajar yang penulis dapat dari pengamatan yang dilakukan, dikarenakan kurangnya pemanfaatan media. Media yang digunakan guru hanya berupa gambar pada *whiteboard* dan *handout* sedangkan proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru yaitu dengan strategi konvensional. Siswa selalu terkondisi untuk menerima informasi apa adanya sehingga siswa menjadi pasif dan menunggu diberi informasi tanpa berusaha menemukan informasi tersebut. Hal ini yang menyebabkan suasana belajar yang kurang menarik dan komunikatif sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar serta sulit memahami setiap langkah-langkah dalam mata pelajaran Desain Busana .

Mata pelajaran Desain Busana merupakan pembelajaran yang berkelanjutan dari satu kesatuan kompleks. Karakteristik lain dari mata pelajaran tersebut dalam proses pembelajaran menuntut siswa dapat melakukan pekerjaan langkah demi langkah sehingga terwujud tujuan pembelajaran sebagai contoh untuk materi menggambar proporsi tubuh, biasanya dilakukan dengan media *handout* dan dengan demonstrasi yang hanya berfokus pada guru saat pembelajaran berlangsung, namun siswa belum dapat memahami secara jelas dan tidak mampu untuk mengulang kembali proses tersebut dengan tepat dan benar, oleh karena itu hal ini yang menuntun penulis melakukan penelitian untuk membuat media pembelajaran, yang memudahkan dan

memotivasi siswa untuk belajar mandiri dan dapat mengulanginya kembali apabila hal tersebut belum dipahami setelah selesai pembelajaran atau tanpa kehadiran guru. Merujuk pada perolehan hasil belajar maka untuk mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan, pembelajaran harus dilaksanakan secara maksimal sehingga semua indikator tercapai. Hal ini tidak hanya di dukung oleh guru yang dapat menciptakan pembelajaran secara kondusif bagi siswa diperlukan juga perbaikan-perbaikan dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih termotivasi dan lebih aktif dalam pelajaran Desain Busana. Siswa mudah memahami materi dan meningkatkan hasil belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Dengan digunakannya media pembelajaran diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga pembelajaran bisa berjalan dengan efektif dan efisien serta siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep pembuatan Desain Busana.

Faktor lain yang mempunyai andil yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar Desain Busana adalah pemilihan strategi pembelajaran. Penggunaan strategi pembelajaran yang tepat akan mengatasi kejenuhan siswa dalam menerima pelajaran . Pada umumnya strategi pembelajaran yang digunakan guru cenderung monoton yang mengakibatkan siswa pasif, sehingga siswa merasa jenuh dan bosan yang menyebabkan pencapaian hasil belajar tidak optimal termasuk pada pembahasan menggambar proporsi pada mata pelajaran desain busana.

Munadi (2011:5) media pembelajaran dapat dipahami sebagai "segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Dengan demikian, tujuan

pemanfaatan media dalam proses pembelajaran adalah untuk mengefektifkan dan mengefesienkan proses pembelajaran itu sendiri. Penggunaan media pembelajaran memungkinkan siswa untuk menyesuaikan kecepatan dalam menguasai pelajaran. Siswa yang memiliki kecepatan belajar lebih tinggi akan lebih cepat menyelesaikan kegiatan belajarnya. Sedangkan pelajar yang memiliki kecepatan belajar lamban akan menyelesaikan kegiatannya sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Berbeda dengan cara belajar langsung yang umumnya kecepatan pemahaman belajar ditentukan oleh guru. Terlihat jelas bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh dalam keefektifan dan efisien belajar.

Efektifitas dapat diartikan sejauh mana hal-hal yang direncanakan dapat terlaksana, dalam arti bahwa apabila hasilnya menunjukkan presentase yang besar atau tidak jauh dari perencanaan maka dapat dikatakan bahwa hal tersebut cukup efektif dan sebaliknya apabila hasilnya jauh dari perencanaan yang ada maka dapat dikatakan hal tersebut tidak efektif (Ramadhani 2012:8). Dengan digunakannya media pembelajaran, maka diharapkan peserta didik akan mudah dalam menyerap mata pelajaran yang dipelajari, sehingga akan mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Efektitas pembelajaran dipermudah dengan adanya perkembangan teknologi komputer khususnya dalam bidang perangkat lunak yang mendukung program pembelajaran, sebagai mana dikemukakan oleh Robert, Heinich, Molenda dan James D Russel (Rahimah:2014:8) menyatakan bahwa "*computer system can delivery instruksion by allowing them to interact with the lesson programmed into the system; this is refered to computer based instruksion.*" sistem komputer dapat menyampaikan pembelajaran secara individual dan langsung kepada para siswa dengan cara berinteraksi dengan mata pelajaran yang

diprogramkan kedalam sistem komputer, inilah yang disebut pembelajaran berbasis komputer.

Pada penelitian ini yang akan dikembangkan adalah Media pembelajaran Desain Busana menggunakan *Software Adobe Flash Cs6* yang berfungsi untuk mengatasi kelemahan dalam media pembelajaran. Keunggulan media yang akan dikembangkan adalah media dengan menggunakan *Software Adobe Flash Cs6* yang akan dikemas secara multimedia. Handoyo (Dian 2003:13) mengatakan bahwa multimedia merupakan penyajian informasi yang berupa teks, gambar dan suara secara bersama (*integrated*) sehingga menjadi efektif dan efisien. Multimedia dapat merangsang indra manusia dan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sebagaimana yang diungkapkan oleh Munir (2008:47) bahwa kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, 5% melalui indera dengar dan 5% lainnya melalui indera lainnya. Dengan demikian tampilan media pembelajaran untuk siswa yang dikemas secara multimedia akan menjadi lebih menarik karena terdapat animasi-animasi yang ada didalam serta contoh video, suara dan gambar, sehingga diasumsikan bahwa kekurangan menarik media yang selama ini dipakai dapat di tingkatkan dengan adanya media tersebut. Melalui media belajar dengan menggunakan *Software Adobe Flash Cs6* , diharapkan ketertarikan siswa untuk mempelajari akan lebih meningkat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran menggambar busana. Pemanfaatan media belajar bertujuan untuk mengembangkan proses belajar-mengajar yang menarik, melalui pemanfaatan media

