

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu dari penyelenggaraan pendidikan yang ada di Indonesia saat ini dan merupakan lembaga pendidikan kejuruan memiliki tugas untuk mempersiapkan siswa untuk dapat bekerja yang sesuai kopetensinya. Dalam proses pembelajarannya, SMK dilengkapi dengan ilmu pengetahuan secara teori dan membekali siswa melalui praktik sehingga dalam perkembangannya SMK dituntut harus mampu menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang dapat berkembang dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. SMK merupakan salah satu dari penyelenggara pendidikan. SMK sebagai pencetak tenaga kerja yang siap pakai harus membekali siswa dengan pengetahuan dan ketrampilan yang sesuai dengan kompetensi program keahlian mereka masing – masing.

Peningkatan mutu pendidikan dari tahun ketahun selalu diupayakan baik pendidikan tingkat dasar, menengah dan perguruan tinggi. Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan dipengaruhi oleh kurikulum, buku, pelajaran, media belajar, metode pengajaran, sistem evaluasi. Pembenahan dibidang kurikulum dilaksanakan disegala bidang antara lain : sarana atau fasilitas kurikulum maupun pendidik atau guru. Pembenahan metode pembelajaran selalu dilakukan yaitu dengan mencari metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan bahan ajar. Di samping itu media pembelajaran dikembangkan untuk memperlancar kegiatan pembelajaran dan memudahkan siswa untuk memahami

materi ajar. Sehingga media dalam pembelajaran sangat penting, karena merupakan faktor pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Mata pelajaran menggambar busana merupakan salah satu mata pelajaran produktif pada jurusan Tata Busana. Materi ini diberikan pada siswa mulai dari kelas X, dan XI pada semester secara berkelanjutan di semester ganjil dan genap. Dalam mata pelajaran desain busana terdapat beberapa kompetensi dasar menggambar macam – macam bagian busana seperti ; macam-macam garis leher, menggambar macam-macam kerah, menggambar macam-macam lengan, menggambar macam-macam blus, dan menggambar macam-macam rok. Pada kompetensi dasar mempunyai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan tujuan yang ingin dicapai dari kompetensi dasar tersebut. KKM yang ditetapkan pada kompetensi dasar menggambar macam-macam bagian busana yaitu 70, tujuan yang diharapkan siswa mampu mendeskripsikan macam – macam bagian busana dan mampu menggambar macam – macam bagian busana .

Menggambar busana memerlukan keahlian, kesabaran, kecermatan dan kerapian yang lebih agar tercipta suatu menggambar yang inovatif dan bervariasi. Siswa SMK Negeri 1 Beringin belum mampu menciptakan menggambar yang bervariasi karena keterbatasan media yang digunakan guru.

Berdasarkan hasil observasi lapangan, bahwa guru mata pelajaran menggambar busana masih belum optimal memanfaatkan media dalam proses mengajar.

Sebagai media pembelajaran handout memiliki keterbatasan antara lain, handout merupakan bahan pembelajaran yang terlalu ringkas, sifatnya terlalu teoritis, gambarnya kurang jelas sehingga siswa kurang bisa berfikir dan mengeluarkan keterampilan yang mereka miliki untuk menciptakan suatu gambar yang inovatif

dan bervariasi. Sebagian guru sudah memanfaatkan media cetak handout, tetapi sangat disayangkan bahwa guru tersebut memanfaatkan media handout pada semua materi, sehingga timbul kebosanan siswa dalam belajar. Pada observasi berikutnya dilakukan pemantauan dari hasil belajar siswa yakni (9,0%) siswa yang mendapatkan nilai 90-100 yaitu (sangat baik) berjumlah 3 siswa, kemudian (36,6%) untuk siswa yang mendapatkan nilai 80-89 (baik) berjumlah 12, dan yang belum mencapai ketentuan KKM yaitu (54,5%) untuk siswa yang mendapatkan nilai <70 berjumlah 18 siswa.

Oleh karena itu, untuk memotivasi siswa agar mampu menggambar secara variatif dan inovatif sesuai pembelajaran dengan tuntutan hasil yang ingin dicapai, diperlukan menggunakan media lebih menarik siswa agar mampu memahami dan belajar dengan materi yang disampaikan. Dengan pemilihan media yang tepat, diharapkan mampu mengasah dan memotivasi siswa untuk bisa menciptakan gambar atau menggambar yang lebih variatif dan inovatif. Media pembelajaran sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju (Hamidjojo dalam Latuheru, 1993). Menurut Gagne dan Briggs (1975), media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Menurut Arsyad, (2015 : 91), media gambar termasuk dalam suatu gambar representasi seperti gambar lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya satu benda.

