

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada abad 21 bertujuan untuk mewujudkan cita-cita bangsa yang terdapat pada pembukaan Undang-undang Dasar 1945 yang salah satunya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Ilmu Pengetahuan dan Teknologi pada saat ini berkembang sangat pesat dan dimana kemajuan teknologi tidak dapat dihindari, sehingga diperlukan sumber daya manusia yang kreatif dan inovatif dalam bersaing. Pendidikan dan pelatihan menciptakan sumber daya manusia yang cerdas dan berkualitas tidak hanya pengetahuan tetapi juga akhlak mulia, etika, dan keahlian dibidang keterampilan sehingga sumber daya manusia dapat bersaing dan dapat berpartisipasi dalam proses pembangunan Negara.

Sistem pelaksanaan pendidikan yang diperbaharui dari waktu ke waktu, peningkatan mutu pendidikan menjadi kewajiban semua pihak yang terlibat dalam bidang pendidikan. Pemerintah terus berupaya meningkatkan kualitas pendidikan dengan meningkatkan kurikulum yang semakin mengarah pada teknologi, meningkatkan sarana dan prasarana pendidikan, mengembangkan materi pembelajaran dan menyelenggarakan pelatihan agar guru lebih mampu dan adaptif terhadap teknologi seiring waktu yang terus berubah. Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 menyatakan karakteristik pembelajaran abad 21 menuntut pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*). Maka dari itu,

siswa diharapkan mampu menemukan, merumuskan, bekerja sama, dan berpikir kritis dalam memecahkan masalah (Daryanto & karim, 2017). Dalam meningkatkan sumber daya manusia pendidikan merupakan pemegang peranan penting karena peningkatan kualitas pendidikan merupakan suatu proses yang terintegrasi dengan proses peningkatan kualitas sumber daya manusia itu sendiri.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sekolah formal yang menyelenggarakan kejuruan, yang lulusannya diharapkan akan mampu bersaing dalam dunia kerja, mampu bekerja mandiri maupun menciptakan lapangan kerja agar dapat mengatasi masalah pengangguran di Indonesia.

SMK Pembangunan Daerah Lubuk Pakam merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang memberikan bekal pengetahuan, teknologi, keterampilan, sikap mandiri, disiplin, serta etos kerja yang terampil dan kreatif sehingga kelak menjadi tenaga kerja. SMK Pembangunan Daerah Lubuk Pakam merupakan salah satu SMK di Lubuk Pakam yang memiliki 4 jurusan yaitu Teknik Komputer Dasar, Tata Kecantikan, Tata Busana, dan Perbankan Syariah.

Berdasarkan observasi dan wawancara pada guru yang mengajar mata pelajaran Hiasan Busana dengan materi sulaman fantasi pada kelas XI Tata Busana SMK Pembangunan Daerah Lubuk Pakam, menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru berupa media cetak yaitu LKS Hiasan Busana. Pembelajaran dimulai dengan penyampaian materi oleh guru kepada siswa menggunakan *power point* selanjutnya guru memberikan tugas kepada peserta didik secara individu. Selama proses pembelajaran berlangsung hanya

beberapa peserta didik yang aktif dan beberapa peserta didik terlihat kurang aktif menyalin materi, hal ini disebabkan karena penyampaian materi masih didominasi oleh guru akibatnya pembelajaran hanya berfokus pada guru (*teacher centered*). Peserta didik juga kurang antusias dalam mengerjakan tugas yang telah diberikan guru karena siswa kurang aktif bertanya tentang penggunaan tusuk hias berdasarkan sulaman fantasi, dan beberapa siswa membawa alat dan bahan sulaman kurang lengkap sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Ada beberapa siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan dengan hasil belajar yang diberikan belum optimal. Hal tersebut dikatakan tuntas atau tidak tuntas dilihat dari standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, yaitu sekitar 5 siswa mendapat nilai 91-100, sekitar 9 siswa mendapat nilai 81-90, dan sekitar 16 siswa mendapat nilai sekitar 71-80 dari jumlah keseluruhan 30 orang siswa dikelas XI Tata Busana SMK Pembangunan Daerah Lubuk Pakam. Hal ini terjadi dikarenakan keterbatasan media yang digunakan sehingga siswa hanya dapat menunggu instruksi dari guru untuk mengerjakan tugasnya yang menyebabkan siswa tidak dapat belajar secara optimal dan siswa belum mampu memahami materi secara sempurna. Hal ini juga dilihat pada saat guru melakukan pembelajaran, guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa, tetapi siswa cenderung hanya diam. Sehingga hal ini membuat guru harus lebih banyak menginformasikan lagi pembelajaran atau menjawab pertanyaan yang ada di buku agar siswa dapat mengetahui pembelajaran hiasan busana dengan materi sulaman fantasi. Selain itu, ditemukan juga bahwa guru masih memiliki kesulitan

melakukan pengembangan media pembelajaran dengan memakai teknologi. Media pembelajaran di sekolah ini belum menggunakan media pembelajaran lainnya seperti media pembelajaran *Adobe Flash CS6*. Selain itu pihak sekolah juga sudah memberikan fasilitas yang mendukung proses pembelajaran. Kesulitan yang dialami saat proses pembelajaran seperti ini dapat berdampak pada proses pembelajaran hiasan busana dan terhambatnya pencapaian tujuan pembelajaran.

Pada Zaman sekarang teknologi semakin maju dan canggih, maka dari itu penulis termotivasi untuk mengembangkan media *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran hiasan busana dengan materi sulaman fantasi. Dengan adanya media pembelajaran ini sangat membantu dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran juga harus dikemas semanarik mungkin melalui media pembelajaran yang kreatif, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dan lebih tertarik dengan ragam media yang digunakan.

Penulis ingin mengembangkan media pembelajaran *Adobe Flash CS6*. Dimana media ini dapat membantu sekolah dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan efisien. Media pembelajaran *Adobe Flash CS6* dapat memberikan dampak positif bagi siswa. Media pembelajaran ini dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja sehingga lebih praktis dan efisien. Media *Adobe Flash CS6* dapat digunakan di PC, dan Ponsel. Media ini diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar.

Pembuatan media pembelajaran terutama pada mata pelajaran Hiasan busana sangat diperlukan untuk membantu terlaksananya proses pembelajaran menjadi

efektif. Media pembelajaran yang dibuat diharapkan mampu menarik perhatian siswa untuk belajar secara mandiri dalam memahami materi, dan media tersebut mampu menyampaikan materi dengan jelas.

Pemilihan media dengan memanfaatkan teknologi multimedia dapat merubah seseorang untuk belajar karena media yang akan dibuat menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton. Media yang dibuat merupakan gabungan dari media audio dan visual sehingga dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Media audio visual yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang sulaman fantasi karena siswa tidak hanya belajar di sekolah saja tetapi siswa juga dapat melanjutkannya dengan mengerjakan secara berkelompok atau individu diluar sekolah. Pembuatan media audio visual tersebut menggunakan software (perangkat lunak) yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yaitu *Adobe Flash CS6*. Software ini merupakan program grafis yang bergerak dibidang animasi web.

*Adobe Flash CS6* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dioperasikan pada komputer dengan spesifikasi minimal perlu menginstal aplikasi program. *Adobe flash CS6* dan program pendukung lainnya dapat membantu dalam pembuatan background, backsound, efek suara, animasi teks atau animasi gambar. Penggunaan *Adobe Flash CS6* pada media pembelajaran bertujuan untuk menciptakan kondisi belajar yang interaktif dan menarik, motivasi belajar, minat belajar siswa, dan untuk meningkatkan hasil belajar. (Ampera, 2017:315).

Media pembelajaran *Adobe Flash CS6* merupakan cara untuk membuat guru menjadi lebih kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran praktikum dan membuat siswa lebih aktif dan tidak tergantung pada penyampaian guru saja. Media ini diharapkan dapat digunakan sebagai pegangan saat pada kegiatan praktikum dan media ini dibuat sedemikian rupa agar siswa dapat mengerti tentang tujuan yang akan disampaikan media tersebut. Maka dari itu media pembelajaran yang digunakan haruslah menarik, efektif, dan mudah dipahami oleh siswa sehingga siswa dapat mengingat dan mengerjakan sulaman fantasi dengan baik dan rapi.

Berdasarkan uraian diatas media *Adobe Flash CS6* sangat efektif digunakan untuk media pembelajaran dan serasi dipasangkan dengan materi sulaman fantasi oleh sebab itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media *Adobe Flash CS6* pada Sulaman Fantasi di SMK Pembangunan Daerah Lubuk Pakam tahun pelajaran 2022/2023”**.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah-masalah yang terdapat pada SMK Pembangunan Daerah Lubuk Pakam dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran Hiasan busana belum sesuai dengan standar kompetensi.

2. Peserta didik kurang berinteraksi karena proses pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*) sehingga kurang sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad 21.
3. Pemahaman siswa pada materi sulaman fantasi belum maksimal karena penyampaian materi kurang menarik.
4. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi karena hanya menggunakan media cetak berupa LKS Hiasan busana.
5. Media pembelajaran *Adobe Flash CS6* belum pernah dimanfaatkan.

### 1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka perlu dibatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI Tata Busana SMK Pembangunan Daerah Lubuk Pakam.
2. Penelitian ini dilakukan menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash CS6*.
3. Pembuatan sulaman fantasi pada Tote Bag dengan menggunakan 5 macam tusuk hias yaitu : tusuk batang, tusuk simpul perancis, tusuk pipih, tusuk rantai, dan tusuk spider web rose
4. Sulaman fantasi pada Tote Bag menggunakan 6 warna yaitu : merah muda, kuning, peach, coklat muda, hijau tua, dan hijau muda.
5. Bahan yang digunakan yaitu kain drill.
6. ukuran Tote Bag yaitu : 35 x 40 cm dan 70 x 16 cm dengan masing-masing 2 helai kain.

#### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* terhadap mata pelajaran Hiasan busana pada siswa SMK Pembangunan Daerah Lubuk Pakam?
2. Bagaimana kelayakan media berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Hiasan busana pada siswa SMK Pembangunan Daerah Lubuk Pakam?

#### 1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* terhadap mata pelajaran Hiasan busana pada siswa SMK Pembangunan Daerah Lubuk Pakam.
2. Untuk mengetahui kelayakan media berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Hiasan busana pada siswa SMK Pembangunan Daerah Lubuk Pakam.

#### 1.6. Manfaat Penelitian

Bertitik tolak dari tujuan yang dikemukakan diatas, maka setelah penelitian ini selesai dilakukan dan hasilnya diperoleh, diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

### 1.6.1. Manfaat Teoritis

Media pembelajaran ini berupa Aplikasi yang dapat menjadi dokumen yang bermanfaat, yaitu berupa bahan kajian dalam proses belajar mengajar dan menjadi bahan kajian dan informasi bagi yang membutuhkan.

### 1.6.2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi siswa

1. Mempermudah siswa dalam memahami pembuatan sulaman fantasi.
2. Meningkatkan motivasi dan pengetahuan siswa dalam pembuatan sulaman fantasi.

#### b. Bagi guru

1. Hasil penelitian ini diharapkan membantu guru dalam menyampaikan materi.
2. Menjadi alternatif media yang digunakan dalam pembuatan sulaman fantasi.

#### c. Bagi peneliti

1. Menambah wawasan berfikir dan pengetahuan.
2. Sebagai latihan dalam menerapkan teori yang pernah dipelajari dibangku kuliah.

### 1.7. Spesifikasi Produk

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dari hasil penelitian pengembangan ini adalah, produk berupa media pembelajaran dengan

menggunakan *Adobe Flash CS 6* yang dapat digunakan dilaptop ataupun di handphone. Media *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran hiasan busana dengan materi sulaman fantasi menggunakan model Dick & Carey dan diambil berdasarkan silabus sekolah SMK Pembangunan Daerah Lubuk Pakam.

### **1.8. Pentingnya Pengembangan**

Pentingnya pengembangan ini adalah karena pengembangan media sangat diperlukan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajarannya dan media juga membantu siswa lebih mudah untuk memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Pengembangan media dapat dilakukan dengan cara menggabungkan berbagai macam media seperti teks, gambar, audio, maupun video.

### **1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran Hiasan Busana dengan aplikasi *Adobe Flash CS6* dapat membantu guru pada saat penyampaian materi pembelajaran sehingga siswa mampu menerima pembelajaran dengan lebih baik lagi jika menggunakan media ini. Adapun yang menjadi keterbatasan dalam pengembangan media ini adalah media yang dikembangkan ini hanya bisa dibuka di laptop dan minimal smartphone berbasis android.