

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan usaha dasar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan dan latihan bagi perannya dimasa yang akan datang. Peranan peserta didik dalam kehidupan masyarakat, baik sebagai individu atau sebagai anggota masyarakat, merupakan keluaran (output) dari sistem dan fungsi pendidikan. Proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Didalamnya terkandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Guru sebagai pendidik ataupun sebagai pengajar merupakan faktor penentu keberhasilan pendidikan di sekolah.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Beberapa komponen pendidikan yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran yaitu tujuan pendidikan, pendidik dan peserta didik. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut, pemerintah telah merealisasikan ke berbagai lembaga pendidikan, diantaranya adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Salah satu program studi keahlian yang terdapat pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah Tata Busana, dimana kompetensi keahlian tata busana

adalah mempersiapkan peserta didik dan membekali ketrampilan, pengetahuan di bidang busana serta sikap agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan dunia industri, menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir, ulet, dan gigih dalam berkompentensi, beradaptasi di lingkungan kerja, membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan teknologi dan seni agar mampu mengembangkan diri baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Sehubungan dengan tujuan kompetensi keahlian diatas, maka untuk mewujudkannya adalah mengupayakan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan guna membangkitkan semangat dan gairah siswa dalam belajar sehingga penyampaian informasi dan ilmu pengetahuan dari guru dapat terserap dengan baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk mengadakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah dengan pemanfaatan media pembelajaran. Keberadaan media dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menunjang keberhasilan belajar siswa.

Terdapat salah satu mata pelajaran pokok dan mendasar yang harus di kuasai para siswa kelas X SMK Negeri 1 Laguboti adalah mata pelajaran Teknologi Menjahit. Tujuan dari teknologi menjahit adalah memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan siswa sebagai dasar dalam menjahit. Salah satu kompetensi belajar yang harus dicapai pada mata pelajaran teknologi menjahit kelas X SMK Negeri 1 Laguboti adalah penyelesaian tepi kain. Teknik dasar menjahit ini harus diketahui siswa sebelum melanjutkan pada praktek belajar membuat busana lainnya karena penyelesaian tepi kain merupakan pengetahuan

dasar yang sangat penting. Pihak SMK Negeri 1 Laguboti telah menyediakan LCD (Projector) dan sarana komputer yang memadai. Tugas guru adalah membuat inovasi berkaitan dengan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengajar, namun para guru belum memanfaatkan fasilitas yang ada secara maksimal dalam hal membuat media pembelajaran yang inovatif.

Selama proses belajar mengajar di SMK Negeri 1 Laguboti, terkadang guru menerapkan media *Power Point* untuk menyampaikan materi dengan tampilan yang sederhana, setelah itu mendemonstrasikannya kepada para siswa. Hal tersebut belum cukup untuk memunculkan perhatian dan semangat belajar siswa. Kemajuan teknologi dan berkembangnya kurikulum pembelajaran saat ini menuntut siswa lebih aktif, dan guru juga diharuskan mampu mengelola dan memanfaatkan serta menerapkan pengguna media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan ibu Winani Lumban Gaol yang merupakan guru bidang studi Teknologi Menjahit mengatakan bahwa mata pelajaran Teknologi Menjahit belum terserap dengan baik oleh siswa, salah satu materi pokoknya adalah penyelesaian tepi kain, siswa sangat sering mengalami kesulitan pada saat proses penyelesaian tepi kain, seperti saat membuat kelim sumsang, siswa sulit melipat dan mengelim kain, pada saat membuat depun, serip, dan rompok, siswa tidak menggunting kampuh bagian leher sehingga hasilnya tidak memuaskan. Ada beberapa teknik penyelesaian tepi kain yaitu: kelim sumsang, serip, depun, dan rompok.

Dari dokumentasi nilai mata pelajaran Teknologi Menjahit khususnya penyelesaian tepi kain yang diperoleh, terdapat nilai-nilai siswa berdasarkan ketentuan penilaian yang berlaku di SMK Negeri 1 Laguboti yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.1 : Data Hasil Belajar Penyelesaian Tepi Kain Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Laguboti

No.	Tahun Ajaran	Jumlah Siswa	Nilai							
			(95-100)		(85-94)		(76-84)		(<75)	
			Jlh	%	Jlh	%	Jlh	%	Jlh	%
1.	2014/2015	102	20	19,6	24	23,5	26	25,5	32	31,4
2.	2015/2016	108	18	16,7	22	20,4	32	29,6	36	33,3

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata masih kurang memuaskan. Berdasarkan hasil observasi, perolehan hasil belajar yang belum maksimal tersebut dikarenakan siswa cenderung bosan dalam mengikuti mata pelajaran Teknologi Menjahit, siswa juga belum bisa mandiri dalam mengerjakan tugas pada mata pelajaran Teknologi Menjahit.

Hal ini sejalan dengan hasil observasi dari guru dan siswa yang telah dilakukan oleh peneliti, bahwasanya guru dan siswa memerlukan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik selain media *power point* yang digunakan oleh guru mata pelajaran Teknologi Menjahit, oleh sebab itu saya menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Macromedia Flash Cs 8 berupa animasi dalam penyelesaian tepi kain pada mata pelajaran Teknologi Menjahit.

Penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi Macromedia Flash Cs 8 berupa animasi path akan menampilkan objek gerak serta pengajaran secara langsung kepada siswa sehingga siswa dapat lebih fokus dan tergugah minat belajarnya. Selain itu diharapkan siswa bisa lebih memahami dan mengetahui dengan jelas tentang cara proses penyelesaian tepi kain secara tahap demi tahap dan mengulang-ulang materi yang belum dimengerti secara mandiri. Pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis aplikasi Macromedia flash cs 8 berupa animasi path ini menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyajikan sebuah materi dalam bentuk demonstrasi langsung dengan cara menampilkan langkah-langkah penyelesaian tepi kain secara sistematis dan mudah dipahami siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis menyadari pentingnya melakukan penelitian dengan judul, **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Adobe Flash Cs 8 Berupa Animasi Path Dalam Penyelesaian Tepi Kain Pada Mata Pelajaran Teknologi Menjahit Kelas X Tata Busana Di SMK Negeri 1 Laguboti T.A 2017/2018”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi sebagai masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Belum memanfaatkan media pembelajaran yang dapat memberi kontribusi terhadap mata pelajaran Teknologi Menjahit dalam penyelesaian tepi kain.

2. Siswa belum pernah melihat media pembelajaran berbasis Macromedia Flash Cs 8 dalam bentuk animasi bergerak pada mata pelajaran Teknologi Menjahit.
3. Pada mata pelajaran teknologi menjahit, terdapat beberapa teknik dalam penyelesaian tepi kain yang sulit bagi siswa yaitu siswa tidak menggunting bagian kampuh pada saat membuat serip, depun, dan rompok sehingga hasilnya belum memuaskan.

C. Pembatasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah serta identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, mengingat juga keterbatasan penulis dalam hal kemampuan, waktu, dana, serta membuat penelitian ini semakin terarah, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media berbasis Macromedia Flash Cs 8 berupa animasi path.
2. Materi pembelajaran yang dikembangkan meliputi teori dan langkah-langkah pembuatan penyelesaian tepi kain seperti bentuk kelim sungsang, serip, depun, dan rompok, serta alat dan bahan dalam pembuatan kelim sungsang, serip, depun dan rompok.
3. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Laguboti.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash Cs 8 pada penyelesaian tepi kain pada mata pelajaran Teknologi Menjahit kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Laguboti?
2. Bagaimana efektifitas media pembelajaran Macromedia Flash Cs 8 yang dikembangkan pada mata pelajaran Teknologi Menjahit layak diterapkan pada siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Laguboti T.A 2017/2018?

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Makromedia Flash Cs 8 pada mata pelajaran Teknologi Menjahit kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Laguboti T.A 2017/2018
2. Mengetahui efektifitas media pembelajaran Macromedia Flash Cs 8 yang dikembangkan pada mata pelajaran Teknologi Menjahit layak diterapkan pada siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Laguboti T.A 2017/2018

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis bagi penulis, siswa, guru, dan semua pihak yang terkait dengan dunia pendidikan. Adapun manfaatnya ialah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

- a. Memberikan sumbangan positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan dalam rangka menyukseskan proses kegiatan belajar mengajar di sekolah
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai kajian atau informasi bagi yang membutuhkan

2. Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh sekolah atau lembaga pendidikan lainnya sebagai sumber informasi yang dapat dijadikan bahan evaluasi dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Bagi Guru

Media pembelajaran macromedia flash cs 8 berbentuk animasi path dapat memudahkan guru untuk mengajak siswa belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

c. Bagi Siswa

Dapat menambah wawasan serta pengetahuan bahwa media pembelajaran macromedia flash cs 8 berbentuk animasi path memberikan dampak yang positif untuk meningkatkan motivasi/semangat belajar siswa mata pelajaran Teknologi Menjahit.

d. Bagi Penulis

Dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan berpikir bagi penulis serta untuk memenuhi salah satu syarat untuk melakukan seminar proposal.