

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat berpengaruh untuk meningkatkan kemajuan suatu negara, melalui pendidikan harkat dan martabat bangsa dapat ditingkatkan sehingga tujuan untuk memajukan negara ke arah yang lebih baik terwujud.

Tujuan pendidikan nasional seperti dinyatakan dalam Pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berakar pada kebudayaan Indonesia. Berdasarkan Pancasila adalah 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 demokrasi serta bertanggung jawab pengembangan potensi peserta didik memiliki kajian yang sangat luas, terutama masalah pendidikan yang terkait dengan kualitas pendidikan di Indonesia saat ini.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu 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 Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003).

SMK memiliki banyak program keahlian, program keahlian yang dilaksanakan di SMK menyesuaikan dengan kebutuhan dunia kerja yang ada program keahlian pada jenjang SMK juga menyesuaikan dengan kebutuhan dunia kerja yang ada. Program keahlian pada jenjang SMK menyesuaikan pada permintaan masyarakat dan pasar. Pendidikan kejuruan adalah pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama agar siap bekerja dalam bidang tertentu.

Mata pelajaran kriya tekstil merupakan salah satu mata pelajaran di SMK yang mempunyai fungsi mengembangkan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap dalam berkarya. Pembelajaran kriya tekstil berorientasi pada pembuatan hasil karya yang ditunjang oleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Nilai siswa kelas X SMK Negeri 8 Medan yang tercantum pada data guru pada mata pelajaran Kriya Tekstil Tahun Ajaran 2015/2016 (data terlampir) masih ada yang perlu diremedial. Nilai siswa yang perlu diremedial berjumlah 25 siswa (23,15%) dari total keseluruhan siswa kelas X yang berjumlah 108 siswa. Guru, harus seluruhnya memanfaatkan teknologi mutakhir media pembelajaran agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga perencanaan pembelajaran tidak lagi konvensional. Pembelajaran bermedia biasanya dilakukan oleh seorang ahli dalam proses pengembangan pembelajaran, termasuk di dalamnya kegiatan menilai kebutuhan, analisis siswa, menyusun tujuan pembelajaran, penyusunan penilaian, dan sebagainya. Proses penggunaan yang digunakan adalah proses

pengembangan pembelajaran yang sistematis, dan bukan sekedar pendekatan pada siswa.

Metode pembelajaran yang telah diaplikasikan pada mata pelajaran Kriya Tekstil di Kelas X SMK Negeri 8 Medan adalah metode ceramah. Metode ini kurang bersifat interaktif sehingga perlu menggunakan media pembelajaran agar suasana belajar mengajar di kelas menjadi lebih interaktif. Metode ceramah juga bisa menimbulkan perbedaan persepsi sehingga diperlukan pilihan media pembelajaran yang tidak terlalu bersifat verbalistik. Siswa juga perlu ditambahkan kegairahan belajarnya melalui media yang menarik dengan tidak dibatasi daya indera, seperti media berupa multimedia. Metode ceramah kurang efisien dalam hal waktu dan kurang efektif ketika siswa ingin mengulang pelajaran secara individu.

Kesulitan tersebut tidak lepas dari semua komponen pendukung proses pembelajaran di kelas yaitu siswa, guru, dan metode pembelajaran. Berperannya ketiga komponen tersebut memungkinkan tercapainya pembelajaran yang efektif di dalam kelas. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat ikut berpengaruh dalam mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran.

Pemanfaatan media yang tepat dan menarik dapat membantu dalam menciptakan situasi pembelajaran yang bersifat interaktif dengan melibatkan siswa di dalamnya. Sudjana (2002) menyebutkan kedudukan media pembelajaran ada dalam komponen mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaktif guru dan siswa serta interaksi siswa serta lingkungan belajarnya.

Fungsi media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Peran media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif memiliki potensi besar untuk merangsang siswa supaya dapat merespon positif materi pembelajaran yang disampaikan. Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah, pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran khususnya mata pelajaran Kriya Tekstil masih jarang diterapkan karena belum banyak produsen yang menawarkan *software* khususnya pembelajaran Kriya Tekstil sehingga diperlukan keahlian dan keuletan guru untuk memanfaatkan *software* seadanya. Untuk itu, pemanfaatan komputer sangat tergantung pada guru sebagai fasilitator dalam merancang komputer sebagai media pembelajaran Kriya Tekstil misalnya pemanfaatan media pembelajaran berbentuk komputer berupa animasi, sehingga beberapa konsep dalam pembelajaran Kriya Tekstil yang dirasa abstrak seperti jenis-jenis serat dapat dengan mudah divisualisasikan dan dapat disajikan dengan lebih menarik. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Kriya Tekstil termasuk jenis media multimedia interaktif. Media pembelajaran harus dirancang dan dibuat sedemikian rupa supaya dapat memperoleh informasi tentang pembelajaran keterampilan pada kompetensi Kriya Tekstil.

