

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan faktor penting bagi kelangsungan hidup bangsa dan faktor penentu untuk menentukan maju mundurnya kehidupan suatu negara. Melalui pendidikan yang dimiliki seseorang dapat memperoleh hal positif dalam proses pengembangan hidup kearah yang lebih baik. Pendidikan merupakan faktor utama dalam meningkatkan kualitas penduduk. Oleh sebab itu pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya untuk memperoleh cita-cita yang diharapkan.

Sekolah menengah kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan pada jenjang menengah yang menyiapkan siswa untuk memasuki dunia kerja yang dibekalkan pengetahuan dan keterampilan. Sekolah menengah kejuruan sebagai pencetak tenaga kerja yang siap pakai perlu membekali siswanya dengan pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan kompetensi keahliannya masing-masing. Untuk itu kualitas proses belajar mengajar seharusnya juga harus ditingkatkan secara terus menerus untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam proses belajar mengajar.

Salah satu program keahlian sekolah menengah kejuruan (SMK) adalah program keahlian tata busana, dimana dalam program keahlian tata busana terdapat salah satu mata pelajaran yang penting dalam meningkatkan keterampilan tata busana pada sekolah menengah kejuruan tata busana yaitu mata pelajaran

desain busana. Standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran desain busana adalah 75 dengan alokasi waktu pelajaran 3 x 45 menit dalam satu minggu. Desain busana merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu busana. Kompetensi pelajaran ini membahas materi mulai dari rangka tubuh, proporsi tubuh, bagian-bagian tubuh, sketsa desain busana dan bagaimana teknik penyelesaian dalam mendesain. Dalam mata pelajaran desain busana terdapat salah satu materi menggambar proporsi tubuh, proporsi tubuh merupakan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa, apabila siswa telah kompeten dalam satu materi pada mata pelajaran desain busana, maka siswa dapat melanjutkan ke bagian kompetensi selanjutnya.

Berdasarkan hasil observasi penulis dengan Ibu Dra. Morina (27 Februari 2017) salah satu guru mata pelajaran desain busana di SMK Negeri 1 Stabat, guru masih jarang menggunakan media dalam pembelajaran. Guru masih menggunakan media papan tulis dalam menggambar pada mata pelajaran Desain Busana Khususnya pada materi menggambar Proporsi tubuh, hanya sesekali guru menggunakan media power point untuk menjelaskan materi dan memberi contoh-contoh gambar, dan terkadang guru hanya menjelaskan kepada siswa bagaimana tahapan-tahapan dalam menggambar. Bagi guru media papan tulis dianggap sebagai media yang efektif dalam pembelajaran. padahal masih ada media yang efektif dalam pembelajaran menggambar desain busana, seperti media multimedia interaktif. Disamping hal tersebut, siswa kelas XI Busana Butik SMK N 1 Stabat belum mandiri dalam mengerjakan tugas. Banyak siswa yang kurang mampu menyelesaikan tugas dengan baik dalam menggambar hal ini dapat dilihat dari

keterlambatan siswa dalam mengumpulkan tugas dari jadwal yang sudah ditentukan. Siswa kurang mampu menggambar secara detail dan mengerjakan tugasnya dengan asal jadi saja, hal ini terlihat pada hasil menggambar yang belum sesuai dengan kriteria penilaian. Dan setelah melakukan wawancara kepada beberapa siswa mengenai penyebab hal tersebut, rata-rata siswa menjawab bahwa mereka kurang bisa menggambar. Karena hal tersebut tidak semua siswa dapat mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal(KKM) yang telah ditentukan yaitu 75. Dibawah ini dapat dilihat hasil nilai ujian semester yang diperoleh dua tahun terakhir siswa kelas XI Busana Butik SMK N 1 Stabat :

**Tabel 1 : Perolehan Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Desain Busana Kelas XI SMKN 1 STABAT**

| NO | Tahun Ajaran | Jumlah Siswa | Nilai    |      |         |      |         |      |       |      |
|----|--------------|--------------|----------|------|---------|------|---------|------|-------|------|
|    |              |              | (95-100) |      | (85-94) |      | (76-84) |      | (<75) |      |
|    |              |              | Jlh      | %    | Jlh     | %    | Jlh     | %    | Jlh   | %    |
| 1  | 2014/2015    | 68 Orang     | 12       | 17,7 | 18      | 26,4 | 21      | 30,9 | 17    | 25   |
| 2  | 2015/2016    | 70 Orang     | 13       | 18,6 | 16      | 22,9 | 20      | 29,6 | 19    | 27,1 |

Sumber : Daftar Nilai Guru Bidang Studi Desain Busana

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata masih kurang memuaskan. Perolehan hasil belajar yang belum maksimal tersebut dikarenakan siswa cenderung bosan dalam mengikuti mata pelajaran desain busana, siswa juga belum bisa mandiri dalam mengerjakan tugas karena siswa belum mengetahui manfaat materi yang dipelajari pada mata pelajaran desain busana

Penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif akan menyebabkan siswa jenuh dan malas dalam mengikuti pembelajaran yang akhirnya dapat

membuat hasil perolehan nilai pada kompetensi menjadi tidak maksimal. Hal ini sejalan dengan hasil observasi dari guru dan siswa yang telah dilakukan oleh peneliti, bahwasannya guru dan siswa belum pernah menggunakan media video pada mata pelajaran desain busana, oleh sebab itu media movie maker ini akan digunakan pada mata pelajaran desain busana untuk meningkatkan pembelajaran yang efektif dan menarik.

