

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1. 1. Latar Belakang Masalah

Tugas seorang guru ialah untuk menolong siswanya dalam mengembangkan potensi diri supaya siswa menjadi manusia seutuhnya, yang dapat membantu dirinya sendiri melalui *skill* yang dimilikinya, untuk itu kompetensi guru sangat dibutuhkan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan berbagai sarana dan prasarana serta teknologi.

Seiring dengan perjalanan dan kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi menuntut upaya dan usaha keras bagi dunia pendidikan untuk menemukan teknologi yang sesuai untuk memperbaiki proses pembelajaran dan memfasilitasi peserta didik dalam belajar. Hal ini bertujuan agar proses belajar siswa SMK khususnya bukan hanya sekedar belajar praktek, melainkan belajar memahami arti masa yang akan datang melalui kegiatan belajar yang mengandung pembaharuan untuk mengkaitkan antara pembelajaran yang teori dan praktik secara lebih riil.

Oleh karena itu SMK harus mampu mengisi peluang kerja yang handal dalam sesuai kompetensinya. Hal ini sejalan dengan tujuan dari Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yaitu meluluskan siswa yang dapat: (1) dapat bekerja dan mampu menunjukkan sikap yang professional, (2) memilih masa depan dan mampu bersaing dalam pengembangan diri, (3) ditampung untuk bekerja sesuai dengan kebutuhan dunia usaha /dunia (4) menjadi karyawan yang tangguh (Dikmenjur, 2008:9).

Sekolah kejuruan kelompok teknologi dan pariwisata SMKN 1 Siantar terdiri dari 4 jurusan tersebut yaitu Tata Busana, Tata Kecantikan Kulit dan Rambut, Multimedia dan Teknik Komputer Jaringan. Begitu juga SMKN 3 yang beralamat Jalan Raya Medan P.Siantar Km 10,5, Kecamatan Siantar Martoba, Kelurahan Tambun Nabolon Kota Pematangsiantar terdiri dari jurusan tersebut yaitu Tata Busana, Tata Kecantikan Kulit dan Rambut, Akomodasi Perhotelan, rekayasa Perangkat Lunak, Tata Boga dan Teknik Komputer Jaringan.

SMK kompetensi Tata Busana memiliki keunggulan karena didalamnya terdapat kompetensi tentang busana mulai dari mempelajari teknik dasar menjahit, cara menggambar atau mendesain, mengenal dan mempelajari jenis bahan tekstil, mengambil ukuran badan, membuat pola, memotong, menjahit, serta menghias hingga finishing. pada tahap akhir diharapkan dapat memiliki usaha di bidang busana. Dalam menyikapi perubahan dan perkembangan ke depan, maka SMK Negeri 1 Siantar dan SMKN 3 P.Siantar khususnya jurusan tata busana berupaya mewujudkan lulusannya menjadi siswa yang kreatif, terampil, mandiri dan inovatif dan faktor konsep keberhasilan suatu tujuan pembelajaran diperlukan analisis kebutuhan (*need assessment*). Hal ini dilakukan untuk mengatasi masalah, serta mencari solusi yang tepat.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan dengan wawancara dilakukan oleh peneliti dengan salah seorang guru produktif tata busana SMKN 3 P.Siantar yang bernama Ibu Martiani Samosir, SPd bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran teknologi menjahit pada siswa menunjukkan kecenderungan belajar siswa masih rendah, hal ini disebabkan karena siswa kurang termotivasi sehingga

tugas atau pekerjaan rumah tidak dikerjakan. Jumlah siswa yang memperoleh hasil belajar yang baik selama pembelajaran berlangsung hanya sekitar 70% dan data yang diperoleh dari guru yang bersangkutan bahwa dari 88 siswa angkatan 2018 terdapat 14 siswa yang tidak kompeten karena tidak mencapai nilai KKM (75) dengan rincian 8 siswa mendapat nilai 70, yang mendapatkan nilai 65 sebanyak 2 siswa dan 4 siswa dengan nilai 60,

