

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berbagai masalah dalam proses belajar dan pembelajaran perlu ditangani secara serius dan dikondisikan agar tercipta suasana yang menyenangkan dan humanis sehingga tujuan yang ingin dicapai dapat diperoleh seoptimal mungkin. Untuk melengkapi perangkat komponen belajar dan pembelajaran di sekolah, sudah seharusnya guru memanfaatkan media atau alat bantu yang mampu merangsang pembelajaran secara efektif dan efisien.

Peningkatan mutu pendidikan merupakan hal yang penting dilakukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sejalan dengan itu, hal yang sangat penting diperhatikan adalah masalah prestasi belajar. Masalah umum yang sering dihadapi oleh peserta didik khususnya siswa adalah belum dapat tercapainya prestasi belajar yang memuaskan, cara belajar yang kurang efektif, minimnya frekuensi dan jumlah waktu belajar, tingkat disiplin diri yang rendah dan media belajar atau bahan ajar yang masih kurang disediakan pihak sekolah merupakan faktor yang menyebabkan rendahnya prestasi belajar.

Demi mencapai prestasi belajar yang memuaskan, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi harus dapat dimanfaatkan pada proses pembelajaran, komputer hendaknya dilibatkan sebagai sarana pembelajaran. Dewasa ini, telah berkembang media pembelajaran berbantuan komputer hampir dalam setiap mata pelajaran. Komputer memiliki peran sebagai media pembantu atau penunjang dalam proses pembelajaran atau biasa dikenal dengan istilah

Pembelajaran Berbantu Komputer atau *Computer-Assisted Instruction (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 dan keseimbangan antara 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, ahklak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruannya. Rumusan ini kemudian disebut sebagai Standar Kompetensi Lulusan (SKL) satuan pendidikan menengah kejuruan. Pendidikan di Sekolah 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 oleh 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 2.948 orang (2,51%) adalah siswa SMA/MA. Banyak faktor yang menyebabkan ketidaklulusan tersebut salah satunya adalah rendahnya hasil belajar siswa atau nilai rapot yang diperoleh. Hasil belajar yang rendah menunjukkan bahwa siswa tidak memiliki sumber daya manusia yang bermutu.

Keberhasilan peningkatan mutu sumber daya manusia melalui pendidikan tidak lepas dari kemampuan guru dalam mendesain suatu proses pembelajaran sehingga siswa memperoleh keterampilan dan nilai yang mencukupi standar nasional. Hal ini tentu saja membutuhkan guru yang mampu mengajar. Berkaitan dengan hal tersebut Hamalik (2001:44) mengemukakan, mengajar dapat diartikan sebagai (1) menyampaikan pengetahuan kepada siswa, (2) mewariskan kebudayaan kepada generasi muda, (3) usaha mengorganisasi lingkungan sehingga menciptakan kondisi belajar bagi siswa, (4) memberikan bimbingan belajar kepada murid, (5) kegiatan mempersiapkan siswa untuk menjadi warga negara yang baik, (6) suatu proses membantu siswa menghadapi kehidupan masyarakat sehari-hari. Trianto (2010:17) “Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan”. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Dalam penggunaan media pembelajaran masalah yang sering dihadapi adalah keterbatasan media, tidak semua sekolah memiliki fasilitas media yang cukup, kemudian lemahnya kemampuan guru menciptakan media, sulitnya melakukan pengembangan media tanpa *skill* ahli, khususnya multimedia yang pembuatannya memerlukan keahlian komputer dan kurangnya motivasi guru untuk membuat media pembelajaran, guru sudah terlalu nyaman dengan media seadanya misalnya media cetak (buku, diktat, modul, surat kabar).

Dengan papan tulis atau *whiteboard*, kapur dan spidol sebagai media tambahan di dalam kelas, tetapi tidak semua materi pelajaran cukup dijelaskan dengan media cetak, akan lebih baik apabila penyampaian materi disesuaikan dengan konteks materi sehingga siswa mudah memahami pembelajaran. Oleh karena itu pemanfaatan media memerlukan kreativitas dari guru untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif juga memerlukan kematangan pengetahuan awal siswa. Sehingga apa yang disampaikan oleh guru dapat dipahami siswa secara maksimal.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang penulis peroleh di SMKN 8 Medan melalui pembagian angket kepada 27 guru menunjukkan bahwa 100% guru membutuhkan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan lebih efektif. Sebelumnya guru hanya menggunakan media buku dan papan tulis sebagai media, hanya beberapa materi tertentu yang menggunakan media interaktif. Hasil angket kepada guru diketahui bahwa kendala dalam menggunakan media interaktif adalah masih jarang sekali digunakan karena belum banyak guru yang memiliki keahlian untuk mengembangkan dan menggunakan multimedia interaktif, masih ada guru yang menyatakan tidak terbiasa dengan teknologi komputer. Sehingga proses pembelajaran dilaksanakan dengan seadanya (secara konvensional). Dari angket yang disebar kepada 32 orang siswa diambil sebagai sampel, 100% siswa menyatakan media interaktif sangat diperlukan karena pembelajaran jadi lebih menarik dan siswa dapat memanfaatkan media interaktif sebagai sarana pembelajaran individual.

