

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Memasuki era abad XXI, dunia pendidikan di Indonesia dihadapkan pada tantangan yang semakin berat dan kompleks. persaingan globalisasi yang begitu ketat dengan semakin terbukanya pasar dunia, menuntut Indonesia harus mampu bersaing dengan negara-negara lain baik dari segi produk, pelayanan maupun dalam persiapan kualitas sumber daya manusia. Ketidakmampuan peningkatan daya saing sumber daya manusia (SDM) akan menyebabkan terpuruknya Indonesia dalam kancan persaingan global.

Globalisasi adalah suatu proses tatanan masyarakat yang mendunia dan tidak mengenal batas wilayah. Pada era ini setiap negara akan mudah masuk dan berinvestasi sehingga akan membawa pengaruh pula terhadap jumlah lapangan pekerjaan yang tersedia. Hal ini tentunya akan berdampak pada terancamnya perekonomian rakyat yang belum siap terhadap persaingan global dalam hal sumber daya manusia. Hanya sumberdaya yang berkualitas yang akan mampu bertahan terhadap derasnya arus persaingan globalisasi. Untuk itu, pendidikan sebagai sarana yang memiliki peran aktif dalam menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang dibutuhkan secara tidak langsung memiliki tanggung jawab dan beban moral dalam menciptakan sumber daya yang berkualitas sesuai dengan tuntutan zaman dan teknologi yang terus berkembang.

Menurut Barizi (2010) pendidikan masih dianggap sebagai kekuatan utama dalam komunitas sosial untuk mengimbangi laju berkembangnya zaman

dan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Menyadari hal tersebut, Pemerintah terus berupaya melakukan peningkatan mutu pendidikan sebagai upaya mengatasi masalah yang ditimbulkan akibat dampak dari persaingan globalisasi. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan mengembangkan pendidikan kejuruan (SMK) sebagai salah satu sub sistem dalam sistem pendidikan nasional yang diharapkan mampu mempersiapkan dan mengembangkan SDM yang bisa bekerja secara profesional di bidangnya, sekaligus berdaya saing dalam dunia kerja. Hal ini dapat dilihat dari kompetensi lulusan pendidikan kejuruan menurut Depdikbud (2001) SMK merupakan : (1) penghasil tamatan yang memiliki keterampilan dan penguasaan IPTEK dengan bidang dari tingkat keahlian yang sesuai dengan kebutuhan pembangunan, (2) penghasil tamatan yang memiliki kemampuan produktif, penghasil sendiri, mengubah status tamatan dari status beban menjadi aset bangsa yang mandiri, (3) penghasil penggerak perkembangan industri Indonesia yang kompetitif menghadapi pasar global, (4) penghasil tamatan dan sikap mental yang kuat untuk dapat mengembangkan dirinya secara berkelanjutan. Untuk itu, melalui peningkatan mutu pendidikan kejuruan, baik akademik maupun non-akademik, dan memperbaiki manajemen pendidikan agar lebih produktif dan efisien serta memberikan akses seluas-luasnya bagi masyarakat untuk mendapatkan pendidikan diharapkan mampu meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas secara merata yang dipersiapkan untuk dapat terlibat dan berkiprah dalam kancah globalisasi (<http://id.scribd.com>).

Sekolah menengah kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan formal yang berorientasi pada bidang keahlian yang spesifik untuk memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap sebagai tenaga yang siap kerja. Seperti yang dikemukakan Tobaru (2012) yang menyatakan bahwa Pendidikan Menengah Kejuruan merupakan jenis pendidikan menengah yang secara khusus mempersiapkan tamatannya untuk menjadi tenaga kerja terampil dan siap latihan, mudah beradaptasi dengan lingkungan dan perubahan serta dapat mengembangkan diri dalam rangka memenuhi kebutuhan pasar kerja di berbagai sektor yang selalu berkembang. Pendapat ini sejalan dengan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 Tahun 2003 Pasal 15 yang menyatakan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang bertujuan mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Sehingga dapat dikatakan bahwa SMK merupakan bagian dari sistem pendidikan yang bertujuan untuk mempersiapkan seseorang agar lebih mampu bekerja pada suatu kelompok pekerjaan atau satu bidang pekerjaan dari pada bidang-bidang pekerjaan lainnya. Tujuan ini berimplikasi kepada perlu dikembangkannya suatu bentuk pendidikan kejuruan yang memiliki kualifikasi kelulusan sumberdaya manusia (SDM) yang terampil dan berpengetahuan sesuai dengan tuntutan dunia kerja serta mampu mengembangkan potensi dirinya dalam mengadopsi dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional.