Salah satu guru tata busana SMKN 1 Siantar yang bernama Ibu Elvi Sinambela,SPd menyatakan hasil belajar siswa yang kompeten hanya sekitar 50% dan data yang diperoleh dari guru tahun ajaran 2018 yang terdiri dari 63 siswa terdapat 18 siswa yang tidak kompeten belum mencapai nilai KKM (75) dengan rincian 10 siswa mendapat di bawah nilai 75, yang mendapatkan nilai di bawah 70 sebanyak 8 siswa

Begitu juga dengan hasil wawancara dengan siswa SMKN 1 Siantar dan siswa SMKN 3 P.Siantar kelas X kompetensi tata busana bahwa mereka merasa kesulitan dalam mengerjakan tugas pembuatan fragmen busana dalam mata pelajaran teknologi menjahit karena kurang pemahaman akan teknik pembuatannya sehingga siswa sering tidak tepat waktu dalam menyelesaikan tugasnya dan hasilnya kurang rapi bahkan ada juga siswa yang masih belum memahami dan menguasai materi. untuk pembelajaran penyelesaian tepi pakaian. Hal ini disebabkan karena siswa masih baru duduk di bangku SMK jurusan tata busana yang awalnya tidak pernah mempelajari pembelajaran menjahit sehingga memerlukan waktu yang banyak untuk mengajarkan materi tersebut.

Dalam memberikan pelajaran pada mata pelajaran teknologi menjahit guru bidang studi harus memberikan tugas kepada siswa baik teori maupun dalam praktek secara mandiri atau tugas secara berkelompok yaitu pembuatan *job sheet* dan *fragmen* busana. *Job sheet* yang dibuat berisi tentang pengertian, alat dan bahan serta langkah-langkah pembuatan *fragmen* busana berbagai materi sehingga sangat diperlukan untuk merancang pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang bisa digunakan secara mandiri oleh peserta didik yang tidak terikat waktu dan kehadiran guru, strategi pembelajaran pun perlu divariasikan untuk tidak menimbulkan rasa kebosanan untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan.

Lantip dan Riyanto (2011:5) yang menyatakan bahwa memanfaatkan teknologi didalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Begitu juga dengan pendapat Sudarwan Danim (1995:7) yang mengatakan bahwa salah satu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan alat bantu sehingga mempermudah siswa menguasai materi yang diajarkan.

Dengan uraian ahli di atas ditarik kesimpulan yaitu guru sebagai fasilitator harus merubah cara mengajarnya yang teoretis menjadi pengajaran yang aktif dengan memanfaatkan prasarana serta teknologi untuk mendukung peningkatan kemampuan belajar peserta didik sesuai kompetensinya

Hasil wawancara awal oleh guru yang mengajar teknologi menjahit di SMKN 3 Siantar dan SMKN 1 Siantar bahwa kegiatan belajar mengajar dalam mata pelajaran teknologi menjahit hanya menggunakan media berbentuk *fragmen*

busana yaitu dengan menggunakan selembar kain yang sudah jadi untuk dijadikan contoh atau sampel untuk dilihat oleh siswa sehingga untuk menyelesaikan satu materi dalam teknologi menjahit memerlukan waktu yang panjang dan siswa kesulitan untuk memahami materi tersebut untuk dipraktekkan sehingga tujuan belajar yang ingin dicapai untuk kompeten belum dapat terpenuhi. sementara fasilitas yang ada di SMKN 1 Siantar dan SMKN 3 P.Siantar sebenarnya cukup memungkinkan dalam menunjang proses pembelajaran.

Hasil dari analisa kebutuhan (*need assessment*) dengan menggunakan wawancara yang sudah dilakukan dan pengamatan di SMKN 3 P.Siantar dan SMKN 1 Siantar banyak ditemukan kesulitan yang dihadapi oleh guru hal ini disebabkan karena : (1) Guru mengajar selama ini masih bersifat teoretis.dan monoton. (2) Guru kurang mampu dalam merancang dan membuat media yang menarik (3) Guru tidak menggunakan strategi dalam memberikan pelajaran (4) Guru enggan menggunakan sarana teknologi yang tersedia, (5) Guru belum dapat mengkondusifkan kelas untuk pembelajaran praktik secara optimal, (6) Keterbatasan sarana dan prasarana serta biaya, (7) Hasil belajar mata pelajaran teknologi dikategorikan masih belum kompeten sehingga perlu peningkatan lagi.

Mata diklat teknologi menjahit kelas X merupakan materi yang terdiri dari materi dan pembuatan Untuk pemberian materi pada mata diklat teknologi menjahit kelas X harus dapat menguasainya karena mata pelajaran ini merupakan dasar kemampuan pada mata pelajaran produktif. Untuk itu media merupakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran serta strategi dalam meningkatkan hasil belajar serta mengembangkan kreativitas, seperti yang dikatakan oleh Sadiman

dkk (2010:17-18) menyatakan tentang media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mempermudah untuk dimengerti oleh peserta didik.

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan dalam menentukan kegiatan dalam proses pembelajaran yang bersifat umum, didalamnya menampung inspirasi untuk menguatkan serta mendasari strategi pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu (Taufik, 2010: 12).

Berdasarkan uraian ahli tersebut tentang pengertian pendekatan pembelajaran dapat diartikan bahwa suatu pola pikir yang digunakan untuk mengolah kegiatan belajar agar menjadi terarah sehingga mengoptimalkan hasil belajar.

Dengan kata lain bahwa guru sebagai pengembang pembelajaran selain penggunaan media juga harus melakukan pendekatan pembelajaran sehingga dapat mendorong para pembelajar, serta memudahkan siswa dalam mengikuti proses belajar serta mengaitkan informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. serta belajar bermakna, terjadinya interaksi dalam pembelajaran.

Dari identifikasi kebutuhan di atas pada mata pelajaran teknologi menjahit di atas maka dapat diartikan bahwa selain penggunaan pendekatan pembelajaran, unsur lain berupa penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih efektif.

Apalagi saat ini muncul virus yang disebut dengan istilah Covid -19 yang berakibat besar pada semua sektor dan salah satunya adalah sektor dunia pendidikan., sehingga pemerintah membuat kebijakan *physical distancing* untuk memutus penyebaran wabah melalui Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020

pemberlakuan kebijakan *physical distancing* sehingga hal ini menyebabkan terjadinya perubahan dalam sistem pendidikan dari pembelajaran langsung di kelas mengharuskan belajar dari jarak jauh (*online*) pendidik untuk pelaksanaan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, tanpa ada kehadiran guru dan siswa di dalam kelas serta pemanfaatan teknologi informasi berlaku secara tiba-tiba untuk semua jenjang sebagai media atau sarana yang menjembatani dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh

Selama ini kita mengetahui bahwa pembelajaran *online* hanya sebagai paradigma dalam pembelajaran, namun kini pembelajaran online merupakan metode yang merubah dari belajar tatap muka menjadi belajar dengan menggunakan aplikasi digital, dan kita harus siap melakukan perubahan karena saat ini kita sedang memasuki konsep baru dengan perubahan cara pandang untuk membangun dan menggali kompetensi siswa. Salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia. Hal ini disebabkan karena multimedia terdapat penggunaan kombinasi teks, grafik, animasi audio dan video yang dapat disajikan dalam satu teknologi seperti komputer atau televisi (Bates & Poole, 2003 : 60).

Adobe flash adalah salah satu bagian dari multimedia dan adobe flash dapat mengatasi kesulitan dalam pembelajaran karena adobe flash memiliki kelebihan seperti pembuatan ilustrasi, pembuatan animasi hanya memerlukan memori yang kecil, program yang dihasilkan interaktif, serta memiliki fitur-fitur yang menarik dan lain sebagainya.

