

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang penting dalam kehidupan masyarakat dan pembangunan nasional dalam menciptakan sumberdaya manusia. Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab dalam rangka mencerdaskan bangsa. Pendidikan melibatkan kegiatan belajar dan proses pembelajaran. Proses belajar mengajar merupakan hal yang harus sangat diperhatikan dalam penyelenggaraan pendidikan di suatu instansi pendidikan pada jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah pertama, pendidikan menengah atas, hingga di perguruan tinggi.

Pendidikan merupakan suatu hubungan yang terjadi antara pendidik (guru) dan peserta didik (siswa). Melalui pendidikan siswa dipersiapkan menjadi manusia yang cerdas dan berguna bagi nusa dan bangsa, serta diharapkan dapat mengembangkan potensinya untuk menjadi lebih baik. Dalam upaya menumbuhkan, memajukan, serta mencerdaskan kehidupan bangsa penyelenggaraan dan pelaksanaan proses pendidikan harus terus di tingkatkan. Pendidikan sangat penting bagi perkembangan dan kemajuan suatu Negara. Pada dasarnya tujuan pendidikan dinegara kita menghendaki tiga aspek perubahan

yaitu pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), serta nilai dan sikap (afektif) dalam diri individu yang mengalami proses pendidikan.

Pendidikan kejuruan adalah bagian terpadu dari sistem pendidikan nasional yang mempersiapkan siswa menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan mengadakan hubungan timbal balik secara kreatif dan produktif dengan lingkungan sosial, budaya, ekonomi dan teknologi serta memiliki pengetahuan dan keterampilan kejuruan yang sesuai dengan persyaratan berbagai lapangan kerja atau menciptakan kesempatan kerja. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai bentuk satuan pendidikan kejuruan yang menyelenggarakan berbagai program studi keahlian yang disesuaikan dengan kompetensi kebutuhan lapangan kerja. Dalam proses pembelajarannya, SMK dilengkapi dengan ilmu pengetahuan secara teori dan membekali peserta didik melalui praktik sehingga dalam perkembangannya SMK dituntut harus mampu menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang dapat berakselerasi dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Suatu bangsa akan memiliki kekuatan tawar-menawar yang cukup kuat dan diperhitungkan oleh bangsa lain bila SDM bangsa itu berkualitas serta mampu bersaing. Kemampuan bersaing ditentukan, salah satunya, oleh kompetensi diri yang baik.

Adapun tujuan khusus dari pendidikan menengah kejuruan antara lain: (1) menyiapkan peserta didik agar siap bekerja, baik mandiri atau sebagai tenaga kerja di dunia usaha/industri (DU/DI) sesuai bidang dan program keahliannya, (2) membekali peserta didik agar mampu memilih karir, ulet dan gigih berkompetisi dan mampu mengembangkan sikap profesional dalam bidang dan program

keahliannya, (3) membekali peserta didik dengan IPTEK, mampu mengembangkan diri melalui jenjang yang lebih tinggi, (4) membekali peserta didik dengan kompetensi-kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilih.

SMK Awal Karya Pembangunan (AKP) merupakan salah satu lembaga pendidikan kejuruan yang mengembangkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Pada Program Studi Tata Busana siswa mempelajari beberapa mata pelajaran kompetensi kejuruan yang menekankan pada pencapaian keterampilan.

Dalam kelompok mata pelajaran produktif keahlian jurusan Tata Busana terdapat beberapa mata pelajaran yaitu menggambar busana, membuat pola, membuat busana wanita, membuat busana pria, membuat busana anak, membuat busana bayi, memilih bahan baku busana, membuat hiasan busana, dan mengawasi mutu busana.

Mata pelajaran membuat pola di SMK Awal Karya Pembangunan merupakan pelajaran praktek yang dilaksanakan dikelas X. Membuat pola busana dengan teknik konstruksi (pattern making) adalah kompetensi produktif yang diajarkan di SMK. Menurut Porrie (1994) bahwa “Konstruksi pola busana adalah salah satu mata pelajaran dibidang studi tata busana yang merupakan inti dari pengetahuan tentang pembuatan pola, tanpa pola, pembuatan busana dapat dilaksanakan tapi kup dari busana tersebut tidak akan memperlihatkan bentuk feminim seseorang.” Pada pelajaran membuat pola atau konstruksi pola siswa harus menguasai teknik dasar konstruksi pada tiga bagian yaitu pembuatan pola badan, pola rok, dan pola lengan. Dalam mempelajarinya tidak hanya bertumpu pada satu pola saja tetapi pada jenisnya atau modelnya, seperti halnya pola lengan setelah

mengetahui pola dasar lengan sebagai dasar untuk mengembangkan ke macam-macam model lengan yang ada sekarang ini. Pola lengan merupakan pola bagian lengan mulai dari atas atau bahu terendah sampai siku, pergelangan tangan atau sampai panjang lengan yang diinginkan. Lengan memiliki bermacam-macam bentuk sesuai dengan model pakaian, maka dari itu diperlukan teknik dalam mengubah dari pola dasar lengan ke macam-macam bentuk lengan.

Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, ditunjang oleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Bagaimanapun proses belajar ini mampu meningkatkan kompetensi dan kualitas SDM, memberikan pendidikan dan keterampilan kepada peserta didik. Maka antara kesejahteraan dan keterdidikan serta keterampilan SDM hingga mampu memanfaatkan teknologi, memiliki korelasi yang sangat erat.

Permasalahannya adalah bagaimana memproduksi serta memanfaatkan teknologi mutakhir media pembelajaran agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga perencanaan pembelajaran tidak lagi konvensional. Pembelajaran bermedia biasanya dilakukan oleh seorang ahli dalam proses pengembangan pembelajaran. Proses penggunaan yang digunakan adalah proses pengembangan yang sistematis dan bukan sekedar pendekatan kepada siswa.

Berdasarkan observasi 22 Maret 2016 yang dilakukan penulis di sekolah SMK Awal Karya Pembangunan Galang jurusan Tata Busana pada mata pelajaran produktif pembuatan pola yaitu konstruksi pola dengan Ibu Iryani. Proses pembelajaran membuat pola menggunakan media power point sederhana menggunakan LCD dan papan tulis, spidol, dan buku pegangan guru dan sebagian besar masih dengan manual yaitu guru menggambar langkah-langkah membuat

pola di papan tulis kemudian mendemonstrasikannya kepada siswa sehingga waktu yang digunakan terlalu lama. Sebagian siswa menganggap membuat pola itu pelajaran yang sulit dan menjenuhkan. Mendapati kondisi siswa yang perhatiannya tidak terfokus pada materi. Kondisi seperti ini membuat siswa mencapai hasil belajar yang diharapkan tidak maksimal. Seperti halnya dalam membuat pola belum semua paham dalam mengambil ukuran, ketika membuat pola masih banyak yang belum mengerti tanda-tanda pola sehingga dalam menguraikan pola masih banyak yang salah. Dari pihak sekolah kelengkapan fasilitas sudah memadai namun kurang memanfaatkannya, jaringan internet (wifi) aktif, juga fasilitas kelas yang cukup memadai seperti LCD (proyektor) tetapi kurang dihubungkan dengan berkembangnya media yang berbasis multimedia yang ada sekarang ini.

Berdasarkan hasil tes pengetahuan pembuatan pola yang dilaksanakan pada tanggal 29 Maret pada siswa kelas X berjumlah 35 siswa masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM (80), siswa yang mendapat nilai <80 berjumlah 20 siswa (57,1 %), siswa yang mendapatkan nilai 80-89 (baik) berjumlah 14 siswa (40,0 %), dan siswa yang mendapatkan nilai 90-100 (sangat baik) berjumlah 1 siswa (2,8 %).

Situasi seperti ini tidak lepas dari semua komponen pendukung proses pembelajaran dikelas yaitu siswa, guru, dan media pembelajaran serta waktu pembelajaran. Berperannya komponen tersebut memungkinkan tercapainya pembelajaran yang efektif didalam kelas salahsatunya media pembelajaran yang ada pada dasarnya merupakan suatu sarana untuk menyampaikan pesan ataupun informasi agar dapat diterima dengan baik bahkan menarik. Pada Sistem

pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif, pengajar akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran mampu mengabungkan antara text, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran mampu menimbulkan rasa senang selama proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini akan menambah motivasi siswa selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang maksimal.

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. Kedudukan media pembelajaran ada dalam komponen mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaktif guru dan siswa serta interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Fungsi media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis multimedia. Silberman (2010) mengatakan jika para peserta didik “melihat” situasi daripada sekedar “mendengarnya”, mereka cenderung lebih bisa mengingatnya. Seperti halnya pendukung visual yang mana memungkinkan para peserta melihat dan mendengar apa yang pendidik katakan.

