

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Proses pendidikan pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju ke penerima (siswa).

Dengan berkembangnya teknologi informasi mendorong perubahan besar di berbagai aspek kehidupan salah satunya di bidang kependidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dalam memanfaatkan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran. Media pendidikan merupakan satu sarana dan prasarana yang secara langsung berperan sebagai meningkatkan mutu pendidikan.

Media pembelajaran merupakan faktor yang penting dalam pembelajaran karena sebuah media merupakan suatu perantara yang dapat membantu berlangsungnya kegiatan belajar mengajar baik untuk guru ataupun siswa. Guru terbantu dalam menyampaikan materi tertentu dengan menggunakan bantuan media.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMK Negeri 3 Pematangsiantar, masih menggunakan system klasikal di dalam kelas dengan dipandu oleh guru secara team teaching dengan menggambar pola di papan tulis dan menggunakan modul pembelajaran yang kemudian diikuti oleh siswa. Hal ini kurang efektif karena akan membutuhkan waktu yang lama, konsentrasi siswa juga akan terganggu. Dalam pembuatan pola busu kendala yang dialami peserta didik yaitu sulit pemahaman/perhitungan rumus dan cara menggambar pola busu masih kurang baik misalnya dalam pewarnaan pola dan belum lengkapnya tanda-tanda pola, ketetapan ukuran pola dan bentuk pola yang belum baik. Padahal yang diketahui pelajaran membuat pola busu adalah langkah awal dalam membuat busu. Dalam membuatnya harus dilakukan secara tepat cepat dan akurat karena terdapat ilmu hitung serta sangat mengutamakan rasa untuk mendapatkan pola busu yang sesuai dengan desain busu yang akan dibuat.

Menurut pendapat salah satu guru pola di SMK Negeri 3 Pematangsiantar, keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas membuat pola busu wanita masih kurang. Bisa dilihat dari hasil perolehan nilai pembuatan pola busu pada tahun ajaran 2016/2017 masih ada siswa yang memperoleh nilai dibawah nilai KKM, dari 32 siswa diketahui masih ada yang mendapat nilai dibawah KKM sebesar 37,5 % dan yang telah mencapai KKM sebesar 62,5 %. Menurut guru, meskipun

sebagian besar siswa telah mencapai nilai KKM, nilai tersebut belum bisa dikatakan optimal karena nilai masih berada pada batas KKM, sehingga guru perlu mencari cara yang efektif untuk meningkatkan hasil kompetensi siswa.

Penggunaan media pembelajaran mata pelajaran membuat pola kurang dimanfaatkan secara maksimal. Sarana dan prasarana di SMK Negeri 3 Pematangsiantar secara umum sudah lengkap, tetapi media dalam membantu proses belajar yang digunakan masih terbatas hanya berupa hand out yang dipakai untuk pendidik dan peserta didik. Sehingga dibutuhkan media belajar lain untuk membantu proses pembelajaran terutama untuk peserta didik.

Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk fasilitas sekolah bertujuan untuk mengembangkan proses belajar mengajar yang menarik sehingga meningkatkan kompetensi pendidikan yang berkualitas. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat merangsang perhatian siswa dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

Salah satu media yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa adalah adobe flash. Adobe flash merupakan salah satu program yang digunakan dengan menggunakan computer yang memiliki kemampuan dalam mengitergrasikan komponen warna, gambar, suara, musik, dan animasi grafik. komputer mampu menyampaikan informasi dan pengetahuan tinggi sehingga menyebabkan program komputer sering dijadikan sebagai sarana untuk melakukan kegiatan belajar mengajar yang bersifat simulasi dan dapat diprogram untuk memberikan umpan balik terhadap hasil belajar siswa. Adobe flash merupakan program aplikasi yang

bisa digunakan untuk membuat sebuah animasi dan web interaktif yang kompleks dan dapat membuat tampilan materi pembelajaran yang lebih menarik dengan adanya animasi langsung, bentuk dan warna yang menarik, sehingga dapat meningkatkan keingintahuan siswa dalam belajar dan memberikan umpan balik terhadap hasil belajar siswa. Media adobe flash dapat membantu. Adobe flash dapat membantu guru untuk mempresentasikan mata pelajaran, dan memberikan informasi secara jelas sehingga materi atau informasi yang disajikan akan lebih mendetail.

Berdasarkan pernyataan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Adobe Flash Terhadap Hasil Belajar Membuat Blus Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Pematangsiantar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terjadi di SMK Negeri 3 Pematangsiantar antara lain: Media dalam materi membuat pola blus masih kurang efektif sehingga siswa masih kurang paham dalam membuat pola blus wanita, media yang ada seperti modul dan papan tulis yang digunakan guru untuk mengajar kurang menarik perhatian siswa pada saat mengikuti mata pelajaran membuat pola blus wanita, dan ketersediaan sarana dan prasarana di SMK Negeri 3 sudah memadai tetapi kurang dapat dimanfaatkan secara maksimal sehingga guru hanya menggunakan media hand out dan papan tulis.

C. Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini menggunakan 2 kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran adobe flash dan kelas kontrol yang menggunakan media papan tulis.
2. Materi pokok dalam penelitian ialah membuat pola blus wanita dari membuat pola blus wanita, uraian pola dan rancangan bahan.
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI yang masing-masing kelas berjumlah 30 siswa pada semester ganjil di SMK Negeri 3 Pematang siantar

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah diatas dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil membuat pola blus wanita dengan menggunakan media pembelajaran adobe flash siswa kelas XI SMK Negeri 3 Pematangsiantar ?
2. Bagaimana hasil membuat pola blus wanita tanpa menggunakan media pembelajaran adobe flash siswa kelas XI SMK Negeri 3 Pematangsiantar ?
3. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran adobe flash terhadap hasil belajar pembuatan pola blus wanita siswa kelas XI SMK Negeri 3 Pematangsiantar ?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan penelitian, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana hasil pembuatan pola blus wanita dengan menggunakan media pembelajaran adobe flash siswa kelas XI SMK Negeri 3 Pematangsiantar
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil pembuatan pola blus wanita tanpa menggunakan media pembelajaran adobe flash siswa kelas XI SMK Negeri 3 Pematangsiantar
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran adobe flash terhadap hasil belajar pembuatan pola blus wanita siswa kelas XI SMK Negeri 3 Pematangsiantar

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan sebagai berikut :

1. Bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk membantu pembelajaran peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar membuat pola blus.

2. Bagi guru/ calon guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan tambahan dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk membantu proses belajar mengajar serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi pihak sekolah, penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah serta menciptakan peserta didik yang berkualitas dan berkompeten didalam bidangnya.