SMK Negeri 3 P.Siantar merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang bergerak di bidang tata busana, tata boga, tata rias dan perhotelan. Dengan

visi yang dimiliki SMK Negeri 3 P.Siantar yaitu “ Menjadi SMK bertaraf internasional untuk menghasilkan calon tenaga kerja ditingkat menengah yang berbasis IMTAQ dan IPTEK serta berwawasan luas serta merujuk pada Dikmenjur (2000) yang menyatakan bahwa hasil kerja pendidikan harus mampu menjadi pembeda dari segi unjuk kerja, produktifitas, dan kualitas hasil kerja dibandingkan dengan tenaga kerja tanpa pendidikan kejuruan, SMK Negeri 3 terus berupaya menghasilkan lulusan-lulusan yang berkualitas. Untuk itu, tata busana sebagai salah satu program keahlian dalam bidang *fashion* membekali peserta didik melalui pemberian pendidikan khusus yaitu “ Membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan dan sikap agar berkompeten dalam : (1). Mengukur, membuat pola, menjahit dan menyelesaikan busana; (2). Memilih bahan tekstil dan bahan baku secara tepat; (3). Menggambar macam-macam busana sesuai kesempatan; (4). Menghias busana sesuai desain; (5). Mengelola usaha di bidang busana. Melalui penguasaan kompetensi ini siswa diharapkan mampu menjadi tenaga profesional dalam bidang keahlian *fashion* atau busana sesuai dengan tujuan umum pendidikan SMK yaitu “Meningkatkan kemampuan siswa untuk dapat mengembangkan diri sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian, serta menyiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja dan mengembangkan sikap profesional” (Depdiknas, 2006)”.

Kegiatan menghias busana sebagai salah satu bagian penting dari busana merupakan salah satu materi praktik yang harus dikuasai oleh siswa. Berdasarkan kurikulum program keahlian tata busana SMKN 3 P.Siantar, kegiatan menghias busana terdapat dalam pelajaran Muatan Lokal dengan beberapa materi, salah



satunya adalah teknik smock jepang. Melalui mata pelajaran Muatan Lokal ini diharapkan siswa SMK dapat memiliki kemampuan dalam menerapkan teknik smock jepang pada produk lenan rumah tangga dengan baik.

Menurut Tiara Aksa (2011), keterampilan membuat smock jepang memiliki keunggulan, yaitu selain bentuknya yang unik dan menarik berupa gelembung dengan pola yang teratur, tampilan smock mampu membuat bahan yang murah menjadi produk yang mewah dan indah. Seperti dinyatakan pula oleh Anggun (2010) bahwa tampilan smock mampu merubah sehelai kain menjadi unik, cantik dan berbeda. Hal ini membuka peluang bisnis yang besar bagi pengrajin yang senang mengkreasikan bentuk-bentuk smock dalam kreasi produk yang unik sehingga dapat berkembang sejalan dengan perkembangan smock di Indonesia yang semakin meluas, terlebih kini hasil smock tidak hanya digunakan untuk hiasan pada lenan rumah tangga, tetapi juga dapat digunakan sebagai hiasan pada pakaian, *handbag*, dompet serta produk kerajinan lainnya dalam berbagai variasi bentuk yang indah.

Besarnya peluang bisnis dalam pasar ekonomi serta daya tarik bentuk smock yang cantik, unik, dan mewah dan dapat di terapkan pada hampir seluruh produk busana maupun lenan rumah tangga, maka penting bagi siswa untuk mengetahui dan bisa menguasai dasar teknik membuat smock jepang dengan baik. Keahlian ini dapat dikembangkan secara lebih luas sesuai dengan inovasi dan kreativitas siswa mampu menjadi bekal keahlian yang berguna bagi dirinya sendiri maupun masyarakat dalam menghadapi pasar ekonomi global.

Dalam proses belajar mengajar, pendidik terus berupaya agar proses belajar siswa menjadi optimal dan materi dapat tersampaikan dengan baik. Untuk menciptakan kondisi belajar yang baik, salah satu pembelajaran yang efektif untuk digunakan khususnya dalam pembelajaran smock jepang adalah dengan menggunakan multimedia interaktif melalui pemanfaatan teknologi komputer sebagai media pembelajaran. Sebagai media yang diharapkan akan menjadi bagian dari suatu proses belajar mengajar di sekolah, teknologi seperti komputer harus mampu memberikan dukungan bagi terselenggarakannya proses komunikasi interaktif antara guru dengan siswanya sebagaimana yang di syaratkan dalam suatu kegiatan pembelajaran dalam bentuk media melalui pemanfaatan multimedia interaktif.

Multimedia interaktif merupakan kombinasi berbagai media dari komputer, video, audio, gambar dan teks. Berdasarkan definisi Hofstetter (2001) menyebutkan bahwa “multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan *link* dan *tool* yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi”. Dengan kelebihan yang dimiliki multimedia interaktif yaitu mampu menampilkan gambar, video dan audio dalam pendidikan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Melalui penerapan media berbasis multimedia interaktif memungkinkan adanya interaktifitas siswa untuk terlibat dengan materi yang sedang dipelajari serta dapat memberikan umpan balik (respon) secara langsung. selain itu, muatan materi pelajaran dapat

juga dimodifikasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, tujuan materi yang sulit akan menjadi mudah, suasana belajar yang menegangkan menjadi menyenangkan. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia juga dapat memadukan media-media dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran akan berkembang dengan baik dalam membantu guru menciptakan pola penyajian yang interaktif.

Penggunaan komputer untuk keperluan pendidikan yang semakin meluas terutama di negara-negara maju, merupakan bukti yang menunjukkan bahwa dengan media ini dapat menciptakan kondisi belajar mengajar yang lebih efektif. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Pernyataan ini di dukung dari hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu :

1. Pengaruh Pembelajaran Berbasis multimedia Terhadap Hasil Belajar Fisika pada siswa kelas 2 di salah satu SMK Negeri di Kota Bandung oleh Wiendartun, Taufik Ramlan Ramalis dan Hery Saeful Rochman. Berdasarkan hasil analisis dan pengujian hipotesis terlihat adanya perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang belajar dengan pembelajaran berbasis multimedia dengan siswa yang belajar dengan media OHP. dibuktikan dengan rata-rata kenaikan gain skor kelompok eksperimen sebesar 4,73 yang lebih besar dari rata-rata kenaikan gain skor kelompok kontrol sebesar 3,12. Sehingga secara umum terlihat bahwa pembelajaran berbasis multimedia berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar fisika

2. Efektivitas Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK di salah satu SMA di Sukabumi dengan hasil penelitian bahwa melalui pembelajaran multimedia interaktif berbasis konteks efektif diperoleh indikator ketuntasan hasil belajar sebesar 97%, lebih besar daripada ketuntasan belajar pembelajaran konvensional yang hanya sebesar 95%. Selain itu, dari hasil angket tanggapan siswa diperoleh bahwa pembelajaran multimedia interaktif berbasis konteks memberikan tanggapan yang positif terhadap siswa.
3. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Director MX (Studi Kasus Mata Kuliah Pengolahan Citra Pada Jurusan S1 Sistem informasi) di Universitas Gunadarma Depok oleh Dwi Sarwiko di hasilkan data penelitian bahwa penggunaan bahan ajar berbasis multimedia interaktif sangat diperlukan dalam membantu proses belajar mahasiswa khususnya untuk mata kuliah Pengolahan Citra tentang konsep dasar Pengolahan Citra.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif dapat digunakan sebagai media belajar yang baik untuk di terapkan pada kegiatan pembelajaran smock jepang agar tercapai pembelajaran yang efektif. Hal ini dilihat dari permasalahan yang timbul pada siswa kelas XI dalam Mata Pelajaran Muatan Lokal di SMKN 3 P.Siantar yaitu rendahnya hasil belajar siswa yang belum mencapai standart Kriteria Ketuntasan Minimum



(KKM) seperti yang telah di tetapkan. Berikut data perolehan nilai Mata Diklat Muatan Lokal kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 3 P.Siantar :

**Tabel 1. Data Penelusuran Nilai Mata Pelajaran Muatan Lokal Praktek Teknik Smock Jepang Kelas XI SMK Negeri 3 P. Siantar**

No	Tahun Pembelajaran	Nilai Mata Pelajaran Menghias Busana								Jumlah Siswa
		0,00-6,99		7,00-7,99		8,00-8,99		9,00-100		
1	2009-2010	34	53,8%	17	27,4%	11	17,7%	0	0%	62
2	2010-2011	33	55%	21	35%	6	10%	0	0%	60
3	2011-2012	16	53,3%	11	36,7%	3	10%	0	0%	30

*Sumber : Daftar Nilai Siswa SMK Negeri 3 P.Siantar*

Dari tabel diatas diketahui bahwa pada tahun 2009/2010 terdapat 34 siswa (53,8%) yang memperoleh nilai gagal (tidak tuntas), sedangkan pada tahun 2010/2011 terdapat 33 siswa (55%) memperoleh nilai gagal (tidak tuntas), dan pada tahun 2011/2012 jumlah siswa yang memperoleh nilai gagal (tidak tuntas) mencapai 16 siswa (53,3%). Dari data yang diperoleh tersebut dapat dilihat bahwa nilai siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimum yang di tetapkan sebesar 70% sehingga nilai siswa sub materi membuat smock jepang pada mata pelajaran muatan lokal masih rendah.