Peran media pembelajaran yang berbasis multimedia memiliki potensi besar untuk merangsang siswa agar dapat merespon positif materi pembelajaran yang disampaikan. Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah, pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran khususnya mata pelajaran Membuat Pola masih jarang diterapkan karena belum banyak produsen yang menawarkan software

khususnya pembelajaran membuat pola sehingga diperlukan keahlian dan keuletan guru untuk memanfaatkan software seadanya. Untuk itu, pemanfaatan komputer sangat tergantung pada guru sebagai fasilitator dalam merancang komputer sebagai media pembelajaran membuat pola misalnya pemanfaatan media pembelajaran berbentuk komputer berupa animasi atau video tutorial, sehingga beberapa konsep dalam pembelajaran membuat pola yang dirasa belum menarik dapat dengan mudah divisualisasikan dan dapat disajikan dengan lebih menarik.

Media pembelajaran yang berbasis komputer dapat dibuat dengan bantuan perangkat lunak (software). Salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran adalah Prezi. Prezi adalah sebuah media pembelajaran yang dapat membantu guru untuk menyampaikan pesan yang kompleks menjadi menarik dengan cara yang dinamis. Media ini disertai dengan tema yang lebih bervariasi, juga menarik ketika dalam mode presentasi dengan menggunakan teknologi ZUI (*Zooming User Interface*), pengguna dapat memperbesar dan memperkecil tampilan frame dalam presentasi. Sehingga siswa termotivasi dalam proses pembelajaran. Dimana pengembangan yang dimaksudkan yaitu cara atau proses yang dilakukan untuk mengembangkan atau mengolah produk media pembelajaran menjadi lebih baik dan lebih efektif digunakan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar dapat membantu guru memperkaya wawasan siswa. Berbagai bentuk dan

jenis media pembelajaran yang digunakan oleh guru akan menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi siswa.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Prezi Pada Mata Pelajaran Membuat Pola Di SMK Awal Karya Pembangunan Galang.”**

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam membuat pola pada mata pelajaran membuat pola.
2. Masih banyak siswa yang mengalami kejenuhan dalam membuat pola.
3. Penggunaan media masih menggunakan power point sederhana dan papan tulis pada mata pelajaran membuat pola.
4. Belum tersedia media pembelajaran membuat pola berbasis multimedia menggunakan Prezi pada mata pelajaran membuat pola.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas terkait agar penelitian ini lebih fokus dan mendalam, perlu adanya pembatasan masalah.

Dalam penelitian ini masalah dibatasi dalam ruang lingkup penelitian:

1. Pengembangan multimedia Prezi dan keefektivan multimedia Prezi pada mata pelajaran membuat pola untuk kelas X Tata Busana SMK Awal Karya Pembangunan Galang.
2. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Membuat Pola materi pokok membuat pola macam-macam lengan.
3. Pola macam-macam lengan (suai, poff, kop, tulip, reglan, setali)
4. Media melengkapi mata pelajaran membuat Pola.

#### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran membuat pola berbasis multimedia menggunakan Prezi pada mata pelajaran Membuat Pola kelas X SMK Awal Karya Pembangunan Galang?
2. Bagaimanakah efektifitas produk multimedia pembelajaran mata pelajaran Membuat Pola kelas X SMK Awal Karya Pembangunan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dirumuskan di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran membuat pola berbasis multimedia menggunakan Prezi pada mata pelajaran Membuat Pola kelas X SMK Awal Karya Pembangunan Galang.
2. Mengetahui efektifitas produk multimedia pembelajaran mata pelajaran Membuat Pola kelas X SMK Awal Karya Pembangunan Galang.

## **F. Manfaat Penelitian**

Dengan tercapainya tujuan penelitian diatas, diharapkan hasil penelitian ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

### **a. Siswa**

1. Memperkaya ilmu pengetahuan dalam bidang pengembangan produk Multimedia Pembelajaran terutama pada mata pelajaran Membuat Pola
2. Membantu siswa untuk fokus dalam pembelajaran Membuat Pola
3. Membantu siswa dalam mempelajari materi Membuat Pola
4. Membangkitkan minat penelitian lanjutan untuk mengkaji pengembangan multimedia pembelajaran Membuat Pola sesuai dengan kebutuhan.

### **b. Guru bidang studi**

1. Meningkatkan proses pembelajaran yang lebih baik sehingga dapat membantu siswa untuk lebih mengoptimalkan potensi
2. Membantu guru dalam proses mengajar agar siswa lebih tertarik lagi dalam proses belajar

### **c. Peneliti**

Peneliti ini bermaksud untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyajikan pesan-pesan intruksional kepada siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Dengan pengertian pelajar dapat memahami dan mengerti apa yang menjadi isi dan tujuan dari mata pelajaran membuat pola.