

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang penting dalam kehidupan masyarakat dan pembangunan nasional dalam menciptakan sumber daya manusia. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting sesuai dengan undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional menyatakan bahwa : Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak set peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat kompleks dan dinamis.

Tujuan Sekolah Menengah Kejuruan secara umum mengacu pada isi Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU-SPN Tahun 2003) pasal 3 mengenai tujuan Pendidikan Nasional dan penjelasan pasal 15 yang menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 3 Pematang Siantar salah satu lembaga pendidikan formal yang terdiri dari beberapa program keahlian yaitu jurusan Tata Busana, Tata Boga, Tata Kecantikan, Akomodasi Perhotelan dan Rekayasa Perangkat Lunak.

SMK NEGERI 3 Pematang Siantar merupakan salah satu kejuruan yang mempersiapkan siswa menjadi tenaga terampil. Salah satu program studinya adalah jurusan Tata Busana yang bertujuan untuk mempersiapkan lulusan, yang mampu bekerja mandiri, memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap professional agar memiliki skill yang kompeten.

Berdasarkan observasi pada bulan Februari 2017 yang dilakukan penulis disekolah SMK Negeri 3 Pematang Siantar Jurusan Tata Busana pada pembelajaran pembuatan manset, belahan dan kerah. Proses pembelajaran yang dilakukan penyampaian pembelajaran masih dilakukan secara verbal, dimana siswa merasakan kejeenuhan dalam mengikuti pembelajaran dan guru juga kesulitan untuk membimbing siswa. Berhubung karena ini mata pelajaran praktek guru diharapkan mampu mengatasi permasalahan tersebut dengan membuat desain media pembelajaran yang bervariasi.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan Ibu Helmina Malau, guru dasar teknologi menjahit pada kompetensi pembuatan manset, belahan dan kerah di SMK Negeri 3 Pematang Siantar dari hasil pembuatan kerah dan manset dua lajur pada kemeja dinilai masih kurang menguasai langkah-langkah dalam pembuatan kerah dan manset dua lajur pada kemeja, jika sudah dijelaskan siswa tersebut meminta penjelasan kembali dan sebagian masih kurang mengerti jika

pekerjaan tersebut dibawa pulang sehingga mengerjakannya dengan apa yang mereka ketahui sehingga hasilnya kurang baik sewaktu dikumpul. Masalah yang dihadapi siswa misalnya, pada saat praktek menjahit manset dengan dua lajur, siswa kesulitan menipiskan bagian sudut dalam belahan manset mengakibatkan bahan utama menjadi robek, siswa juga kesulitan menjahit lebar belahan karena dalam melipat tidak sesuai dengan ukuran menyebabkan dalam proses menjahit belahan tidak pas pada ukuran dalam hal menindas jahitan, siswa sulit untuk menyeimbangkan jahitan dan menyebabkan bahan utama menjadi tidak sesuai dengan garis yang ditandai, dalam proses pembalikan belahan manset siswa sulit untuk membentuk sudut jahitan menyebabkan jahitan jadi berkerut. Data ini diperkuat dengan rekapitulasi belajar selama 3 tahun terakhir, nilai diperoleh pada tahun ajaran 2013/2014 dari 69 siswa yang memperoleh nilai baik 18 orang (26%) , pada tahun 2014/2015 dari 70 orang yang memperoleh nilai baik 20 orang (28,5%) , sedangkan pada tahun 2015/2016 dari 71 siswa yang memperoleh nilai baik 19 orang (26,7%)

Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengerjakan manset dengan dua lajur dan kerah kemeja tidak terlepas dari semua komponen pendukung proses pembelajaran di kelas yaitu siswa, guru, fasilitas serta media pembelajaran. Berperannya beberapa komponen tersebut memungkinkan tercapainya pembelajaran yang efektif di dalam kelas. Dilihat dari kemampuan siswa yang kurang maksimal dalam pembuatan manset dengan belahan dua lajur dan kerah kemeja dengan hanya menggunakan media gambar, media modul, dan media powerpoint yang akan mempengaruhi minat dan hasil belajar. 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 didalamnya.

Peran media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif memiliki potensi besar untuk merangsang siswa supaya dapat merespon positif materi pembelajaran yang disampaikan. Namun dalam praktek pembelajaran di SMK N 3 Pematang Siantar, fasilitas cukup lengkap tetapi kurang dimanfaatkan, jaringan internet aktif serta fasilitas kelas tetapi kurang dihubungkan dengan berkembangnya media yang berbasis multimedia interaktif yang ada pada saat ini. Pemanfaatan media sangat tergantung pada guru sebagai fasilitator dalam merancang sebagai media pembelajaran pembuatan manset dengan dua lajur dan kerah misalnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, sehingga langkah-langkah pembuatan manset, belahan dan kerah dapat dengan mudah divisualisasikan dan dapat disajikan dengan lebih menarik

Salah satunya perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran adalah Macromedia Flash 8. Macromedia Flash 8 merupakan media pembelajaran yang cukup banyak diterapkan di beberapa instansi pendidikan karena mudah penggunaannya untuk menciptakan media pembelajaran interaktif yang tepat dan inovatif dan sangat mempengaruhi kualitas pengajaran karena dengan penggunaan media pembelajaran tersebut siswa menjadi lebih mudah dalam menerima informasi yang disampaikan.

Media pembelajaran harus dirancang dan dibuat sedemikian rupa supaya siswa lebih tertarik mudah mengerti dalam memperoleh informasi tentang pembelajaran pembuatan manset dengan dua lajur dan kerah.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Flash 8 Pada Pembuatan Manset Dengan Belahan Dua Lajur Dan Kerah Pada Kemeja Pria Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Pematang Siantar”**

B. Identifikasi Masalah

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

1. Kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran membuat manset dengan dua lajur dan kerah kemeja pria pada siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Pematang Siantar.
2. Kurang bervariasinya penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran membuat manset dengan belahan dua lajur dan kerah pada kemeja.
3. Penggunaan media pembelajaran yang belum efektif pada saat proses pembelajaran.
4. Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar berbasis multimedia pada mata pelajaran dasar teknologi menjahit khususnya membuat kemeja pria.

5. Belum tersedia media pembelajaran membuat manset dengan dua lajur dan kerah berbasis multimedia interaktif menggunakan Macromedia Flash pada mata pelajaran dasar teknologi menjahit

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas banyak 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. Pengembangan dan efektifitas media pembelajaran membuat manset dengan dua lajur dengan kerah berbasis multimedia interaktif menggunakan Macromedia Flash 8 pada mata pelajaran dasar teknologi menjahit kelas XI SMK Negeri 3 Pematang Siantar.
2. Materi pembelajaran yang diteliti dengan uji coba media pembelajaran berbasis Macromedia Flash 8 dilakukan pada kompetensi dasar membuat manset dengan belahan dua lajur dan kerah pada kemeja.

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan Macromedia Flash 8 pada pembuatan manset dengan dua lajur dan kerah pada kemeja pria untuk siswa kelas XI SMK Negeri 3 Pematang Siantar?

2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan macromedia flash 8 untuk siswa kelas XI Busana di SMK Negeri 3 Pematang Siantar?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan macromedia flash 8 pada pembuatan manset dengan dua lajur dan kerah kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Pematang Siantar.
2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan macromedia flash 8 pada pembuatan manset dengan dua lajur dan kerah kelas XI SMK Negeri 3 Pematang Siantar.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hal hal yang diungkapkan pada penelitian ini diharapkan dapat member manfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan pengetahuan dan kemampuan siswa dalam pembuatan manset dengan dua lajur dan kerah kemeja sebagai sumber belajar siswa pada mata pelajaran dasar teknik menjahit.

b. Membantu siswa untuk memahami pelajaran dasar teknik menjahit yaitu membuat kemeja pria.

2. Bagi Guru

a. Hasil ini membantu menyediakan media baru untuk guru yang dapat digunakan dalam meningkatkan pembelajaran pembuatan manset dengan dua lajur dan kerah kemeja pria melalui *Macromedia Flash 8*.

b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan dalam referensi dan media utama dalam pembelajaran pembuatan manset dengan dua lajur dan kerah dalam rangka pengoptimalan prasarana yang tersedia di sekolah.

c. Mempermudah penyampaian informasi dalam hal materi pembelajaran dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

3. Bagi pihak SMK Negeri 3 Pematang Siantar

a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengoptimalkan prasarana sekolah guna meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK Negeri 3 Pematang Siantar.

b. Dapat menjadi alternative media pembelajaran bagi siswa pada mata pelajaran dasar teknik menjahit.

c. Sebagai perbaikan untuk kualitas pembelajaran yang ada di sekolah.

4. Bagi peneliti

a. Sebagai syarat menyelesaikan program sarjana pendidikan program studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga(PKK) Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan

- b. Sebagai bahan masukan dan perbandingan bagi pelaksanaan penelitian selanjutnya.



THE
Character Building
UNIVERSITY