Strategi pembelajaran Berbasis Proyek merupakan istilah pembelajaran yang diterjemahkan dari bahasa inggris *Project Based Learning* adalah strategi pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media. Para siswa melakukan

eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek memberi kesempatan siswa berfikir kritis dan mampu mengembangkan kreativitasnya serta aktif mengelola pembelajarannya dengan bekerja secara nyata yang menghasilkan produk riil. *Project Based Learning* dapat mereduksi kompetisi di dalam kelas dan mengarahkan siswa lebih kolaboratif daripada bekerja sendiri-sendiri. Di samping itu *Project Based Learning* dapat juga dilakukan secara mandiri melalui bekerja mengkonstruksi pembelajarannya melalui pengetahuan serta keterampilan baru, dan mewujudkannya dalam produk nyata.

Penulis beranggapan bahwa strategi pembelajaran *Project Based Learning* merupakan strategi yang membangkitkan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran Desain Busana dan membuat siswa lebih aktif, mendorong kerjasama antar siswa dalam mempelajari suatu materi, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan kenyataan tersebut, penulis menyadari pentingnya pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran Desain Busana. Dengan pengembangan media ini diharapkan dapat membantu guru dalam menjelaskan/menyajikan materi pelajaran yang lebih baik dan menarik bagi pembelajar, sehingga guru dan peserta didik tidak hanya bergantung pada buku pelajaran yang ada. Peserta didik sebagai penerima materi akan lebih termotivasi, aktif dan mudah memahami materi yang disampaikan. Penelitian ini merupakan upaya untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis strategi *Project Based Learning* pada mata pelajaran Desain Busana kelas XI Busana SMK N 10 Medan

B. Identifikasi Masalah

1. Pembelajaran Desain Busana selama ini dilakukan dengan cara menggunakan media buku teks, *hand out*
2. Sulitnya memperoleh media pembelajaran yang efektif untuk pelajaran Desain Busana di sekolah sehingga kegiatan pembelajaran kurang efektif
3. Siswa merasa kesulitan dalam memahami materi Pelajaran Desain Busana.
4. Media pembelajaran hanya disimulasikan oleh guru, sehingga selepas pembelajaran di kelas, siswa lupa bagaimana cara dan teknik yang dilakukan oleh guru
5. Pembelajaran di kelas masih dilakukan dengan strategi konvensional dibandingkan menggunakan strategi pembelajaran yang lain seperti strategi pembelajaran *project based learning*, dimana setiap pembelajaran dipaksa belajar dengan kecepatan yang dipaksakan oleh guru

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini pembahasan masalah dimaksudkan untuk menfokuskan permasalahan yang akan dibahas, selain itu dengan mengingat akan keterbatasan ketersediaan waktu, biaya maupun kemampuan yang dimiliki oleh peneliti. Penelitian ini akan di batasi pada ruang lingkup yang dapat dijangkau oleh peneliti. Ruang lingkup dari pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Materi pelajaran yang dikembangkan hanya meliputi kompetensi dasar yaitu, menjelaskan cara menggambar proporsi tubuh berdasarkan rangka, membuat gambar proporsi tubuh berdasarkan rangka, menjelaskan cara membuat gambar sketsa busana blus/kemeja dan membuat gambar sketsa busana blus/kemeja.

2. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya dalam bentuk media pembelajaran yang dikonsept dalam multimedia dan aplikasinya dibuat dengan *Software Adobe Flash CS6*
3. Strategi pembelajarannya adalah strategi pembelajaran *Project Based Learning*
4. Analisis kebutuhan dilakukan pada siswa kelas IX di SMKN 10 Medan
5. Mata pelajaran Desain Busana

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut, yaitu:

1. Apakah media pembelajaran berbasis strategi *Project Based Learning* yang dikembangkan pada mata pelajaran Desain Busana layak digunakan siswa kelas XI SMK Negeri 10 Medan ?
2. Apakah media pembelajaran berbasis strategi *Project Based Learning* yang dikembangkan pada mata pelajaran Desain Busana efektif dibandingkan dengan media grafis pada siswa kelas XI SMK Negeri 10 Medan ?

E. Tujuan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk :

Tujuan penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis strategi *Project Based Learning* pada mata pelajaran Desain Busana yang dikembangkan layak untuk digunakan pada siswa kelas XI SMK Negeri 10 Medan

3. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran yang dikembangkan pada mata pelajaran Desain Busana siswa kelas XI SMK Negeri 10 Medan

F. Manfaat Penelitian

Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Untuk membangkitkan motivasi mengembangkan media pembelajaran alternative yang menyenangkan, efektif dan menarik
2. Diharapkan konsep pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan akhirnya pembelajaran dapat berkualitas

Manfaat pengembangan ini secara praktis adalah sebagai berikut :

1. Dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran Desain Busana dengan pembelajaran menarik dan menyenangkan bagi setiap peserta didik yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar
2. Sebagai salah satu alternatif dalam pemanfaatan media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sehingga pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja tanpa harus menuntut adanya kehadiran guru secara fisik
3. Sebagai bahan masukan bagi guru produktif Tata Busana untuk menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa