

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin meluas menuntut masyarakat untuk turut serta berperan dalam kemajuan yang harus ditingkatkan. Dalam bidang ilmu pengetahuan, semua yang turut berperan di dalamnya harus mengetahui bagaimana cara penggunaan teknologi agar mampu mengikuti perkembangan yang semakin melesat dan mampu bersaing dalam dunia modern yang semakin lama mengutamakan penggunaan teknologi dalam semua bidang.

Pendidikan merupakan salah satu solusi untuk menanggulangi masalah diatas. Pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antara guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Pendidikan berfungsi membantu peserta didik dalam pengembangan dirinya yaitu perkembangan semua potensi, kecakapan serta karakteristik pribadinya kearah positif baik bagi dirinya maupun lingkungannya.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan formal yang mampu menciptakan siswa-siswi berpotensi sesuai dengan jurusannya masing-masing dan diharapkan dapat mengembangkan pekerjaan sesuai dengan jurusannya. Pendidikan yang didapat dari Sekolah Menengah Kejuruan memiliki tujuan menjadikan siswa-siswi yang berakhlak, cerdas, serta memiliki jiwa kompeten agar mampu bersaing di dunia pekerjaan.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 8 Medan merupakan salah satu pendidikan formal, bergerak dibidang kejuruan yang mengarah kepada kompetensi kerja di dunia usaha. SMK Negeri 8 Medan memiliki tujuan, yaitu menyiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja yang memiliki kompetensi dan dapat mengembangkan diri secara profesionalisme serta meneruskan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Demi terwujudnya tujuan tersebut, SMK Negeri 8 Medan membangun visi, yaitu mewujudkan SMK Negeri 8 Medan sebagai

lembaga diklat yang unggul dalam menghasilkan tamatan berstandar nasional dan internasional. Dalam hal ini tamatan memiliki kemampuan/keterampilan sesuai program keahliannya dengan acuan kompetensi berstandar nasional maupun internasional. Kurikulum yang diajarkan kepada siswa merupakan materi-materi yang bersifat teori maupun praktek dengan tujuan melalui materi yang disampaikan dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan.

SMK Negeri 8 Medan memiliki beberapa program studi keahlian, salah satunya program studi tata busana. Menurut Ernawati dkk (2008), tata busana adalah suatu ilmu yang mempelajari bagaimana cara memilih, mengatur, dan memperbaiki, dalam hal ini adalah busana sehingga diperoleh busana yang lebih serasi dan indah. Dalam program studi tata busana terdapat mata pelajaran menggambar busana. Materi menggambar busana dalam kurikulum 2013 dipelajari mulai dari kelas X hingga kelas XII. Namun yang akan diteliti oleh penulis adalah kelas XI jurusan tata busana. Permasalahan yang terjadi dalam mata pelajaran ini adalah siswa kurang mampu menerapkan gambar sesuai teori dilihat dari menggambar wajah. Setelah menggambar rangka, langkah selanjutnya adalah menggambar kepala, bahu, panggul, kaki, tangan, termasuk menggambar wajah. Menggambar wajah dalam mata pelajaran desain busana dimaksudkan agar siswa mampu mengenali dengan baik bentuk bagian dari kepala secara keseluruhan. Menggambar wajah tidak terlepas dari kesatuan menggambar desain busana karena wajah merupakan salah satu dari bagian tubuh yang patut diketahui dan siswa dituntut untuk mengetahui cara menggambar wajah. Namun pada kenyataannya yang ditemui di lapangan, siswa banyak yang tidak mampu menggambar wajah dilihat dari hasil menggambar wajah dan perolehan nilai yang rendah pada saat menggambar wajah. Data yang didapat adalah ketika penulis melakukan wawancara beberapa kali dari guru bidang studi di SMK N. 8 Medan dan melihat nilai siswa. Materi pokok menggambar wajah dilakukan selama 4 jam sekali pertemuan. Seharusnya dari waktu yang cukup banyak

siswa mampu menggambar dengan baik. Kesulitan dan permasalahan yang dialami siswa tidak terlepas dari bakat yang dimiliki siswa dan minimnya media pembelajaran yang diterapkan. Menggambar secara manual bukanlah teknik yang salah karena penerapan media tergantung kebutuhan setiap personal serta kemampuan menerapkan media. Namun ketika siswa tidak mampu mengikuti pelajaran karena kesulitan dalam menggambar wajah, maka perlu diadakan evaluasi.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan Ibu Lin guru bidang studi tata busana SMK N. 8 Medan pada tanggal 10 Juli 2015, bahwa siswa masih kurang dalam menggambar desain khususnya menggambar wajah seperti menggambar mata, hidung bibir, dan telinga sehingga hasil desain kadang terlihat tidak ekspresif (kaku). Terbukti dari hasil menggambar siswa selama tahun 2013/2014 masih banyak yang menggambar wajah dengan hasil yang tidak bagus. Begitu juga dengan tahun-tahun sebelumnya. Berikut data nilai siswa.

Tabel 1. Nilai Siswa Mata Pelajaran Desain Busana

No	Tahun Ajaran	Kelas	Total Siswa	Jumlah yang tuntas	Jumlah tidak tuntas
1	2011/2012	XI	142	41,54% (59 siswa)	58,45 % (83 siswa)
2	2012/2013	XI	142	36,61 % (52 siswa)	73,84 % (90 siswa)
3	2013/2014	XI	143	37,36 % (54 siswa)	62, 23 % (89 siswa)

Sumber : Dokumentasi Daftar Nilai SMK N.8 Medan

Nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada mata pelajaran desain busana adalah 75. Jumlah yang tuntas pada tabel di atas maksudnya adalah jumlah siswa yang mendapatkan nilai 75 ke atas. Ketika diadakan wawancara dengan siswa tata busana pada tanggal 07 Agustus 2015, kesulitan yang dihadapi adalah ketika menggambar komponen wajah sebelah kanan, maka sebelah kiri tidak sama bentuknya dengan bagian wajah sebelah kiri. Ada juga yang kesulitan dalam menggambar wajah, menggambar mata, dan pada bagian bibir yang tidak tepat. Ukuran telinga yang tidak pas pada ukuran standard. Kesulitan siswa dalam

menggambar tidak terlepas dari semua komponen pendukung proses pembelajaran di kelas yaitu siswa, guru, dan media pembelajaran.

