

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu pondasi penting untuk kemajuan suatu Negara adalah pendidikan. Pendidikan punya pengaruh besar dalam perkembangan Negara. Dengan adanya pendidikan yang baik, dapat menandakan taraf kehidupan masyarakat di Negara tersebut. Demi menunjang kebutuhan pendidikan bagi seluruh masyarakat, Negara telah mengatur tentang sistem pendidikan dalam Undang-Undang.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Untuk mewujudkan pendidikan tersebut, pemerintah menciptakan wadah-wadah pendidikan, baik formal maupun informal dan dibuat dalam berbagai jenjang.

Pendidikan Menengah Kejuruan adalah pendidikan pada jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu. Pendidikan Menengah Kejuruan mengutamakan penyiapan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional. Sesuai dengan bentuknya, Sekolah

Menengah Kejuruan menyelenggarakan program-program pendidikan yang disesuaikan dengan jenis-jenis lapangan kerja (Peraturan Pemerintah Nomor 29 Tahun 1990). Sehingga diharapkan siswa yang telah menyelesaikan jenjang pendidikan ini dapat bersaing di dunia kerja apabila siswa tidak melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan wadah bagi pemerintah untuk menghasilkan masyarakat yang mampu bersaing dalam dunia kerja atau diharapkan akan menciptakan lapangan kerja baru agar dapat mengurangi masalah pengangguran di Negara.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki bidang jurusan tersendiri, salah satunya adalah jurusan Tata Busana yang termasuk dalam kelompok Sekolah Menengah Kejuruan Pariwisata. Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Tata Busana, siswa diajarkan keterampilan menjahit, dimulai dari mendesain, pembuatan pola, menjahit, menghias dan lain-lain. 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 sangatlah pesat, nantinya lulusan dari Sekolah Menengah Kejuruan Tata Busana akan dapat ikut serta dalam perkembangan busana tersebut.

Mata pelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan Tata Busana dibuat sedemikian mungkin untuk mencapai standar keterampilan yang diharapkan. Setiap Sekolah Menengah Kejuruan memiliki kelompok mata pelajaran peminataan dengan jam belajar yang lebih banyak dibandingkan kelompok mata

pelajaran wajib. Hal ini bertujuan untuk memaksimalkan pembelajaran sesuai dengan jurusan yang dipilih siswa. Salah satu mata pelajaran dalam meningkatkan keterampilan Tata Busana pada Sekolah Menengah Kejuruan Tata Busana adalah mata pelajaran Dasar Pola. Dasar Pola merupakan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa agar dapat melanjutkan ke kompetensi berikutnya. Dalam mata pelajaran Dasar Pola dipelajari mulai dari perkembangan bentuk tubuh, mengukur tubuh, sampai dengan membuat pola dasar.

Dalam Kurikulum 2013, mata pelajaran Dasar Pola bertujuan untuk memberikan pengetahuan dasar mengenai pembuatan pola suatu busana. Mata pelajaran Dasar Pola merupakan tahap awal dari proses pembuatan suatu busana. Dalam Dasar Pola terdapat proses-proses yaitu mengidentifikasi perkembangan bentuk tubuh, menentukan titik garis tubuh, mengukur tubuh, membuat pola dasar badan atas, lengan dan rok sampai memindahkan lipit pantas. 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 kedua guru mata pelajaran Dasar Pola Kelas X di SMK Negeri 1 Stabat yaitu ibu Sriyani S.Pd dan ibu Puji Agustina S.Pd, pada tanggal 10 oktober 2016 masih ada siswa dengan nilai dibawah KKM (nilai 75) khususnya dalam materi mengukur. Berikut ini adalah tabel data nilai siswa:

Tabel 1. Data nilai siswa

TAHUN AJARAN	NILAI				
	60	65	70	75	80
2014/2015	9 orang (25,71%)	5 orang (14,28%)	14 orang (40%)	5 orang (14,28%)	2 orang (5,71%)
2015/2016	-	12 orang (34,28%)	12 orang (34,28%)	10 orang (28,57%)	1 orang (2,85%)
2016/2017	3 orang (8,57%)	11 orang (31,42%)	10 orang (28,57%)	8 orang (22,85%)	3 orang (8,57%)

Dari data diatas dapat diketahui bahwa pada tahun ajaran 2014/2015 dari keseluruhan siswa yang berjumlah 35 orang hanya 7 orang siswa yang diatas KKM. Pada tahun ajaran 2015/2016 dari jumlah siswa 35 orang hanya 11 orang siswa yang diatas KKM. Dan pada tahun ajaran 2016/2017 dari jumlah siswa 35 orang hanya 11 orang siswa yang diatas KKM.

Selain itu pada saat praktek materi mengambil ukuran masih banyak siswa yang kurang paham teknik dalam mengukur sehingga ukuran yang mereka ambil banyak yang tidak sesuai. Hal ini dikarenakan siswa belum terlalu memahami teknik dalam mengukur. Padahal mengukur badan adalah pelajaran awal yang harus dikuasai sebelum melanjut kemateri pembuatan pola. Untuk mendapatkan pola yang baik dan tepat hendaklah berdasarkan ukuran yang tepat dan benar. Porrie Muliawan (2005) mengatakan untuk mendapatkan hasil pola konstruksi yang baik haruslah menguasai beberapa hal, antara lain cara mengambil macam-macam jenis ukuran harus tepat dan benar, cara menggambar bentuk-bentuk tertentu yang melengkung seperti garis-garis panggul, lingkaran leher, lingkaran lengan, harus luwes dan tidak ada kejanggalan, dan perhitungan rumus membuat

pola dari ukuran yang ada dalam konstruksi harus dikuasai. Dari uraian tersebut diatas jelaslah bahwa untuk dapat membuat pola konstruksi yang baik sesuai bentuk badan seseorang memerlukan pengetahuan dan keterampilan tertentu yaitu mengambil ukuran yang tepat dan benar. Mengambil ukuran merupakan pedoman dalam pembuatan pola, kesalahan yang terjadi dalam pengambilan ukuran dapat mempengaruhi hasil busana yang akan dibuat. Siswa merasa kesulitan dalam mengambil ukuran dikarenakan ketidak pahaman siswa pada saat guru menjelaskan. Kemudian guru harus mendemonstrasikan cara mengukur kepada siswa berkali-kali hingga siswa paham dan menyebabkan guru merasa kelelahan. Guru biasanya masih menggunakan media pembelajaran berupa power point dan papan tulis dalam pembelajaran Dasar Pola. Bagi guru media papan tulis dianggap sebagai media yang efektif dalam pembelajaran Dasar Pola, padahal masih ada media pembelajaran lain selain papan tulis yang dapat digunakan dalam pembelajaran Dasar Pola.

Guru harusnya memanfaatkan teknologi mutakhir media pembelajaran agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga perencanaan pembelajaran tidak lagi konvensional. Media dengan berbantuan komputer merupakan salah satu media yang bisa digunakan dalam pembelajaran Dasar 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. Penggunaan media pembelajaran yang tidak variatif menyebabkan siswa sering merasa jenuh dalam belajar yang akhirnya bermuara pada perolehan

kompetensi yang tidak maksimal. Perolehan kompetensi yang belum maksimal tersebut diindikasikan oleh penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal, hal ini membuat siswa sering bosan dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, dan siswa kurang bersemangat dalam kegiatan belajar. Selain aktivitas belajar siswa, kondisi belajar dalam kelas juga terpengaruh oleh sarana dan prasarana pembelajaran yang kurang memadai.

Aktivitas belajar akan terlaksana dengan lancar apabila seluruh faktor dalam proses pembelajaran berjalan dengan baik, salah satu faktor tersebut adalah media pembelajaran. Apabila media pembelajaran dipilih dengan baik dan benar maka dapat mengatasi kendala yang terjadi pada saat proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan aktivitas belajar yang kondusif dan bersifat interaktif apabila siswa aktif dalam kegiatan belajar tersebut. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi secara langsung antara siswa dengan lingkungan dan memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

Media pembelajaran berguna sebagai alat perantara informasi pelajaran atau sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan materi pelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan adalah multimedia interaktif. Penggunaan multimedia interaktif dapat membantu mengatasi permasalahan belajar, meningkatkan aktivitas belajar siswa yang belum maksimal hingga peningkatan hasil belajar siswa. Namun, hal ini tidak sesuai dengan praktek

pembelajaran di sekolah, jarang ditemukan guru yang menggunakan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran di kelas. Terutama pada mata pelajaran Dasar Pola karena kurangnya pengetahuan guru tentang multimedia interaktif. Multimedia interaktif dapat memudahkan guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang dibuat dengan berbantuan komputer, maka penyajian materi dasar pola dapat dibuat semenarik mungkin dengan tambahan video atau animasi, sehingga materi dasar pola dapat diinformasikan kepada siswa dengan lebih efektif, efisien dan menarik.