Tabel 1. di bawah ini adalah perolehan rata-rata nilai ujian akhir semester mata diklat *Pattern Making* tiga tahun terakhir .

Tabel 1. Rata-rata Nilai Ujian Akhir Mata Diklat *Pattern Making*

No.	Mata Pelajaran	Tahun Ajaran	Nilai rata-rata	KK M
1.	Membuat Pola (<i>pattern making</i>)	2010/2011	65	70
2.	Membuat Pola (<i>pattern making</i>)	2011/2012	60	70
3.	Membuat Pola (<i>pattern making</i>)	2012/ 2013	60	70

Rendahnya hasil belajar dikarenakan kurangnya pemanfaatan media, media yang digunakan hanya berupa gambar (grafis) pada *whiteboard* dan *handout* sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar serta sulit memahami langkah–langkah membuat pola dasar wanita dengan teknik konstruksi dalam pelajaran Membuat Pola (*Pattern Making*). Adapun karakteristik mata pelajaran tersebut dalam proses pembelajaran menuntut agar siswa dapat melakukan pekerjaan langkah demi langkah sehingga terwujud tujuan pembelajaran. Sebagai contoh ; untuk materi mengambil ukuran pada boneka jahit dan tubuh model , yang biasa dilakukan oleh guru yaitu dengan media *handout* dan dengan demonstrasi dari guru pada saat pembelajaran berlangsung / jam tatap muka, namun siswa belum dapat mengulang kembali proses tersebut dengan tepat dan benar, oleh karena itu hal ini yang menjadikan penulis melakukan penelitian untuk membuat media pembelajaran interaktif, yang memudahkan dan memotivasi siswa untuk belajar mandiri dan dapat mengulangnya kembali apabila hal tersebut belum dipahami setelah selesai pembelajaran atau tanpa kehadiran guru.

Merujuk kepada perolehan hasil belajar di atas dan hasil observasi disimpulkan bahwa peran guru sebagai pendidik adalah sebagai penggiat dalam

proses optimalisasi belajar siswa. Guru mempunyai peran utama untuk memanusiakan manusia, guru juga disebut sebagai peran penggiat karena dengan pertimbangan bahwa siswa adalah orang yang memiliki benih kodrati yang tidak terpisahkan dari lingkungan kehidupannya, maka guru hendaknya memiliki kemampuan dalam merencanakan dan menciptakan lingkungan belajar secara kondusif bagi siswa. Supriadi (2002:2) bahwa peran guru pada abad ke-21 diantaranya adalah *“teacher as learners—who always improve and renew their knowledge”*. Guru harus dapat menciptakan suatu pembelajaran yang berpotensi menciptakan suasana belajar mandiri, serta membawa kelas bagaikan magnet yang mampu memikat dan menarik siswa untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan.

Sukanto (1988:20) menyatakan dalam hal program pendidikan kejuruan, perencanaan program harus mencakup kriteria tentang hasil dan manfaat program sebagai indikator tercapainya tujuan akhir program tersebut. Kedua hasil tersebut adalah hasil dan manfaat, hasil dapat dirumuskan sebagai efek langsung adanya program pendidikan atau latihan yang akan segera nampak dalam jangka pendek. Manfaat hanya dapat diinferensikan dari hasil yang bisa ditunjukkan dari indikator-indikator ekonomi, sosial, ataupun pendidikan. Untuk mencapai hasil yang diharapkan pembelajaran harus dilaksanakan secara maksimal sehingga semua indikator tercapai.

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 mengefisienkan proses pembelajaran itu sendiri.

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka diperlukan perbaikan-perbaikan dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih termotivasi dan lebih aktif dalam mempelajari pembuatan pola, sehingga siswa mudah memahami bahan ajar dan meningkatkan hasil belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan penggunaan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang tersedia di SMK N 8 Medan memiliki ruang praktik/lab komputer dan fasilitasnya. Dengan digunakannya media pembelajaran interaktif diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga pembelajaran bisa berjalan dengan efektif dan efisien dan siswa lebih mudah memahami konsep-konsep pembuatan pola.

Penggunaan media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk menyesuaikan kecepatannya dalam menguasai pelajaran. Seorang pebelajar yang memiliki kecepatan belajar lebih tinggi akan lebih cepat menyelesaikan kegiatan belajarnya sedangkan pebelajar yang memiliki kecepatan belajar lambat akan menyelesaikan kegiatannya sesuai dengan kemampuan masing-masing. Berbeda dengan cara belajar langsung yang umumnya kecepatan pemahaman belajar ditentukan oleh guru. Terlihat jelas bahwa media pembelajaran interaktif sangat berpengaruh dalam keefektifan dan efisiensi belajar.

Dari penjelasan tersebut, maka kehadiran media pembelajaran interaktif di sekolah saat ini merupakan hal yang berguna bagi proses pembelajaran. Pendapatperlunya penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran dikelas juga dikemukakan oleh Endi (2008:103) terdapat prestasi belajar yang signifikan

setelah melaksanakan pembelajaran dengan media interaktif dibandingkan dengan prestasi belajar dengan media cetak.

Perkembangan teknologi komputer khususnya dalam bidang perangkat lunak mendukung program pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Robert Heinich, Molenda dan James D Russel (1985:226) yang menyatakan bahwa :” *computer system can delivery instruction by allowing them to interact with the lesson programmed into the system; this is refered to computer based instruction*”.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 dengan pembelajaran berbasis komputer.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran adalah *Adobe Flash*. *Adobe Flash* dapat digunakan untuk sebagai media pembelajaran interaktif yang menarik serta dapat menimbulkan minat siswa sehingga media *Adobe Flash* dapat mengoptimalkan dalam membantu minat dan meningkatkan pemahaman siswa serta merangsang pikiran siswa terhadap materi pelajaran. Media interaktif membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan karena dapat divariasikan dengan menampilkan tayangan berupa integrasi teks, suara, gambar dan video.

Adobe Flash CS 6 juga digunakan sebagai perangkat lunak utama untuk mengembangkan multimedia. Penggunaan *Flash* memungkinkan untuk membuat sebuah konten pada multimedia yang interaktif dan dinamis dikarenakan adanya bahasa pemrograman *ActionScript* pada *Flash* itu sendiri. *Adobe Flash CS 6* merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun

perangkat presentasi, publikasi atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunanya.

Berdasarkan kenyataan tersebut, penulis menyadari pentingnya pengembangan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Membuat Pola (*Pattern Making*) di SMK. Dengan pengembangan media interaktif ini diharapkan dapat membantu guru dalam menjelaskan / menyajikan materi pelajaran yang lebih baik dan menarik bagi pebelajar, sehingga guru dan peserta didik tidak hanya bergantung pada buku pelajaran yang ada. Peserta didik sebagai penerima materi pelajaran akan lebih termotivasi dan mudah memahami materi yang disampaikan. Penelitian ini merupakan upaya untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Membuat Pola (*Pattern Making*) di SMK dengan *Adobe Flash CS 6*

B. Identifikasi Masalah

1. Pembelajaran Membuat Pola (*Pattern Making*) selama ini dilakukan dengan cara ceramah buku teks dan *handout*
2. Sulitnya memperoleh media pembelajaran yang efektif untuk pelajaran membuat pola (*pattern making*) di sekolah sehingga kegiatan pembelajaran kurang efektif.
3. Siswa merasa kesulitan dalam memahami materi pelajaran Membuat Pola (*Pattern Making*)
4. Pembelajaran di kelas masih dilakukan secara klasikal, dimana setiap pebelajar dipaksa belajar dengan kecepatan yang dipaksakan oleh guru.

Sedangkan pembelajaran individual dapat membuat pebelajar untuk belajar mandiri.

C. Pembatasan masalah

Identifikasi masalah yang telah diuraikan menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran interaktif untuk mengatasi masalah-masalah yang teridentifikasi. Mengingat keterbatasan yang ada pada penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini dibatasi pada ruang lingkup yang dapat dijangkau oleh peneliti. Adapun yang menjadi ruang lingkup dari pengembangan ini adalah sebagai berikut : (a) Materi pelajaran yang dikembangkan hanya meliputi 4 kompetensi dasar 1). menjelaskan teknik mengukur tubuh, 2) mengukur boneka jahit dan tubuh model. 3) menjelaskan teknik pembuatan pola dasar konstruksi dan 4) membuat pola dasar badan atas teknik konstruksi. Dengan materi pokok 1) teknik mengukur tubuh 2) mengukur boneka jahit dan tubuh model dan 3) teknik pembuatan pola dasar badan atas secara konstruksi (b) media pembelajaran yang dikembangkan hanya dalam bentuk pembelajaran interaktif yang aplikasinya dibuat dengan *software Adobe Flash CS 6*. c) analisis kebutuhan hanya dilakukan di SMKN 8 Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka dapat dibuat rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimanakah kualitas pengembangan media interaktif berbasis strategi *PBL* pada mata pelajaran *Pattern Making*?

2. Bagaimanakah efektifitas media pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada mata pelajaran *Pattern Making* di bandingkan dengan media grafis?

E. Tujuan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui kualitas pengembangan media interaktif berbasis strategi *PBL* pada mata pelajaran *Pattern Making*.
2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada mata pelajaran *Pattern Making* dibandingkan dengan media grafis.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat pengembangan ini secara praktis adalah sebagai berikut :

1. Dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran *Pattern Making* dengan pembelajaran interaktif, 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 interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Secara teoretis manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

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