Berperannya ketiga komponen tersebut memungkinkan tercapainya pembelajaran yang efektif di dalam kelas. Media pembelajaran yang merupakan salah satu komponen pembelajaran sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi agar dapat diterima dengan baik. Pemilihan media pembelajaran yang tepat juga dapat berpengaruh untuk mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Sudjana (2008), kedudukan media pembelajaran dalam komponen mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaktif guru-siswa serta lingkungan belajarnya. Fungsi media pembelajaran sebagai salah satu alat bantu mengajar, yaitu menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan guru. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memiliki peran dan potensi untuk merangsang siswa supaya dapat merespon materi yang disampaikan secara positif. Namun, dalam praktek di sekolah, pemanfaatan media yang menggunakan komputer masih minim dan jarang digunakan. Hal tersebut dikarenakan masih banyak guru yang belum mengetahui media komputer berbasis multimedia interaktif. Pemanfaatan komputer masih sangat tergantung kepada guru sebagai fasilitator dalam merancang komputer sebagai media pembelajaran desain busana misalnya berupa animasi, video, sehingga beberapa teknik menggambar yang masih sulit dapat diputar beberapa kali untuk dapat dilakukan pengulangan dalam menggambar sehingga mempermudah guru dalam mengajar dan mempercepat siswa dalam menangkap materi. Salah satu multimedia yang bisa digunakan adalah Adobe Flash Cs. 5. Adobe flash merupakan salah satu program yang dirancang sedemikian rupa agar bisa dimanfaatkan dalam mendukung pembelajaran di sekolah. Penggunaan program Adobe Flash sebaiknya bekerja sama dengan ahli media untuk

menghasilkan program yang baik dan layak untuk digunakan dalam mengajar. Dari uraian di atas tersebut, penulis tertarik untuk membuat suatu penelitian berjudul **“Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Desain Busana Kelas XI SMK N. 8 Medan”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi berbagai permasalahan yang berkaitan dengan penelitian, seperti nilai menggambar busana dalam materi pokok menggambar wajah masih rendah, dan siswa masih sulit mengaplikasikan teori terhadap praktek menggambar wajah. Selain itu masih banyak siswa yang sering tidak menggambar wajah di dalam menggambar karena kesulitan dalam pembuatan gambar wajah. Keterbatasan media pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar juga menjadi salah satu faktor permasalahan dan belum tersedia media pembelajaran menggambar wajah berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash dalam mata pelajaran desain busana.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, perlu dibatasi masalah yang akan diteliti agar penelitian ini lebih fokus dan mendalam. Dalam penelitian ini permasalahan akan dibatasi pada :

Hasil menggambar wajah dalam mata pelajaran desain busana yang meliputi bentuk wajah, mata, hidung, mulut, dan telinga yaitu posisi wajah menghadap ke depan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil menggambar wajah pada mata pelajaran desain busana sebelum menggunakan media Adobe Flash CS. 5 ?
2. Bagaimana hasil menggambar wajah pada mata pelajaran desain busana setelah menggunakan media Adobe Flash CS. 5 ?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif Adobe Flash CS. 5 terhadap hasil belajar menggambar wajah pada mata pelajaran desain busana ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kecenderungan hasil belajar menggambar wajah dalam mata pelajaran desain busana tanpa menggunakan media Adobe Flash CS.5.
2. Untuk mengetahui kecenderungan hasil belajar menggambar wajah dalam mata pelajaran desain busana dengan menggunakan media Adobe Flash CS. 5.
3. Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia interaktif Adobe Flash CS. 5 terhadap hasil belajar menggambar wajah pada mata pelajaran desain busana.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan adalah sebagai berikut :

- a) Bagi siswa :
 1. Membantu siswa dalam memahami teori menggambar wajah.
 2. Membantu siswa dalam menerapkan teori terhadap praktek menggambar wajah.
 3. Meningkatkan kemampuan siswa dalam menggambar wajah mata pelajaran desain busana berkaitan dengan jurusan yang ditempuh.

b) Bagi guru :

1. Membantu guru mengawasi saat proses belajar mengajar pada mata pelajaran desain busana.
2. Meningkatkan proses pembelajaran yang lebih baik sehingga dapat membantu siswa untuk lebih mengoptimalkan proses menggambar wajah.
3. Memudahkan guru untuk tidak lagi menggunakan media secara manual namun lebih kepada penjelasan media berbasis multimedia interaktif sehingga didapatkan keefektifan dalam mengajar.

c) Bagi sekolah :

1. Sebagai bahan alternatif dalam memperbaiki kualitas belajar.
2. Dapat menjadi media pembelajaran bagi siswa pada mata pelajaran desain busana khususnya di dalam menggambar wajah.

d) Bagi peneliti :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Program Studi Tata Busana Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan.
2. Untuk menambah pengetahuan peneliti tentang prosedur penyusunan dan pelaksanaan penelitian.
3. Sebagai bahan masukan dan perbandingan bagi pelaksanaan penelitian berikutnya.