Sejalan dengan hasil penelitian Unaisah (2018) tentang media yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi adobe flash pada mata diklat dasar desain di SMKN1 Sopotasari. Yang bertujuan: 1) Mengembangkan media dengan Adobe Flash materi Prinsip Desain. 2) Mengukur kelayakan media yang dikembangkan untuk materi Prinsip Desain. Penelitian yang mengembangkan model Thiagarajan yang dilakukan hanya pada 3 tahap yaitu define, design, dan develop Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara mewawancarai, mengobservasi, membuat dokumentasi, melakukan studi pustaka serta pengambilan angket, sedangkan untuk validitas instrumen digunakan validitas isi yang hasilnya sangat layak dan reliabilitas instrumen menggunakan Cohen's Kappa .Analisis data ini menggunakan deskriptif kuantitatif. Ada pun hasil dari penelitian ditemukan bahwa pengembangan media pembelajaran dengan adobe flash dkategorikan sangat layak digunakan pada mata pelajaran Dasar Desain berdasarkan validasi oleh validator serta mengadakan pengujian dengan perbandingan kecil dan besar.

Begitu juga penelitian yang dilakukan oleh Kerka (Mally Maeliah, 2008:10) dengan mempusatkan pembelajaran yang tujuan untuk mempermudah pembentukan pengetahuan melalui pendekatan berdasarkan pada yang nyata. Oemar Hamalik (1990:175) juga menyatakan tentang pembelajaran yang berhasil mencapai tujuan belajar sebagaimana yang diharapkan sehingga pembelajaran ditujukan untuk mendukung siswa untuk mandiri dalam melakukan tugas-tugas atau pekerjaan yang diberikan oleh guru bidang studi.

Dengan kata lain bahwa saat ini lebih efektif dilakukan teknik pengajaran aktif atau pengalaman, pembelajaran bekerja langsung (*learning by doing*) atau pendekatan yang melibatkan siswa dan terarah dan sistematis sehingga dengan membelajarkan siswa akan menghasilkan pengalaman sesuai dengan kebutuhan dunia industri kerja

Dalam menumbuhkan serta memotivasi siswa terhadap pembelajaran dilakukan dengan berbagai daya upaya seperti (1) menghubungkan pelajaran dengan kenyataan dan kebutuhan, serta minat siswa, (2) membuat situasi pembelajaran yang tidak ada ragam. Hal ini dapat dilakukan dengan penggunaan metode mengajar yang berbagai bentuk, pemakaian media, dan lokasi belajar dimana saja, serta mempersiapkan siswa untuk menghadapi masa depan yang disertai dengan perkembangan teknologi informasi salah satu dengan cara mengintegrasikan proses pembelajaran teknologi menjahit dengan menggunakan berbagai media. Penciptaan media dengan pola penyajian yang interaktif dan komprehensif, akan menjadi sarana yang sesuai baik untuk tenaga pengajar maupun untuk siswa sendiri. (Budi Sutedjo Dharma Oetomo, 2002 : 72).

Berdasarkan penjabaran di atas peneliti berkeinginan untuk mengembangkan produk sebagai media dengan adobe flash CS6 serta pendekatan *learning by doing* pada mata pelajaran teknologi menjahit dengan salah satu materi penyelesaian tepi pakaian.

Media pembelajaran ini dibutuhkan sebagai solusi dari permasalahan dalam pembelajaran pembuatan rompok, serip dan depun yaitu media yang mampu membantu guru dalam menyajikan materi kepada siswa dengan jelas, serta dapat

memperlihatkan prosesnya seperti praktik sebenarnya karena penyajian materi dapat lebih mudah dipahami dan dikuasai serta siswa dituntut untuk belajar sambil mempraktekkan langsung materi yang diajarkan dengan menyaksikan media dikembangkan karena didalamnya terdapat materi serta video tutorial yang dikemas dan terdapat juga soal-soal latihan untuk mengasah kemampuan pengetahuan siswa setelah mempelajari materi tersebut. Hal ini bertujuan untuk mempermudah siswa kelas X dapat memahami langkah-langkah penyelesaian tepi pakaian

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas maka penelitian ini dipusatkan pada media yang dikembangkan menggunakan adobe flash CS6 dengan pendekatan *learning by doing* pada mata diklat teknologi menjahit kelas X SMK kompetensi tata busana.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berbagai masalah yang telah diuraikan di atas, maka diidentifikasi berbagai masalah antara lain:

1. Guru mengajar selama ini masih bersifat teoretis.dan monoton.
2. Guru kurang mampu dalam merancang dan membuat media yang menarik
3. Guru tidak menggunakan strategi dalam memberikan pelajaran
4. Guru enggan menggunakan sarana teknologi yang tersedia,
5. Guru belum dapat mengkonduisikan kelas untuk pembelajaran praktik secara optimal,
6. Keterbatasan sarana dan prasarana serta biaya.