Berdasarkan hasil observasi peneliti diketahui bahwa pemanfaatan media belajar dalam proses belajar mengajar belum di gunakan secara optimal. Penggunaan media yang digunakan masih terbatas pada penggunaan papan tulis dan fragmen belum cukup memenuhi kebutuhan siswa secara menyeluruh dalam memahami pembuatan smock jepang. Banyak dari siswa masih mengalami

kesulitan dalam memahami dan menguasai bermacam-macam pembuatan teknik smock jepang dengan tepat sehingga dibutuhkan penggunaan media yang dapat membantu siswa dalam belajar praktek membuat smock jepang. Perlunya penggunaan media yang lebih bervariasi diharapkan mampu menciptakan kondisi yang lebih aktif sehingga kegiatan pembelajaran praktek membuat smock jepang menjadi tidak membosankan. Hal ini tentunya akan berpengaruh pada hasil belajar siswa menjadi lebih optimal.

Melalui latar belakang masalah di atas, maka penulis berinisiatif untuk mengadakan penelitian ini dengan judul : **“Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Lokal Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 P. Siantar T.A 2012/2013”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar mata diklat Muatan Lokal pada siswa kelas XI SMK Negeri 3 P. Siantar T.A 2012/2013?
2. Media apakah yang lebih efektif digunakan pada mata diklat Muatan Lokal di SMK Negeri 3 P. Siantar T.A 2012/2013?
3. Apakah penerapan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar muatan lokal di kelas XI SMK Negeri 3 P.Siantar T.A 2012/2013?

4. Sejauhmana pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap peningkatan hasil belajar muatan lokal pada siswa kelas XI SMK Negeri 3 P.Siantar T.A 2012/2013?
5. Bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata diklat Muatan Lokal di Kelas XI SMK Negeri 3 P.Siantar T.A 2012/2013?
6. Bagaimana minat siswa terhadap penerapan media belajar berbasis multimedia interaktif dalam mata Mata Diklat Muatan Lokal pada siswa kelas XI SMK Negeri 3 P.Siantar T.A 2012/2013?

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Mengingat luasnya permasalahan yang mungkin muncul dalam penelitian ini, serta keterbatasan penulis dalam meneliti keseluruhan masalah maka petelitian ini dibatasi pada :

1. Multimedia interaktif yang digunakan dalam penelitian ini merupakan gabungan dari teks, audio, gambar animasi dan video
2. Membuat hiasan smock jepang pada sarung bantal kursi.
3. Motif yang digunakan adalah andam anyam (Silang Tikar).
4. Penelitian ini dilaksanakan pada mata diklat Muatan Lokal dalam Sub Kompetensi Membuat Hiasan pada Lenan Rumah Tangga dengan materi membuat hiasan smock jepang pada sarung bantal kursi.
5. Penelitian ini dilakukan pada siswa Tata Busana kelas XI SMK Negeri 3 P.Siantar.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Sebagaimana pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada Mata Pelajaran Muatan Lokal pada siswa kelas XI SMK Negeri 3 P.Siantar T.A 2012/2013?
2. Apakah dengan menerapkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar Muatan Lokal pada siswa kelas XI SMK Negeri 3 P.Siantar T.A 2012/2013?
3. Bagaimana hasil belajar siswa muatan lokal dengan menerapkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada siswa kelas XI SMK Negeri 3 P.Siantar T.A 2012/2013?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui keefektifan penerapan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran muatan lokal pada siswa kelas XI SMK Negeri 3 P.Siantar T.A 2012/2013
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar muatan lokal pada siswa kelas XI SMK Negeri 3 P.Siantar T.A 2012/2013.



3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Muatan Lokal dengan penerapan media belajar berbasis multimedia interaktif pada siswa kelas XI SMK Negeri 3 P.Siantar T.A 2012/2013.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian yang dilaksanakan, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Sebagai bahan masukan bagi guru berupa alternatif media pembelajaran yang dapat di terapkan guru SMK Negeri 3 P. Siantar dalam mengajar.
2. Sebagai bahan pertimbangan dan acuan bagi siswa dalam belajar praktek Muatan Lokal melalui pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif.
3. Sebagai informasi bagi sekolah tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran yang efektif terhadap hasil belajar siswa.
4. Sebagai bahan masukan bagi peneliti selanjutnya dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik sebagai upaya mengembangkan dan meningkatkan mutu pendidikan.