

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang begitu pesat menjadi perhatian bagi pemerintah dan masyarakat khususnya dalam bidang pendidikan. Salah satu tujuan teknologi pembelajaran yaitu mengefisienkan pekerjaan yang dilakukan guru dalam mengajar. Saat ini multimedia dan *Information and Communication Technology* (ICT) sudah mulai digunakan dalam pembelajaran di sekolah-sekolah yang memiliki fasilitas memadai.

Media sebagai alat bantu mengajar, berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi. Ragam dan jenis media pun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan. Media pembelajaran berkontribusi untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran tidak saja membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberi nilai tambah pada kegiatan pembelajaran hal ini berlaku bagi segala jenis media baik yang canggih dan yang mahal, ataupun media pembelajarn yang sederhana dan murah. Inovasi pembelajaran mutlak diperlukan seiring perubahan dan perkembangan teknologi baik dalam arti perangkat keras perangkat lunak maupun teknologi mengenai teori-teori baru dalam pembelajaran. Teknologi informasi dan komunikasi bisa membantu menyediakan lingkungan bagi siswa mengembangkan kegiatan berfikir kritis, memecahkan masalah dan mengambil

keputusan. Serangkaian skenario pembelajaran bisa mengintegrasikan teknologi baik sebagai media, alat maupun sumber belajar. Dengan perkembangan teknologi yang pesat ini, maka banyak hal yang digunakan untuk membuat media pembelajaran, terutama media pembelajaran berbasis teknologi. Maka alangkah baiknya guru dapat membuat media pembelajaran secara mandiri sebab telah tersedia banyak software yang gratis maupun berbayar yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran.

Pendidikan memegang peranan yang penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan kualitas pendidikan merupakan suatu proses yang terintegrasi dengan proses peningkatan kualitas sumber daya manusia itu sendiri. Media pembelajaran yang sedang berkembang untuk saat ini yaitu multimedia. Penggunaan multimedia merupakan kombinasi dari grafik, teks, suara, video, dan animasi. Objek yang tidak dapat dilihat langsung, dapat digantikan dengan penggunaan multimedia yang berupa penayangan teks, grafik, suara, video, dan animasi. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran pada saat itu.

Guru sebagai pendidik di sekolah selain harus menyiapkan bahan ajar, juga harus pandai dalam mengembangkan dan menggunakan media dalam pembelajaran. Proses pembelajaran tidak akan berhasil jika dilakukan secara

abstrak seperti dengan menugaskan anak didik menghafal kata-kata, fakta, dan rumus. Pemilihan media yang tepat merupakan hal yang berpengaruh terhadap pembelajaran. Media sebagai bagian dari sistem intruksional mempunyai nilai praktis karena mampu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi konkrit.

Sekolah menengah kejuruan (SMK) merupakan pendidikan pada jenjang menengah yang mengutamakan pengembangan keterampilan siswa. Sebagaimana UU No.20 Tahun 2003 tentang pendidikan nasional menjelaskan bahwa sekolah menengah kejuruan (SMK) bertujuan untuk mempersiapkan sumber daya manusia (*Human Resources*) yang kompeten memasuki dunia kerja dan menjadi tenaga kerja yang produktif. Lulusan SMK idealnya merupakan tenaga kerja yang siap pakai, dalam artian langsung bisa bekerja didunia usaha maupun industri. Pencapaian tujuan tersebut tentunya tidak terlepas dari pembelajaran selama disekolah. Diperlukan proses pembelajaran yang efektif agar peserta didik dapat unggul dalam pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Salah satu upaya untuk dapat menjadikan proses pembelajaran efektif disekolah adalah penerapan media pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) RK Bintang Timur Pematangsiantar merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang terdiri dari tiga program keahlian yaitu Tata Busana, Teknik Informatika dan Farmasi. Secara khusus tujuan kompetensi keahlian Tata Busana adalah membekali peserta didik dengan kemampuan keterampilan, pengetahuan dan sikap agar memiliki skill yang kompeten.

Berdasarkan observasi pada bulan Februari 2017 yang dilakukan penulis disekolah SMK RK Bintang Timur Pematangsiantar jurusan Tata Busana pada mata pelajaran produktif menggambar busana. Proses pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan sistem pembelajaran yang lama dan penyampaian secara verbal dimana siswa hanya sebagai pendengar dan bergantung pada apa yang disampaikan oleh guru terlebih lagi pihak sekolah tidak menyediakan buku cetak sebagai sumber belajar dan sumber inspirasi dalam meningkatkan kreativitas menggambar busana bagi peserta didik. Sumber belajar sangatlah penting sebagai sumber imajinasi seorang perancang busana atau seseorang yang sedang belajar menggambar busana. Peserta didik sering mengalami kesulitan serta merasa jenuh, tidak tertarik dan sulit untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru ditambah lagi penyampaian materi yang monoton. Berhubung karena mata pelajaran ini adalah teori yang kerap kali cepat memicu kebosanan siswa, maka diharapkan guru mampu untuk mengatasi masalah tersebut dengan membuat desain pembelajaran yang lebih bervariasi.