Media pembelajaran *Booklet* merupakan salah satu media gambar yang bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, berwarna, menarik, mudah dimengerti, dan terlihat lebih jelas gambarnya. Selain itu, *booklet* merupakan media gambar yang mudah dibawa kemana saja, *booklet* sangat mudah untuk dipelajari tidak terbatas ruang dan waktu. Media *booklet* menyajikan gambar tampak depan dan gambar tampak belakang serta warna yang menarik bertujuan untuk memotivasi kemampuan siswa mengeluarkan gagasan/ide yang dimiliki. Pada hasil penelitian (Setiawan 2014) yang ditulis dalam jurnal Promosi Sekolah SMK Kartika 1-1 Padang Melalui Media Grafis (*Booklet*), menjelaskan *Booklet* adalah sebuah media dari komunikasi massa yang tidak hanya menyiarkan, memberitahukan dan memasarkan, akan tetapi *booklet* ini juga bisa berupa sebuah perwujudan dari sebuah informasi yang bisa berupa pengertian-pengertian asal usul berdirinya organisasi, penyuluhan dari organisasi-organisasi, serta pemberitahuan masyarakat yang biasanya lebih bersifat umum. Sejalan dengan pendapat Efendi (2009 : 112), *Booklet* merupakan media yang berbentuk buku kecil yang berisi tulisan/ gambar atau keduanya. Dengan demikian siswa diharapkan lebih bisa mengasah kemampuan dan mengeluarkan gagasan/ide agar mampu menggambar bagian busana melalui media *booklet*.

Berdasarkan orientasi diatas, permasalahan yang terjadi di SMK Negeri 1 Beringin terdapat belum tersedianya media yang menarik dan mampu membuat siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. *Booklet* merupakan salah satu media gambar yang menarik dan akan diupayakan ketersediaanya melalui penelitian *Research And Development (R&D)* yang dilakukan di SMK Negeri 1 Beringin dalam mata pelajaran menggambar busana. Melalui penelitian R&D

yang berjudul Pengembangan Media *Booklet* Pada Kompetensi Dasar Menggambar Macam – Macam Bagian Busana Siswa Kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin diharapkan mampu membantu siswa untuk mempermudah pemahaman terhadap materi yang disampaikan dan guru mendapatkan media baru yang bertujuan untuk mencapai kriteria yang ditentukan.

B. Identifikasi Masalah

Pada penelitian ini karena banyaknya masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Hasil menggambar busana peserta didik kurang bervariasi
2. Media menggambar busana yang digunakan terlalu teoritis, sehingga kurang menarik
3. Media yang digunakan dalam menggambar bagian busana kurang jelas, masih belum ada keterangan dan gambarnya
4. Belum tersedianya media pembelajaran *booklet* pada kompetensi dasar menggambar macam – macam bagian busana sebagai media yang digunakan di SMK Negeri 1 Beringin.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang ada di SMK Negeri 1 Beringin terdapat pada ketersediaan media dalam pelajaran menggambar busana. Namun demikian, tidak semua media akan diteliti. Penelitian ini dibatasi pada ketersediaan Media *booklet* Menggambar Busana Pada Kompetensi Dasar Menggambar Macam-macam Bagian Busana seperti ; macam-macam garis leher,

macam-macam kerah, macam-macam lengan, macam-macam blus, dan macam-macam rok. Melalui penelitian *Research and Development (R&D)* yang dilakukan pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Beringin.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media *booklet* pada kompetensi dasar menggambar macam – macam bagian busana pada siswa kelas X tata busana di SMK Negeri 1 Beringin ?
2. Bagaimana kelayakan media *booklet* pada kompetensi dasar menggambar macam-macam bagian busana pada siswa kelas X tata busana sebagai bahan ajar atau sumber belajar di SMK Negeri 1 Beringin ?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk menghasilkan media *booklet* pada kompetensi dasar menggambar macam-macam bagian busana pada siswa kelas X tata busana di SMK Negeri 1 Beringin
2. Untuk mengetahui kelayakan media *booklet* pada siswa kelas X tata busana sebagai bahan ajar atau sumber belajar di SMK Negeri 1 Beringin.

F. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kegunaan untuk berbagai pihak, antara lain :

Bagi siswa :

1. Memberikan kemudahan bagi siswa dalam menggambar macam-macam bagian busana.
2. Membantu siswa agar dapat menggambar macam-macam bagian busana sesuai dengan kemampuan masing – masing.
3. Membantu siswa untuk lebih mengoptimalkan kemampuan dan ketrampilanya dalam menggambar macam-macam bagian busana.

Bagi guru :

1. Memperoleh bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan kebutuhan siswa
2. Mempermudah guru dalam kegiatan pembelajaran menggambar macam – macam bagian busana.
3. Menambah materi bagi guru karena menggunakan berbagai referensi.

Bagi peneliti :

1. Menambah pengetahuan wawasan dalam pengembangan media pembelajaran yang baik diterapkan pada peserta didik.
2. Sebagai pertimbangan bagi peneliti untuk mengembangkan produk pembelajaran lain.