Media pembelajaran interaktif yang berbasis komputer dapat dibuat dengan bantuan perangkat lunak (*software*). Salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran adalah *Macromedia Flash*. *Macromedia Flash* salah satu program software yang mampu menyajikan pesan audiovisual secara jelas kepada siswa dan materi yang bersifat nyata,

sehingga dapat diilustrasikan secara lebih menarik kepada siswa dengan berbagai gambar animasi yang terdapat merangsang minat belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah salah satu unsur yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar dapat membantu guru memperkaya wawasan siswa. Berbagai bentuk dan jenis media pembelajaran yang digunakan oleh guru akan menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi siswa.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Kriya Tekstil Untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 8 Medan.”

B. Identifikasih Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi berbagai permasalahan yang berkaitan dengan peneliti ini, yaitu :

1. Beberapa siswa belum mampu mengenal jenis-jenis serat tekstil pada mata pelajaran Kriya Tekstil
2. Pemilihan metode mengajar yang kurang efektif
3. Masih terdapat nilai siswa yang rendah
4. Belum tersedia media pembelajaran Kriya Tekstil berbasis multimedia interaktif menggunakan *Macromedia Flash* pada mata pelajaran Kriya Teksti.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah diatas, banyak sekali masalah yang terkait agar penelitian ini lebih fokus dan mendalam, maka perlu adanya pembatasan masalah sehingga tidak semua permasalahan diangkat dalam penelitian.

Dalam penelitian ini permasalahan dibatasi dalam ruang lingkup penelitian :

1. Objek penelitian ini adalah siswa kelas X Tata Busana berjumlah 36 siswa pada semester genap keahlian Tata Busana SMK Negeri 8 Medan T.A. 2015/2016.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah *Macromedia Flash Professional 8.0 berbasis model pembelajaran* pada mata pelajaran Kriya Tekstil

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah efektifitas produk Multimedia Pembelajaran Interaktif mata pelajaran Kriya Tekstil Kelas X SMK Negeri 8 Medan.
2. Bagaimanakah Pengembangan Media Pembelajaran Kriya Tekstil Berbasis Multimedia Interaktif menggunakan *Macromedia Flash Professional 8.0* pada mata pelajaran Kriya Tekstil Kelas X SMK Negeri 8 Medan.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dirumuskan diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran Kriya Tekstil berbasis Multimedia interaktif menggunakan *Macromedia Flash Profesional 8.0* pada mata pelajaran Kriya Tekstil Kelas X SMK Negeri 8 Medan.
2. Mengetahui efektifitas media pembelajaran media pembelajaran Kriya Tekstil berbasis Multimedia interaktif menggunakan *Macromedia Flash Profesional 8.0* pada mata pelajaran Kriya Tekstil kelas X SMK Negeri 8 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Secara teoritis pengembangan ini adalah :

1. Bagi siswa
 - a. Memperkaya ilmu pengetahuan dalam bidang pengembangan produk Multimedia Pembelajaran Interaktif terutama pada Mata Pelajaran Kriya Tekstil
 - b. Membantu siswa dalam mengenal jenis-jenis serat
 - c. Membantu siswa dalam mempelajari materi pembelajaran Kriya Tekstil
 - d. Membangkitkan minat penelitian lanjutan untuk mengkaji pengembangan multimedia pembelajaran Kriya Tekstil sesuai dengan kebutuhan

2. Bagi guru

- a. Meningkatkan proses pembelajaran yang lebih baik sehingga dapat membantu siswa untuk lebih mengoptimalkan pontesi
- b. Membantu guru dalam proses mengajar agar siswa lebih menarik lagi dalam proses belajar

3. Bagi Penelitian

Penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan suatu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk menyajikan pesan-pesan instruksional kepada pelajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Dengan pengertian pelajar dapat memahami dan mengerti apa yang menjadi isi dan tujuan dari mata pelajaran Kriya Tekstil yang sedang dipelajari.