Dari observasi yang telah penulis lakukan maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa diperlukan penggunaan media dalam pembelajaran untuk mengaktifkan semua siswa sehingga semua siswa diharapkan memiliki pemahaman dan keterampilan yang baik dan yang pastinya berpengaruh terhadap hasil belajar yang baik pula. Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti melakukan usaha agar siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran menggambar proporsi tubuh dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu media media interaktif yang dapat digunakan adalah movie maker. Media movie maker ini digunakan sebagai sarana alternatif dalam memaksimalkan proses pembelajaran. Media movie maker adalah media yang mempunyai kelebihan menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, gambar, suara, menjadi satu kesatuan penyajian dalam bentuk video. Sehingga pesan atau pelajaran mudah dimengerti karena ketika proses pembelajaran melibatkan banyak indera yang membangkitkan kreativitas belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul, “ Pengaruh Media Movie Maker Terhadap

Hasil Belajar Menggambar Proporsi Tubuh Siswa Kelas XI Busana Butik SMKN  
1 STABAT “

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah tersebut adalah :

1. Hasil belajar siswa pada materi menggambar proporsi tubuh masih kurang memuaskan.
2. Kurangnya media pembelajaran yang memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan
3. Belum Pernah digunakan media movie maker pada materi pelajaran menggambar proporsi tubuh.
4. Masih kurangnya kemampuan siswa dalam menggambar proporsi tubuh.
5. Aktivitas belajar yang belum efektif dan maksimal.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, perlu dibatasi masalah yang akan diteliti agar penelitian ini lebih fokus dan mendalam. Dalam penelitian ini permasalahan akan dibatasi pada :

1. Media pembelajaran digunakan dalam proses belajar mengajar adalah media movie maker.
2. Materi pokok dalam penelitian ini adalah menggambar proporsi tubuh berdasarkan sikap dari muka dengan ukuran  $8 \frac{1}{2}$  x Tinggi kepala (3 cm).

3. Alat dan bahan yang digunakan dalam menggambar yaitu pensil yang berukuran keras (H,HB,2B) dan kertas HVS yang berukuran F4 (80 gram)
4. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI Busana Butik SMK Negeri 1 Stabat Tahun ajaran 2017/2018.

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

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

1. Bagaimana tingkat kecenderungan hasil belajar menggambar proporsi tubuh berdasarkan sikap dari muka dengan ukuran  $8 \frac{1}{2}$  x Tinggi kepala (3cm) menggunakan media movie maker siswa kelas XI Busana Butik SMK Negeri 1 Stabat ?
2. Bagaimana tingkat kecenderungan hasil belajar menggambar proporsi tubuh berdasarkan sikap dari muka dengan ukuran  $8 \frac{1}{2}$  x Tinggi kepala (3cm) tanpa menggunakan media movie maker siswa dikelas XI Busana Butik SMK Negeri 1 Stabat?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media movie maker terhadap hasil belajar menggambar proporsi tubuh berdasarkan sikap dari muka dengan ukuran  $8 \frac{1}{2}$  x Tinggi kepala (3cm) siswa kelas XI Busana Butik SMK Negeri 1 Stabat ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui tingkat kecenderungan hasil belajar menggambar proporsi tubuh berdasarkan sikap dari muka dengan ukuran  $8 \frac{1}{2} \times$  Tinggi kepala (3cm) menggunakan media movie maker siswa kelas XI Busana Butik SMK Negeri 1 Stabat.
2. Untuk mengetahui tingkat kecenderungan hasil belajar menggambar proporsi tubuh berdasarkan sikap dari muka dengan ukuran  $8 \frac{1}{2} \times$  Tinggi kepala (3cm) tanpa menggunakan media movie maker siswa kelas XI Busana Butik SMK Negeri 1 Stabat.
3. Untuk mengetahui penggunaan media movie maker terhadap hasil belajar menggambar proporsi tubuh berdasarkan sikap dari muka dengan ukuran  $8 \frac{1}{2} \times$  Tinggi kepala (3cm) siswa kelas XI Busana Butik SMK Negeri 1 Stabat.

## F. Manfaat Penelitian

Dari tujuan penelitian diatas, maka manfaat penelitian yang diharapkan adalah sebagai berikut :

a) Bagi siswa

1. Membantu siswa dalam memahami menggambar proporsi tubuh.
2. Meningkatkan kemampuan siswa dalam menggambar proporsi tubuh.

b) Bagi guru

1. penelitian ini dapat menjadi sumber informasi dan refrensi dalam mengadakan cara mengajar dengan media yang lebih efektif.
2. Mempermudah guru dalam hal penyampaian materi serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

c) Bagi peneliti

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga program studi Tata Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan.