

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran yang menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan mampu berperan aktif dalam membangun bangsa. Oleh sebab itu, pemerintah berupaya merancang pendidikan mulai dari tingkat dasar, menengah dan perguruan tinggi, serta meningkatkan mutu pendidikan di samping khususnya oleh sekolah yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, pembentukan watak, sikap, merangsang potensi-potensi yang dimiliki, serta memperoleh pengajaran untuk mencerdaskan peserta didik.

Tujuan pendidikan nasional seperti dinyatakan pada pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berakar pada kebudayaan Indonesia, berdasarkan Pancasila adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai bagian dari pendidikan menengah di dalam sistem pendidikan nasional mempunyai tujuan sebagai berikut: (a) Menyiapkan peserta didik agar menjadi, manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya; (b) Menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir, ulet dan gigih dalam berkompentensi, beradaptasi di lingkungan kerja dan mengembangkan

sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminatinya; (c) Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni agar mampu mengembangkan diri di kemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi; dan (d) Membekali peserta didik dengan kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilih.

Sekolah Menengah Kejuruan Tata Busana lahir karena adanya kebutuhan masyarakat akan pentingnya pendidikan yang dapat menunjang kebutuhan hidup manusia. Busana merupakan salah satu kebutuhan hidup manusia yang sangat penting, dan dengan kemajuan zaman saat ini, perkembangan busana sangat pesat.

Mata pelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan Tata Busana dibuat sedemikian mungkin untuk mencapai standar keterampilan yang diharapkan. Salah satu mata pelajaran yang penting dalam meningkatkan keterampilan Tata Busana pada Sekolah Menengah Kejuruan Tata Busana adalah mata pelajaran membuat pola. Standart Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 75 dengan alokasi waktu untuk mata pelajaran membuat pola di SMK Negeri 1 Laguboti adalah 3 x 45 menit. Membuat pola merupakan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa agar dapat melanjutkan ke kompetensi berikutnya.

Mata pelajaran membuat pola bertujuan untuk memberikan pengetahuan dasar mengenai pembuatan pola suatu busana. Kompetensi yang harus dicapai oleh siswa pada mata pelajaran membuat pola yaitu menjelaskan pengertian pola dasar, menjelaskan macam- macam pola, menjelaskan pola konstruksi, menjelaskan pola draping, membuat pola dasar badan teknik konstruksi, membuat

pola dasar lengan, membuat pola dasar rok, mengubah lipit kup pola dasar, membuat pola garis leher, membuat pola kerah .

Apabila siswa telah kompeten dalam membuat pola, maka siswa dapat melanjutkan ke bagian kompetensi berikutnya. Mata pelajaran membuat pola merupakan tahap awal dari proses pembuatan suatu busana. Dalam membuat pola terdapat proses-proses yaitu mengukur, menggambar pola, membuat uraian pola, merancang bahan dan terakhir merancang harga. Untuk mencapai kompetensi tersebut, komponen-komponen pembelajaran merupakan kunci utama. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat mempermudah pencapaian informasi pelajaran sehingga kompetensi yang diharapkan dapat tercapai.

Berdasarkan hasil observasi penulis dengan Ibu Monika Napitupulu, S.Pd salah satu guru mata pelajaran membuat pola kelas X di SMK Negeri 1 Laguboti, guru menggunakan media papan tulis dalam pembelajaran pembuatan pola. Bagi guru media papan tulis dianggap sebagai media yang efektif dalam pembelajaran membuat pola, padahal masih ada media multimedia interaktif .

Media dengan berbantuan komputer merupakan salah satu media yang bisa digunakan dalam pembelajaran membuat pola. Namun guru belum dapat memanfaatkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif secara maksimal, padahal pihak sekolah telah menyediakan laboratorium komputer yang lengkap dan telah tersedianya koneksi internet untuk para guru. Disamping hal tersebut, siswa kelas X SMK N 1 Laguboti belum mandiri dalam mengerjakan tugas. Dalam proses pengumpulan tugas siswa kelas X masih ada beberapa siswa

yang tidak mengerjakan dan mengumpulkan tugas yang asal jadi saja karena mereka belum paham materi membuat pola karena mata pelajaran membuat pola merupakan sesuatu hal yang baru bagi mereka.

Guru mata pelajaran membuat pola juga menyatakan bahwa hasil belajar membuat pola kurang optimal. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa tidak sesuai dengan nilai standart Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan di SMK N1 Laguboti yaitu 75. Dibawah ini dapat dilihat rekapitulasi nilai ujian semester yang diperoleh dua tahun terakhir siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Laguboti.

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Ujian Semester Siswa
Kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Laguboti.

No	Tahun	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai							
				Nilai A (90-100)		Nilai B (80-89)		Nilai C (70-79)		Nilai D (<70)	
				Jumlah	%	Jumlah	%	jumlah	%	jumlah	%
1	2013/ 2014	XTB1	27	7	25,6	7	25,6	10	37	3	11
		XTB2	27	0	0	0	0	27	100	0	0
	XTB3	27	8	29,6	8	29,6	11	40	0	0	
	TOTAL			18,4%		18,4%		59%		3,6%	
2	2014/ 2015	XTB1	27	4	14,8	5	18,5	7	25,9	11	40,7
		XTB2	23	0	0	9	39	5	21,7	9	39
		XTB3	18	0	0	1	5,5	2	11	15	83
		TOTAL			4,9%		21%		19,5%		54,2%

Sumber: Daftar nilai guru bidang studi

Berdasarkan tabel diatas bahwa nilai hasil belajar membuat pola pada tahun ajaran 2013/2014 yaitu 18,4% memperoleh nilai A, 18,4% memperoleh nilai B, 59% memperoleh nilai C dan 3,6% memperoleh nilai D. Pada tahun ajaran 2014/2015 yaitu 4,9% memperoleh nilai A, 21% memperoleh nilai B, 19,5% memperoleh nilai C dan 54,2% memperoleh nilai D .

Penggunaan media pembelajaran yang tidak variatif menyebabkan siswa merasa jenuh dalam belajar yang akhirnya bermuara pada perolehan kompetensi yang tidak maksimal. Hal ini sejalan dengan hasil perolehan dari angket kebutuhan guru/ siswa yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 8 April 2016. Kegiatan analisis yang dilakukan di SMK Negeri 1 Laguboti dengan cara membagikan angket kepada 4 orang guru bidang studi Tata Busana dan kelas X TB2 yang berjumlah 27 orang dengan butir angket sebanyak 12 butir.

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan yang dibagikan kepada guru dan siswa diperoleh kesimpulan bahwa 100 % guru dan siswa menyatakan bahwa guru belum pernah menggunakan media video pada mata pelajaran membuat pola, 100% menyatakan bahwa media video dapat menambah minat belajar siswa pada mata pelajaran membuat pola, 100% guru dan 74% siswa setuju menyatakan bahwa hasil belajar membuat pola masih kurang maksimal. Oleh sebab itu media pembelajaran movie maker sangat dibutuhkan pada mata pelajaran membuat pola untuk meningkatkan pembelajaran yang efektif dan menarik.

Perolehan hasil belajar yang belum maksimal tersebut diindikasi oleh materi membuat pola merupakan hal yang baru bagi siswa kelas X dimana siswa belum mengetahui cara mengukur badan dengan benar, siswa belum mengenal

alat untuk pembuatan pola, tanda- tanda pola, dan bagaimana cara membuat pola dasar badan, lengan, dan rok dengan benar.

Dari observasi yang telah penulis laksanakan dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa didapati penggunaan media sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar dikelas.penggunaan media yang efektif dapat dilakukan dalam upaya meningkatkan komunikasi didalam kelas selain itu juga dapat menarik perhatian peserta didik akan apa yang disampaikan melalui media tersebut, sehingga peserta didik dapat lebih mudah mengerti dan memahami materi yang disampaikan.

Salah satu media yang dapat digunakan yaitu LKS (lembar kerja siswa). Media LKS ini digunakan sebagai sarana untuk mengoptimalkan proses pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan siswa. Disamping itu salah satu media interaktif yang dapat digunakan adalah movie maker. Media movie maker ini digunakan sebagai sarana alternatif dalam memaksimalkan proses dan keaktifan pembelajaran dua arah. Penerapan media movie maker adalah media yang mempunyai kelebihan mampu menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, gambar, suara, menjadi suatu kesatuan penyajian yang terintegrasi dalam bentuk video. Sehingga pesan atau pelajaran mudah dimengerti karena ketika proses pembelajaran melibatkan nanyak indera atau organ tubuh dapat membangkitkan kreativitas belajar para peserta didik.

Hal inilah yang mendorong penulis untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan LKS Berbantuan Media Movie Maker Terhadap Hasil Belajar Membuat Pola Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Laguboti”

B. Identifikasi Masalah

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

1. Kurang maksimalnya hasil belajar mata pelajaran membuat pola.
2. Penggunaan media pembelajaran belum efektif.
3. Media pembelajaran yang telah diterapkan pada pembelajaran membuat pola di SMK Negeri 1 Laguboti masih sederhana.
4. Keterbatasan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran membuat pola.
5. Desain media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran membuat pola siswa SMK Negeri 1 Laguboti masih rendah.
6. Belum pernah digunakan LKS berbantuan media pembelajaran movie maker pada mata pelajaran membuat pola.

C. Pembatasan Masalah

Ditinjau dari hasil identifikasi masalah, maka masalah yang muncul sangatlah luas sehingga diperlukan pembatasan masalah. Adapun yang akan diteliti dalam penelitian ini, yaitu :

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar adalah LKS berbantuan media pembelajaran movie maker berdurasi 30 menit

2. Materi pokok dalam penelitian ini adalah membuat pola dasar badan teknik konstruksi, membuat pola dasar lengan, membuat pola dasar rok skala 1:4.
3. Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMK Negeri 1 Laguboti Tahun Ajaran 2016/2017.

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana hasil belajar membuat pola di kelas XI SMK Negeri 1 Laguboti?
2. Bagaimana hasil belajar membuat pola menggunakan LKS berbantuan media movie maker di kelas X SMK Negeri 1 Laguboti ?
3. Apakah ada pengaruh media pembelajaran menggunakan LKS berbantuan movie maker terhadap hasil belajar membuat pola di kelas X SMK Negeri 1 Laguboti ?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui hasil belajar membuat pola siswa kelas X SMK Negeri 1 Laguboti.
2. Untuk mengetahui hasil belajar membuat pola siswa menggunakan LKS berbantuan media movie maker pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Laguboti.

3. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh LKS berbantuan media movie maker terhadap hasil belajar membuat pola siswa kelas X SMK Negeri 1 Laguboti.

F. Manfaat Penelitian

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

a) Bagi Siswa :

1. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk membantu meningkatkan hasil belajar membuat pola dengan menggunakan LKS berbantuan media movie maker.
2. Membantu siswa belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa membuat pola dasar badan teknik konstruksi, membuat pola dasar lengan, membuat pola dasar rok.
3. Meningkatkan kemampuan siswa dalam bidang akademik dan praktik.

Dalam bidang akademik yaitu meningkatkan kemampuan siswa dalam menjelaskan pengertian pola dasar, menjelaskan pola dasar badan teknik konstruksi, menjelaskan pola dasar lengan, menjelaskan pola dasar rok, sedangkan prakteknya yaitu meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat pola dasar badan teknik konstruksi, membuat pola dasar lengan, membuat pola dasar rok.

b) Bagi Guru :

1. Penelitian ini dapat menjadi sumber informasi dan referensi dalam mengadakan perubahan cara mengajar yang lebih baik lagi.

2. Sebagai bahan masukan dalam pelaksanaan proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

c) Bagi Sekolah :

1. Sebagai bahan alternatif dalam memperbaiki kualitas pembelajaran.
2. Dapat menjadi media pembelajaran bagi siswa pada mata pembelajaran membuat pola.

d) Bagi Peneliti :

1. Sebagai syarat menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan.
2. Untuk menambah pengetahuan peneliti tentang prosedur penyusunan dan pelaksanaan penelitian.
3. Sebagai bahan masukan dan perbandingan bagi pelaksanaan penelitian selanjutnya.