Pembuatan suatu multimedia interaktif tidak terlepas dari keterlibatan perangkat lunak (*Software*) komputer. Dewasa ini perkembangan *software* begitu pesat, salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membuat multimedia interaktif adalah *Adobe Flash*. *Adobe Flash* adalah suatu program animasi grafis yang banyak digunakan para desainer untuk menghasilkan karya-karya profesional, terlebih dalam bidang animasi. Namun seiring dengan perkembangan teknologi, *Adobe Flash* tidak hanya digunakan untuk medesain animasi saja, namun sudah digunakan untuk keperluan estetika, presentasi hingga sebagai media pembelajaran. Penggunaan *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran multimedia interaktif akan membantu terwujudnya proses pembelajaran yang baik karena dengan bantuan *software* tersebut siswa menjadi lebih mudah untuk menerima materi pelajaran. Menurut Diantara (2015) dalam jurnalnya menyatakan media *Adobe Flash* sangat layak digunakan dalam pembelajaran karena media ini dapat digunakan tanpa harus memiliki kemampuan khusus.

Pembuatan dan penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran juga tidak terlepas bagaimana kondisi dan kebutuhan siswa. Multimedia interaktif harus dibuat sedemikian rupa agar siswa mendapat informasi mengenai pelajaran Dasar Pola dengan baik.

Berdasarkan penjabaran diatas penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS6* Mata Pelajaran Dasar Pola Siswa Kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Stabat.”

B. Identifikasi Masalah

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

1. Kurang maksimalnya penggunaan fasilitas komputer yang ada di SMK Negeri 1 Stabat oleh para guru.
2. Aktivitas belajar dan kondisi belajar siswa yang belum efektif dan maksimal.
3. Belum variatifnya media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran Dasar Pola.
4. Keterbatasan media pembelajaran berbantuan multimedia interaktif pada mata pelajaran Dasar Pola.
5. Sebagian besar siswa belum mampu mengukur badan dengan tepat pada mata pelajaran Dasar Pola.

6. Belum adanya multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* sebagai media pembelajaran Dasar Pola.

C. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan penulis yang terbatas dalam hal biaya, waktu dan luasnya permasalahan, maka penelitian dibatasi pada lingkup :

1. Pengembangan media multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* dan kelayakan serta keefektifan multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Dasar Pola untuk siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Stabat.
2. Materi pelajaran yang diteliti dengan kompetensi dasar menjelaskan teknik mengukur tubuh wanita dewasa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* mata pelajaran Dasar Pola siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Stabat?
2. Bagaimana kelayakan dan keefektifan multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* mata pelajaran Dasar Pola siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Stabat?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Mengembangkan media multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* mata pelajaran Dasar Pola siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Stabat.
2. Mengetahui kelayakan dan keefektifan media multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Dasar Pola siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Stabat.

F. Manfaat penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Bagi siswa:

1. Membantu siswa untuk memahami pelajaran Dasar Pola.
2. Meningkatkan pengetahuan dan kemampuan siswa dalam mengukur tubuh dan sebagai sumber belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Pola.
3. Meningkatkan kemampuan belajar siswa.

b) Bagi guru :

1. Membantu mengoptimalkan proses belajar mengajar, sehingga guru dapat memantau proses belajar mengajar baik mengawasi aktivitas siswa dalam kelas dan aktivitas siswa saat praktek belajar.
2. Mempermudah penyampaian informasi dalam hal ini materi pembelajaran dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

c) Bagi sekolah :

1. Sebagai perbaikan untuk kualitas pembelajaran yang ada di sekolah.
2. Dapat menjadi alternatif media pembelajaran bagi siswa pada mata pelajaran Dasar Pola.

d) Bagi peneliti:

1. Menambah pengetahuan peneliti tentang pengetahuan dan pengalaman dalam menyusun karya ilmiah.
2. Sebagai syarat menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan.
3. Sebagai bahan referensi untuk mengadakan penelitian lebih lanjut