

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu untuk mewujudkan masyarakat yang berkualitas. Dunia pendidikan sekarang diuntut untuk senantiasa melakukan inovasi dalam pembelajaran di berbagai aspek, mulai dari visi, misi, tujuan, program, layanan, metode, model, strategi, teknologi, proses sampai evaluasi. Seperti yang kita lihat di negara kita Indonesia, lembaga pendidikan Indonesia senantiasa berusaha meningkatkan kualitas pendidikan, baik dari segi kurikulum, fasilitas, sarana dan prasarana serta kualitas guru (pendidik).

Kualitas pendidikan tergantung dari proses pembelajaran yang terjadi antara guru dengan murid secara efektif. Hal tersebut berarti dalam proses pembelajaran dapat diselenggarakan secara lancar, terarah, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran memiliki banyak faktor yang sangat dipengaruhi di dalamnya, di antaranya faktor pendidik, fasilitas atau sarana dan prasarana, lingkungan belajar, kurikulum yang digunakan, input dari siswa tersebut sendiri. Fasilitas atau sarana prasarana sekolah terwujud dalam berbagai bentuk. Hal-hal yang termasuk di dalam fasilitas sekolah diantaranya adalah ruang teori, ruang praktik, perpustakaan, laboratorium, media pembelajaran dan lain-lain. Untuk mencapai tujuan yang maksimal pada proses pembelajaran, maka setiap komponen fasilitas sekolah harus dalam kondisi yang baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk fasilitas sekolah guna meningkatkan kualitas pendidikan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dalam suatu proses belajar mengajar sangat diperlukan dikarenakan mempunyai kelebihan teknis, mampu menyajikan konsep secara terpadu serta menjadi perantara dalam menyampaikan pesan sehingga pesan tersebut dapat dipahami oleh siswa. Dengan adanya media sebagai saluran dalam menyampaikan pesan diharapkan timbulnya interaksi atau komunikasi yang baik antara guru dan siswa dalam membantu keefektifan proses pembelajaran.

Menurut Sanaky (2015) manfaat media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar pembelajar, memberikan dan meningkatkan variasi belajar bagi pembelajar, memudahkan pembelajar untuk belajar, merangsang pembelajar untuk berfikir dan beranalisis, pembelajaran dalam kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan tanpa tekanan dan pembelajar dapat memahami materi pelajaran secara sistematis yang disajikan.

SMK negeri 3 Pemantangsiantar merupakan sebuah lembaga pendidikan untuk tingkat menengah kejuruan, yang memiliki tujuan membekali peserta didik dengan kemampuan keterampilan pengetahuan dan sikap agar kompeten, meningkatkan kompetensi tenaga pendidik dan kependidikan, meningkatkan kualitas dan sarana dan prasarana, menjalin kerjasama yang saling mendukung dan menguntungkan dengan dunia usaha dan dunia industri.

Mata pelajaran pengetahuan bahan tekstil merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 3 Pemantangsiantar program studi keahlian Tata Busana yang mentitikberatkan

pada pengetahuan siswa dalam mengenal, memahami dan mengidentifikasi karakteristik serat bahan tekstil. Mata pelajaran pengetahuan bahan tekstil merupakan mata pelajaran yang sangat penting dalam jurusan tata busana, karena mata pelajaran pengetahuan bahan tekstil merupakan mata pelajaran dasar bagi siswa yang terjun di dunia *fashion* dan memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari sehingga setiap orang harus mengetahui tentang dasar-dasar serat dan sifatnya. Tanpa menguasai mata pelajaran ini, siswa akan kesulitan dalam mengikuti mata pelajaran lanjutan ditingkat selanjutnya dan siswa akan kesulitan dalam memilih bahan dan pembuatan suatu busana. Bahan tekstil adalah bahan yang terbuat dari serat yang kemudian diolah menjadi benang ataupun kain. Setelah menjadi bahan baku benang atau kain, bahan ini dapat digunakan sesuai kebutuhan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti di sekolah SMK Negeri 3 Pemantangsiantar dengan ibu Haryati Marpaung, jurusan Tata Busana pada mata pelajaran pengetahuan bahan tekstil, di ketahui bahwa pada dasarnya nilai yang diperoleh siswa telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75. Namun nilai-nilai tersebut tidak terlalu tinggi hanya sebatas mencapai nilai KKM saja. Lebih jelasnya hasil belajar siswa yang diperoleh dari buku daftar nilai-nilai siswa yang pada mata pelajaran pengetahuan bahan tekstil materi karakteristik bahan serat tekstil menyatakan pada Tahun Ajaran 2015-2016 siswa yang mendapat nilai A (90-100) 25%, siswa yang mendapat nilai B (80-89) 15%, siswa yang mendapat nilai C (75-79) 35%, dan siswa yang mendapat nilai D (<75) 25%. Tahun Ajaran 2016-2017 siswa yang mendapat nilai A (90-100) 20%, siswa yang mendapat nilai B (80-89) 25%, siswa yang mendapat nilai C (75-79) 35%, dan

siswa yang mendapat nilai D (<75) 20%. Tahun Ajaran 2017-2018 siswa yang mendapat nilai A (90-100) 10%, siswa yang mendapat nilai B (80-89) 30%, siswa yang mendapat nilai C (75-79) 35%, dan siswa yang mendapat nilai D (<75) 25%.

Menurut Goretti. (2015) dan berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis terdapat salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa belum maksimal yaitu karena kurangnya interaksi antara guru dengan siswa sehingga siswa jarang untuk mengutarakan ide. Pemahaman siswa pada mata pelajaran pengetahuan bahan tekstil kurang, dikarenakan yang pertama siswa lebih mengutamakan pelajaran praktik dan yang kedua siswa hanya berpedoman pada materi yang diajarkan guru lewat buku teks sehingga terkadang siswa sulit mengerti dan memahami. Kurangnya pengelolaan didalam kelas sehingga siswa kurang tertarik serta siswa sering ribut didalam kelas sehingga siswa tidak mendengar penjelasan dari guru. Kurangnya ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran tertentu akan berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Pembelajaran yang berlangsung di kelas juga masih menggunakan model pembelajaran konvensional/ceramah serta kurangnya pemanfaatan sarana serta prasarana sekolah yang sudah cukup memadai seperti sudah tersedianya infokus dan laptop di sekolah dan tidak sama menggunakan media pembelajaran.

Dari permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu media pembelajaran yang lebih menarik untuk menunjang ketertarikan pembelajaran didalam kelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*.

*Lectora inspire* merupakan program dalam membuat media pembelajaran dan merupakan *software* pengembangan belajar yang relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih. Dengan menggunakan *lectora inspire*, materi pelajaran didesain semaksimal mungkin, dapat menampilkan video, serta gambar-gambar animasi yang berhubungan dengan materi pelajaran agar peserta didik lebih memperhatikan apa yang disampaikan guru. Proses pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna sehingga berpengaruh pada peningkatan prestasi belajar peserta didik. Media ini juga bisa diulang-ulang sehingga memudahkan guru dalam pembelajaran dan siswa lebih memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan data dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Maretha dalam jurnalnya mengenai media pembelajaran *lectora inspire* di SMK Negeri 3 Rambah Kabupaten Rokan Hulu yaitu terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa. Kelas yang menggunakan aplikasi *lectora inspire* mendapatkan rata-rata 80,59 dan kelas yang tanpa menggunakan *lectora inspire* mendapatkan rata-rata 74,78. Dimana hasil belajar kelas dengan menggunakan *lectora inspire* lebih baik dibandingkan dengan kelas tanpa menggunakan *lectora inspire*.

Berdasarkan uraian yang telah penulis kemukakan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Terhadap Hasil Belajar Pengetahuan Bahan Tekstil Siswa Tata Busana Kelas X SMK Negeri 3 Pemantangsiantar”**

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dalam penelitian ini dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Kurang maksimalnya hasil belajar siswa SMK Negeri 3 Pemantangsiantar.
2. Interaksi antara guru dan siswa masih kurang maksimal di SMK Negeri 3 Pemantangsiantar.
3. Kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru di SMK Negeri 3 Pemantangsiantar.
4. Kurangnya pemanfaatan sarana dan prasarana sekolah yang sudah cukup memadai.
5. Kurang maksimalnya pengelolaan didalam kelas sehingga siswa ribut dan tidak mendengar penjelasan dari guru.
6. Media pembelajaran berbasis lectora inspire belum pernah digunakan dalam materi karakteristik bahan serat tekstil di SMK Negeri 3 Pemantangsiantar.

## C. Pembatasan Masalah

Untuk memberi ruang lingkup yang jelas dan terarah serta mengingat kemampuan penulis yang terbatas dalam hal waktu serta tenaga, akan perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini.

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar-mengajar adalah menggunakan software Lectora Inspire.

2. Materi pokok dalam penelitian adalah mengidentifikasi karakteristik serat bahan tekstil yaitu serat pada Tumbuhan yaitu bahan katun dan lenan, Hewan yaitu bahan wol dan sutera dan Buatan yaitu, setengah buatan ialah bahan shantung dan rayon, buatan (sintetis) ialah bahan nylon, dan polyester, dan campuran ialah bahan beludru dan organza.
3. Objek penelitian ini adalah siswa kelas X Tata Busana pada semester genap di SMK Negeri 3 Pemantangsiantar T.A 2018/2019.
4. Penelitian ini berlangsung satu kali pertemuan dengan waktu 2 x 45 menit.

#### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah hasil belajar pada mata pelajaran pengetahuan bahan tekstil dengan menggunakan model pembelajaran konvensional siswa kelas X di SMK Negeri 3 Pemantangsiantar?
2. Bagaimanakah hasil belajar pada mata pelajaran pengetahuan bahan tekstil dengan menggunakan *lectora inspire* siswa kelas X di SMK Negeri 3 Pemantangsiantar?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMK Negeri 3 Pemantangsiantar?

### E. Tujuan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui hasil belajar pada mata pelajaran pengetahuan bahan tekstil dengan menggunakan model pembelajaran konvensional siswa kelas X Di SMK Negeri 3 Pemantangsiantar.
2. Untuk mengetahui hasil belajar pada mata pelajaran pengetahuan bahan tekstil dengan berbantu media pembelajaran lectora inspire siswa kelas X Di SMK Negeri 3 Pemantangsiantar.
3. Untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Lectora inspire terhadap hasil belajar pengetahuan bahan tekstil siswa kelas X Di SMK Negeri 3 Pemantangsiantar.

### F. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian diatas, diharapkan hasil penelitian ini bermanfaat sebagai berikut :

1. Bagi kepala sekolah sebagai bahan masukan dalam rangka untuk meningkatkan pembelajaran pengetahuan bahan tekstil di sekolah.
2. Bagi guru yaitu sebagai masukan kepada guru bidang kompetensi pengetahuan bahan tekstil untuk selalu meningkatkan minat dan ketiauan kepada siswa dengan cara membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.
3. Bagi peneliti selanjutnya sebagai bahan awal, pembandingan, atau rujukan bagi peneliti yang kan dilakukan.

4. Bagi peserta didik sebagai bahan masukan dalam meningkatkan hasil belajar dalam bidang akademik dan praktik. Dalam bidang akademik yaitu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami karakteristik bahan serat tekstil berdasarkan asal seratnya, sedangkan praktiknya yaitu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal karakteristik serat bahan tekstil dilapangan kerja.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY