

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pembelajaran tingkat kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs atau bentuk lainnya yang sederajat. SMK memiliki banyak program keahlian di mana program keahlian yang dilaksanakan di SMK menyesuaikan dengan kebutuhan dunia kerja. Program keahlian pada jenjang SMK juga menyesuaikan pada permintaan masyarakat dan pasar. Pendidikan kejuruan adalah pendidikan menengah yang mempersiapkan siswa agar siap bekerja dalam bidang tertentu. Muatan kurikulum yang ada di SMK disusun sedemikian rupa sesuai kebutuhan dunia kerja yang ada. Dengan masa belajar tiga tahun, lulusan SMK diharapkan mampu bersaing untuk bekerja sesuai keahlian yang ditekuni.

Tujuan pendidikan menengah menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003, terbagi menjadi tujuan umum dan tujuan khusus. tujuan umum pendidikan menengah kejuruan adalah: a) meningkatkan keimanan dan ketakwaan siswa kepada Tuhan Yang Maha Esa, b) mengembangkan potensi siswa agar menjadi warga negara yang berakhlak mulia sehat berilmu, cakap, kreatif mandiri, demokratis dan bertanggung jawab, c) Mengembangkan potensi siswa agar memiliki kepedulian terhadap lingkungan hidup dengan secara aktif turut

Memelihara dan melestarikan lingkungan hidup, serta memanfaatkan sumber daya alam dengan efektif dan efisien.

Tujuan khusus pendidikan menengah kejuruan adalah sebagai berikut: a) menyiapkan siswa agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja Mandiri, mengisi lowongan yang ada sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya, b) menyiapkan peserta agar memenuhi karir, ulet dan gigih dalam berkompetensi, beradaptasi di lingkungan kerja dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminatinya, c) membekali siswa dengan ilmu pengetahuan, teknologi dan agar mampu mengembangkan diri di kemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi, d) membekali siswa dengan kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilih. Salah satu program keahlian di SMK ialah kriya tekstil. Program keahlian kriya tekstil merupakan program keahlian yang bertujuan menjadi ahli yang mampu Menyiapkan tenaga kerja kompeten dengan membekali siswa dengan pengetahuan dan sikap keterampilan bidang tekstil. Kompetensi pada kelas XI kriya tekstil adalah Bertenun Uis Nipes, dengan isi materi pembelajarannya mengenai memahami teknik bertenun, proses bertenun, alat dan bahan untuk Bertenun Uis Nipes, dan penyelesaian bertenun uis nipes.

Berdasarkan hasil observasi penulis dengan guru bidang studi Tenun ATBM (20 September 2019, pada ibu Agustina Damanik, S.Pd) di SMK Negeri 1 Berastagi yang terletak di Jl. SMIK No.1 Berastagi, diketahui permasalahan yang terjadi pada siswa kelas XI jurusan Kria Tekstil SMK Negeri 1 Berastagi

pelajaran Bertenun Uis Nipes adalah, belum pernah menggunakan media interaktif, sedangkan pelajaran bertenun ini akan melakukan praktik pada semester berikutnya sehingga siswa kurang memahami pembelajaran bertenun tersebut, antara lain proses menghani, penyucukan, penyetelan, penenunan, hingga finishing. Hal ini juga berdampak pada hasil belajar mata pelajaran Bertenun Uis Nipes yang belum mencapai KKM yang diharapkan yaitu 75, dari data nilai pelajaran Bertenun Uis Nipes pada tahun 2017/2018 di peroleh siswa yang mendapat nilai A (90-100) adalah sebanyak 3 siswa, nilai B (80-89) sebanyak 6 siswa, nilai C (75-79) sebanyak 17 siswa, nilai D (< 75) sebanyak 9 siswa dari total jumlah siswa sebanyak 35 siswa. Pada tahun ajaran 2018/2019 diperoleh siswa yang mendapat nilai A (90-100) adalah sebanyak 2 siswa, nilai B (80-89) 6 siswa, nilai C (70-79) sebanyak 18 siswa dan nilai D (< 75) sebanyak 10 dari total jumlah sebanyak 36 siswa.

Dari permasalahan tersebut maka media pembelajaran dianggap sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah akibat kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru mata pelajaran, sehingga guru dapat lebih fokus untuk memperhatikan siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis multimedia juga dapat membangkitkan keinginan, minat yang baru bagi siswa dan membangkitkan motivasi belajar. Dalam penerapannya media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan beberapa media seperti media gambar, media animasi, media grafis dan media audio visual. Selain itu, media pembelajaran berbasis multimedia juga

terdapat penggunaan fungsi tombol-tombol interaktif yang memudahkan kegiatan belajar mengajar sesuai yang diinginkan.

Macromedia Flash 8 merupakan salah satu alat pengembangan pembelajaran elektronik berbasis multimedia. Salah satu kelebihan dari Macromedia Flash adalah mempermudah guru membuat media pembelajaran, kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang bagus dalam menghasilkan animasi dan video menyebabkan software ini baik digunakan sebagai pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik dan berkeinginan untuk melakukan penelitian tentang **“Pengembangan Macromedia flash 8 pada pelajaran Bertenun Uis Nipes di SMK Negeri 1 Berastagi”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan muncul, diantaranya:

- a. Belum pernah menggunakan media interaktif di SMK Negeri 1 Berastagi.
- b. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami kompetensi Bertenun Uis Nipes.
- c. Belum tersedia media pembelajaran kompetensi Bertenun Uis Nipes berbasis Multimedia menggunakan Macromedia Flash 8.
- d. Hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Berastagi cenderung rendah.
- e. Guru belum aktif menggunakan media pembelajaran yang interaktif.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, perlu adanya batasan masalah dalam penelitian, sehingga ruang lingkup permasalahan dalam penelitian lebih jelas. Penelitian ini dibatasi pada:

- a. Pengembangan Macromedia Flash 8 pada kompetensi Bertenun Uis Nipes di kelas XI Kriya Tekstil SMK Negeri 1 Berastagi.
- b. Penelitian ini dilakukan pada kompetensi Bertenun Uis Nipes dengan materi memahami teknik, proses, alat dan bahan bertenun Uis Nipes.
- c. Media melengkapi materi pokok kompetensi Bertenun Uis Nipes.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah dikembangkan, maka perumusan masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah efektifitas produk Macromedia Flash 8 pada kompetensi Bertenun Uis Nipes kelas XI SMK Negeri 1 Berastagi.”

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Sesuai dengan pembelajaran dan perumusan masalah diatas, tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah “Untuk mengetahui efektivitas produk Macromedia Flash 8 pada kompetensi Bertenun Uis Nipes kelas XI SMK Negeri 1 Berastagi.”

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak yang menggunakan informasi dari hasil penelitian ini sebagai berikut;

- a. Menarik minat bagi siswa dalam pembelajaran Bertenun Uis Nipes sehingga dapat meningkatkan pemahaman bagi siswa.
- b. Memberikan alternative penuntun bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Macromedia Flash 8 dalam rangka meingkatkan pemahaman siswa.
- c. Sebagai bahan peneliti selanjutnya yang ingin meneliti pengembangan Macromedia Flash 8.
- d. Macromedia Flash 8 yang dikembangkan ini digunakan sebagai media ajar bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran dikelas.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Adapun produk yang dibuat adalah media Macromedia Flash 8 yang dilakukan pada kompetensi Tenun Uis Nipes dengan materi pokok antara lain, persiapan alat dan bahan, menghani benang, penyucukan, penenunan hingga finishing Uis Nipes yang akan dibuat.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dengan adanya media pembelajaran sebagai perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa dalam menerima dan memahami pelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses mengajar juga dapat membangkitkan keinginan, minat, motivasi dan pemahaman siswa terhadap pelajaran bertenun Uis Nipes.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Hasil penelitian Pertama penelitian Lignin (2012), yang berjudul “pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran geografi, menggunakan perangkat lunak program *Macromedia Flash 8*”, membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki keefektifan lebih tinggi dari pada keefektifan media pembelajaran buku teks.

Penelitian kedua, penelitian Ika Amri (2016) dalam skripsinya yg berjudul “Pengembangan *Macromedia Flash 8* pada pembelajaran siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS Terpadu di MTs Hidayatul Malang”, dengan menggunakan media Pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS Terpadu di MTs Hidayatul Malang. Dapat dibuktikan dengan hasil perolehan nilai siswa yang dilakukan peneliti menggunakan nilai pretest dan posttest. Terdapat signifikan karena kemampuan belajar siswa lebih baik setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Macromedia Flash 8*. Juga siswa berpendapat animasi *Flash* dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mempelajari IPS Terpadu, dan media ini perlu diterapkan disemua mata pelajaran yang diajarkan. Penelitian ketiga adalah, penelitian Junion Hutabarat (2017) dalam skripsinya yang berjudul “Pola pengajaran perubahan motif Ulos Batak Sadum pada pengrajin Tenun di Tarutung Tapanuli Tengah”.

Keterbatasan dari media *Macromedia Flash 8* adalah hanya dapat dijalankan menggunakan perangkat keras (PC/ Laptop) dan harus menggunakan proyektor untuk mempersentasikannya. Diperlukan sarana yang memadai dari pihak sekolah agar dapat terlaksananya materi ajar ini.