Dalam pihak sekolah kelengkapan fasilitas sudah memadai namun kurang memanfaatkannya, jaringan internet (wifi) aktif, juga fasilitas LCD (proyektor) yang memadai, Laboratorium Komputer dan CCTV disetiap kelas akan tetapi kurang dihubungkan dengan perkembangan media yang berbasis multimedia interaktif yang sekarang ini.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran menggambar busana, mengatakan bahwa masalah yang sering dihadapi adalah terletak pada diri siswa dimana kurangnya minat belajar dari peserta didik dan faktor ekonomi. Data

ini diperkuat dengan rekapitulasi hasil belajar selama tiga tahun terakhir, perolehan hasil belajar yang di dapat tahun ajaran 2013/2014 diperoleh sekitar 60 % siswa yang dikategorikan tidak tuntas, tahun ajaran 2014/2015 diperoleh sekitar 68% siswa yang dikategorikan tidak tuntas dan tahun ajaran 2015/2016 diperoleh sekitar 65 % siswa yang dikategorikan tidak tuntas. Situasi seperti ini tidak lepas dari semua komponen pendukung proses pembelajaran dikelas yaitu siswa, guru, dan media pembelajaran serta waktu pembelajaran.

Media pembelajaran yang baik dapat mendorong motivasi dan minat belajar siswa, memperjelas dan mempermudah konsep yang kurang jelas serta mempertinggi daya serap materi pelajaran. Salah satunya adalah penggunaan multimedia interaktif berbasis Ispring Presenter. ISpring Presenter merupakan salah satu tool yang mengubah file presentasi menjadi bentuk flash dan bentuk SCORM / AICC, yaitu bentuk yang biasa digunakan dalam pembelajaran dengan e-learning LMS (*Learning management System*). Perangkat lunak Ispring tersedia dalam versi *free* (gratis) dan berbayar. Dikembangkan untuk mendukung e-learning. Ispring Presenter dapat menyisipkan berbagai bentuk media, sehingga media pembelajaran yang dihasilkan akan lebih menarik, diantaranya adalah dapat merekam dan sinkronisasi video presenter, menambahkan Flash dan video YouTube, mengimpor atau merekam audio, menambahkan informasi pembuat presentasi dan logo perusahaan, serta membuat navigasi dan desain yang unik. Mudah didistribusikan dalam format flash, yang dapat digunakan dimanapun dan dioptimalkan untuk web.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah tersebut perlu diadakan penelitian lebih lanjut dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ispring Presenter Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Kelas X SMK Bintang Timur Pematangsiantar**”

B. Identifikasi Masalah

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

1. Aktifitas belajar dan kondisi belajar siswa belum efektif dan maksimal.
2. Siswa kurang tertarik dan merasa jenuh dalam Menggambar busana
3. Penguasaan siswa terhadap mata pelajaran Menggambar busana masih kurang.
4. Belum variatifnya media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran menggambar busana.
5. Guru masih menggunakan media pembelajaran power point biasa, papan tulis, spidol tanpa didukung oleh variasi media lainnya.
6. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran Ispring Presenter sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran menggambar busana.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian perlu dilakukan untuk menghindari luasnya kajian, agar peneliti ini lebih fokus pada masalah dan tujuan penelitian, Maka penelitian ini dibatasi pada lingkup penelitian :

1. Pengembangan multimedia interaktif berbasis Ispring Presenter dan keefektifan multimedia interaktif Ispring Presenter pada mata pelajaran Menggambar busana kelas X SMK Bintang Timur Pematangsiantar.
2. Materi pelajaran yang akan diteliti yaitu materi yang terdiri dari unsur-unsur desain dan prinsip-prinsip desain.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini ialah Bagaimana efektifitas multimedia interaktif berbasis Ispring presenter pada mata pelajaran Menggambar busana untuk kelas X Tata Busana SMK Bintang Timur Pematangsiantar ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah Mengetahui efektifitas multimedia interaktif berbasis Ispring Presenter pada mata pelajaran Menggambar busana kelas X Tata Busana SMK Bintang Timur Pematangsiantar.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa

- a. Mendapat pengalaman yang menarik dalam mempelajari pelajaran menggambar busana menggunakan media yang belum pernah diterapkan sebelumnya.
- b. Meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar menggambar busana, serta mendapatkan kemudahan dalam proses pembelajaran karena adanya media pembelajaran.
- c. Meningkatkan pengetahuan dan kemampuan belajar siswa dalam menggambar busana