7. Hasil belajar mata pelajaran teknologi dikategorikan belum kompeten sehingga perlu peningkatan.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berbagai hal tentang masalah yang telah dipaparkan di atas agar penelitian ini menjadi lebih terfokus dan mengingat banyaknya materi pada mata pelajaran teknologi menjahit maka penelitian ini terbatas dengan satu kompetensi dasar yaitu teknik menjahit dengan materi penyelesaian tepi pakaian pada garis leher busana. media yang dikembangkan menggunakan adobe flash CS6 dan pemilihan metode atau pendekatan pembelajaran dengan *learning by doing*.

Dalam hal ini, siswa diharuskan untuk memahami langkah-langkah dan aktif mengerjakan tugas praktek pembuatan *fragmen* penyelesaian tepi pakaian serta mampu menerapkan teknik penyelesaian tepi pakaian dalam pembuatan produk atau busana. apalagi pada masa pandemi saat ini maka pembelajaran dilakukan tanpa pendampingan guru

### 1.4. Perumusan Masalah

Dengan hasil pemaparan yang telah diuraikan selanjutnya masalah dalam tesis ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah pengembangan media menggunakan Adobe Flash CS6 dengan pendekatan *learning by doing* layak digunakan pada mata diklat Teknologi Menjahit kelas X SMKN 1 Siantar?
2. Apakah pengembangan media menggunakan Adobe flash CS6 dengan pendekatan *learning by doing* efektif digunakan pada mata diklat Teknologi Menjahit kelas X SMK N 1 Siantar?

### 1.5. Tujuan Penelitian

Dengan uraian dari rumusan masalah maka diperlukan tujuan sebagai pondasi agar sasaran dari penelitian dapat tercapai. Adapun tujuan penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk mengukur produk yang dikembangkan menggunakan Adobe flash CS6 dengan pendekatan *learning by doing* pembelajaran mata diklat teknologi menjahit layak digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Untuk mengukur tingkat efektifitas produk yang dikembangkan menggunakan adobe flash CS6 dengan pendekatan *learning by doing* pada mata diklat teknologi menjahit.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah secara teoretis dan praktis yang dideskripsikan berikut ini :

1. Secara teoretis

Hasil penelitian ini bertujuan untuk menambah wawasan pembaca terutama dalam penggunaan media pada mata pelajaran tehnologi menjahit dapat menambah perbendaharaan keilmuan khususnya bagi materi diklat teknologi menjahit.

2. Secara praktis

(a) Manfaat bagi pendidik yang mengajar kompetensi tata busana

Hal ini ditujukan sebagai bahan masukan untuk pendidik sebagai alternatif penyelesaian masalah dalam belajar serta digunakan sebagai kajian bagi guru kompetensi tata busana guna memperluas

perbendaharaan ilmu pengetahuan dan keterampilan dalam meningkatkan kualitas dan kompetensi lulusan siswa sesuai bidangnya.

(b) Manfaat bagi siswa

Dengan penelitian ini, diharapkan siswa memperoleh pengetahuan serta pengalaman sehingga kompeten pada bidangnya.

(c). Manfaat bagi sekolah

Hasil dari penelitian ini kiranya dapat memberi masukan bagi pihak sekolah khususnya *stakeholder* terkait untuk meningkatkan kompetensi guru yang merupakan unsur terpenting dalam pembaruan pendidikan.

(d) Bagi Lembaga Pengembang Teknologi Pembelajaran

Para pengembang teknologi harus lebih banyak melakukan pembaharuan dan penerobosan dalam pembelajaran apalagi dalam situasi saat ini Covid-19 sebagai perkembangan dari bidang garapan teknologi pendidikan.