

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan meningkatkan kemajuan suatu bangsa kearah yang lebih maju dari yang sebelumnya. Berbagai upaya dilakukan pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan untuk memajukan negaranya. Karena, keberhasilan dan kegagalan pendidikan memberikan pengaruh yang signifikan bagi perkembangan kualitas generasi suatu bangsa. Negara Indonesia adalah salah satu Negara yang menjadikan pendidikan sebagai salah satu tujuan bangsa hal itu tercantum dalam UUD (Undang Undang Dasar)1945 ditegaskan bahwa negara berkewajiban mencerdaskan kehidupan bangsa. Upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa ini dapat dilakukan melalui pendidikan. Selanjutnya, dalam Undang-Undang Sisdiknas dijelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mencerdaskan kehidupan bangsa melalui pengembangan kemampuan serta pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat di tengah persaingan zaman.

Pendidikan nasional mempunyai tujuan mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Melihat tujuan yang demikian, pendidikan memiliki andil yang strategis dalam upaya memajukan kesejahteraan umum. Hal ini dikarenakan konsep pendidikan hakekatnya merupakan proses pembentukan pribadi agar lebih

baik dari sebelumnya. Menurut pasal 14 UU No.20 Tahun 2003, pendidikan formal terdiri atas tiga yaitu pendidikan dasar, pendidikan menengah, pendidikan tinggi. Jenis pendidikan mencakup pendidikan umum, kejuruan, akademi, profesi, keagamaan dan khusus. Jalur dan jenjang pendidikan dapat diwujudkan dalam satuan pendidikan yang diselenggarakan oleh pemerintah atau masyarakat.

Salah satu jenjang pendidikan menengah yang termasuk jalur pendidikan formal adalah sekolah menengah kejuruan (SMK). Siswa SMK adalah salah satu sumber daya manusia yang potensial mempunyai kemampuan hidup mandiri dengan keterampilan dan penguasaan ilmu dari program dan jurusan yang dipilih dan dimiliki untuk langsung menerapkan pada lapangan pekerjaan yang tersedia. Hal itu menuntut SMK untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas dan siap membuka lapangan pekerjaan serta profesional dalam bidang keahliannya.

SMK Negeri 1 Laguboti merupakan salah satu SMK yang berada di kabupaten Toba Samosir. SMK Negeri 1 Laguboti adalah SMK kelompok seni dan pariwisata dimana terdapat 4 kompetensi keahlian, yaitu: kriya kayu, kriya logam, kriya tekstil, dan tata busana. Pada bidang keahlian tata busana terdapat beberapa program mata pelajaran keahlian untuk mendukung tercapainya lulusan yang bermutu, diantaranya adalah mata pelajaran tekstil, pola dasar, dasar teknologi menjahit, pembuatan busana industri. Untuk mata pelajaran pola dasar terdapat kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa yaitu: (1) mendeskripsikan bentuk dan perkembangan bentuk tubuh, (2) menjelaskan cara menentukan titik dan garis tubuh, (3) menjelaskan teknik mengukur tubuh model dan boneka jahit, (4) mendeskripsikan macam-macam pola dan pola dasar dengan teknik drapping. Adapun tujuan perlunya dipelajari mempelajari materi tentang titik dan garis

tubuh adalah agar siswa terampil menentukan letak titik dan garis tubuh pada dummy dan pada manusia, sehingga pada akhirnya terampil dalam mengambil ukuran tubuh sesuai dengan bentuk tubuh seseorang maupun boneka/dummy serta dapat menghasilkan pola yang bagus, benar, tepat dan sesuai dengan bentuk tubuh seseorang atau model.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis di sekolah SMK Negeri 1 Laguboti jurusan Tata Busana pada mata pelajaran pola dasar. Proses pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan sistem pembelajaran konvensional dan penyampaian secara verbal dimana siswa hanya sebagai pendengar dan bergantung pada apa yang disampaikan oleh guru. Siswa sering mengalami kesulitan serta jenuh, tidak tertarik dan sulit untuk memahami materi yang monoton. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran pola dasar ibu Dra. Rosmeri Pardede pada tahun 2017 mengatakan bahwa masalah yang sering dihadapi adalah siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Jika siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran dapat mempengaruhi prestasi dan hasil belajar siswa. Kondisi tersebut tidak bisa lepas dari komponen pendukung proses pembelajaran di kelas yaitu siswa, guru, dan media pembelajaran serta waktu pembelajaran.

Salah satu tugas guru adalah menyediakan suasana yang menyenangkan selama proses pembelajaran. Guru harus kreatif mencari cara untuk membuat proses belajar yang menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Dalam proses belajar mengajar tidak terlepas dari penggunaan media pengajaran, karena kerumitan bahan ajar yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media. Pada satu sisi ada bahan-bahan pelajaran yang tidak

memerlukan alat bantu pengajaran, tetapi di sisi lain ada bahan pelajaran yang sangat memerlukan alat bantu pengajaran. Namun peranan media tidak akan terlihat bila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dari tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Karena itu tujuan pengajaran harus dijadikan sebagai pangkal acuan untuk menggunakan media. (Winasanjaya, 2011)

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Rosyada, 2008). Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media audio (suara) visual (gambar), media ini mempunyai kemampuan yang lebih, karena media ini mengandalkan dua panca indera pendengaran dan indera penglihatan, dengan adanya pendengaran (audio) pada pembelajaran lebih membuat siswa merespon isi dari materi pelajaran dan dengan melihat gambar (visual) siswa dapat paham dan mengerti tentang isi pembelajaran yang dijelaskan. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dari isi pelajaran pada saat itu . Media pembelajaran interaktif yang berbasis komputer dapat dibuat dengan berbantu perangkat lunak (*software*). Salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar adalah *Macromedia Flash*.

Menurut Jayadi (2008), *Macromedia Flash* salah satu program yang dapat menyajikan pesan audio visual secara jelas kepada siswa dan materi yang bersifat nyata, sehingga dapat dilustrasikan secara lebih menarik kepada siswa dengan berbagai gambar animasi yang dapat merangsang minat belajar siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan *Macromedia Flash* dalam proses

belajar mengajar dapat membangkitkan efektifitas belajar siswa dan bahkan dapat memberikan pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* juga sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar mengajar yang berkualitas.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* Terhadap Hasil Belajar Pada Kompetensi Titik Dan Garis Tubuh Siswa Kelas X Tata Busana Di SMK Negeri 1 Laguboti Tahun Ajaran 2017/2018”**.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Masih rendahnya hasil belajar pada kompetensi titik dan garis tubuh siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Laguboti.
2. Masih banyak siswa yang kurang memahami pada kompetensi titik dan garis tubuh pada mata pelajaran pola dasar siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Laguboti .
3. Penggunaan media pembelajaran yang belum efektif pada kompetensi titik dan garis tubuh siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Laguboti.
4. Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar berbasis multimedia interaktif pada kompetensi titik dan garis tubuh siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Laguboti.

5. Desain media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa pada kompetensi titik dan garis tubuh siswa SMK Negeri 1 Laguboti masih rendah.
6. Belum pernah digunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada kompetensi titik dan garis tubuh siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Laguboti.

C. Pembatasan Masalah

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

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar adalah media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Laguboti.
2. Materi pokok dalam penelitian ini adalah titik dan garis tubuh
3. Perlakuan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* dilakukan 2 x pertemuan pada siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Laguboti.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah hasil belajar pada kompetensi titik dan garis siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Laguboti, yang tidak diberi media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash*?
2. Bagaimanakah hasil belajar pada kompetensi titik dan garis tubuh siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Laguboti, yang diberi media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash*?

3. Apakah ada pengaruh media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* terhadap hasil belajar pada kompetensi titik dan garis tubuh siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Laguboti ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar pada kompetensi titik dan garis tubuh siswa yang tidak diberikan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Laguboti .
2. Untuk mengetahui hasil belajar pada kompetensi titik dan garis tubuh siswa yang diberikan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Laguboti .
3. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* terhadap hasil belajar pada kompetensi titik dan garis tubuh siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Laguboti.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan adalah sebagai berikut:

a) Bagi siswa:

1. Dapat meningkatkan wawasan dan pemahaman siswa SMK Negeri 1 Laguboti dalam mengembangkan dan menentukan sumber-sumber belajar yang relevan dan mampu merangsang kreatifitas dn keterampilan belajar.
2. Untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran titik dan garis tubuh dengan menggunakan media *Macromedia Flash* dan sebagai masukan kepada siswa SMK Negeri 1 Laguboti jurusan Tata Busana untuk memperoleh

pengetahuan, informasi, dan berlatih dalam mencapai kompetensi yang diharapkan.

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 melaksanakan proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa.

c) Bagi sekolah

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

d) Bagi peneliti

1. Sebagai syarat menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Tata Busana 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.