2. Bagi Guru

- a. Sebagai alat bantu atau alat pendukung dalam proses belajar mengajar yang berlangsung
- b. Merangsang guru untuk kreatif dalam menciptakan media pembelajaran yang tidak monoton

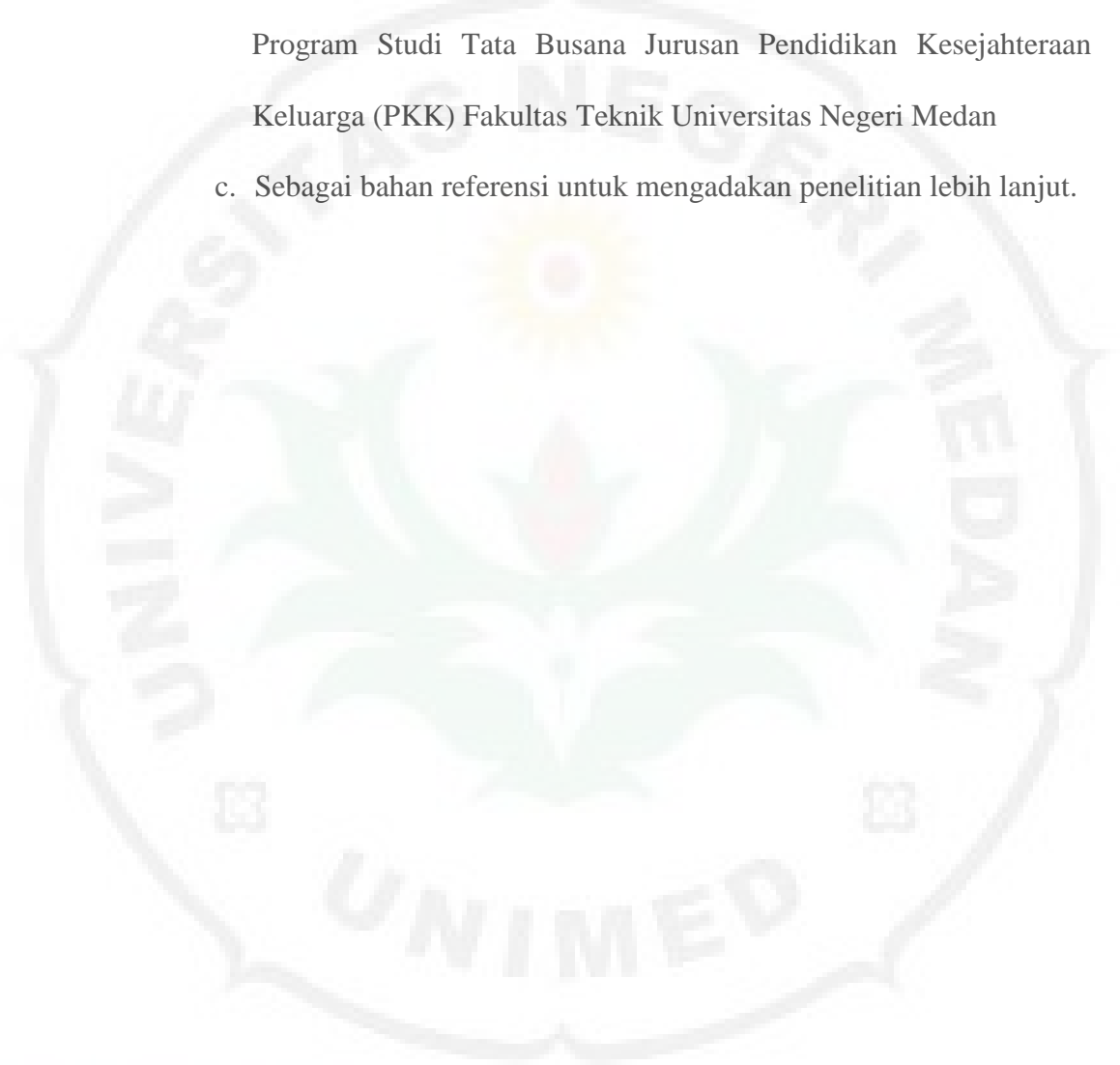
3. Bagi sekolah

- a. Menambah koleksi media pembelajaran yang dapat menjadi referensi untuk pembelajaran dikelas dan memotivasi pihak sekolah untuk lebih berkreasi dalam menciptakan media pembelajaran baru dalam menunjang hasil belajar siswa.

4. Bagi peneliti

- a. Menambah pengetahuan peneliti tentang pengetahuan dan pengalaman dalam menyusun karya ilmiah

- b. Sebagai syarat menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Program Studi Tata Busana Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan
- c. Sebagai bahan referensi untuk mengadakan penelitian lebih lanjut.



THE
Character Building
UNIVERSITY