

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu lembaga pendidikan formal dalam bidang kejuruan. Tujuan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) secara umum mengacu kepada isi Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU SPN Tahun 2003) pasal 3 mengenai Tujuan Pendidikan Nasional dan penjelasan pasal 15 yang menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu.

Jurusan Tata Busana adalah salah satu jurusan di SMK Negeri 3 Tebing Tinggi secara khusus memiliki tujuan kompetensi keahlian yaitu membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan, dan sikap agar kompeten dalam hal-hal berikut: (a) melakukan pekerjaan sosial dan layanan prima kepada pelanggan, (b) mengikuti prosedur tempat kerja dan memberikan umpan balik tentang kesehatan kerja, (c) menggambar serta menganalisis model busana dan bentuk tubuh yang diinginkan pelanggan, (e) terampil membuat pola busana sesuai dengan model atau desain yang diinginkan pelanggan dengan pemilihan sistem pembuatan pola yang tepat, (f) menganalisis bentuk tubuh pelanggan sesuai dengan desain yang diinginkan, (g) mengidentifikasi jenis bahan utama guna merencanakan persiapan dan waktu pemilihan atau pembelajaran bahan baku, (h) meletakkan pola di atas kain dan memberi tanda pola kain, (i) memotong bahan atau cutting, (j) mengoperasikan mesin jahit sekaligus menyelesaikan busana dengan jahitan tangan, (k) menghias busana atau linen rumah tangga serta menghias busana agar terlihat menarik perhatian pelanggan.

Dasar Pola merupakan mata pelajaran dasar untuk kelas X Tata Busana SMK Negeri 3 Tebing Tinggi. Dasar Pola merupakan kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa sebagai dasar pembuatan pola. Ada dua pembuatan pola yang diajarkan di SMK Negeri 3 Tebing Tinggi yaitu membuat pola secara draping dan membuat pola secara konstruksi. Pada pembuatan pola dasar secara konstruksi terdiri dari berbagai macam sistem pembuatan pola, salah satunya SMK Negeri 3 menggunakan sistem HO.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada beberapa guru mata pelajaran Dasar Pola kelas X di SMK Negeri 3 Tebing Tinggi, peneliti mendapat informasi bahwa guru masih menggunakan sistem klasikal di dalam kelas dengan dipandu oleh guru secara *team teaching* dengan cara menggambar pola dipapan tulis yang kemudian diikuti oleh setiap siswa. Guru menggunakan media pembelajaran *power point*, tetapi hanya digunakan untuk materi teori saja. Bagi guru media papan tulis dianggap sebagai media yang efektif dalam pembelajaran pembuatan pola, sehingga guru cenderung terlihat masih konvensional. Media pembelajaran berbasis multimedia merupakan salah satu media yang bisa digunakan dalam pembelajaran pembuatan pola, sementara sarana di sekolah SMK Negeri 3 Tebing Tinggi dikategorikan cukup memenuhi ruangan praktik, dan proyektor yang tersedia di setiap ruang praktik untuk memudahkan pembelajaran siswa. Hal tersebut diperkuat oleh Arsyad (2016), bahwa pembelajaran yang didukung oleh media yang tepat dapat menghasilkan kompetensi siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tidak variatif menyebabkan siswa merasa jenuh dalam belajar yang akhirnya bermuara pada perolehan kompetensi yang tidak maksimal terlihat dari sebagian besar nilai siswa

belum mencapai KKM, sementara kriteria pencapaian kompetensi yang ditetapkan di sekolah adalah 75 (sumber dari SMK Negeri 3 Tebing Tinggi). Dari data tiga tahun terakhir pada tahun 2014/2015 dari 25 siswa, yang memperoleh tingkat ketuntasan adalah 13 siswa, sementara 12 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan, tahun 2015/2016 dari 29 siswa, yang memperoleh tingkat ketuntasan adalah 10 siswa, sementara 19 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan, tahun 2016/2017 dari 20 siswa, yang memperoleh tingkat ketuntasan adalah 13 siswa, sementara 7 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan. Menurut standar BNSP (Badan Nasional Pendidikan) yang menentukan standar nilai 75 seluruh siswa belum mencapai tuntas, karena pembelajaran dilakukan tuntas apa bila sekurang-kurangnya 75% dari jumlah siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal.

Pencapaian nilai siswa kurang maksimal, di karenakan mereka kurang minat dalam belajar dan penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal, hal ini menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan dan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Guru juga mengatakan dalam proses pembuatan pola siswa sering merasa kesulitan untuk membuat garis kerung lengan, penentuan kufnat, dan lingkaran pinggang, di karenakan siswa berasal dari sekolah menengah pertama (SMP) yang awalnya belum pernah membuat pola busana. Untuk mendukung proses belajar mengajar diperlukan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Media pembelajaran dalam pendidikan sebagai salah satu sarana meningkatkan mutu pendidikan sangat penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan dapat mempertinggi proses belajar, pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar.

Seperti yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (1992), yang dikutip dalam buku karangan Arsyad(2016): bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa adalah sebagai berikut: (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencari tujuan pembelajaran; (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran; (4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan, dan memerankan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media dapat meningkatkan motivasi belajar, proses belajar mengajar lebih menarik dan bervariasi serta siswa lebih aktif dan kreatif. Untuk memaksimalkan peningkatan pembelajaran diperlukan adanya penerapan media pembelajaran yang diarahkan pada peningkatan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar sehingga siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran yang disampaikan.

Salah satu hasil penelitian Warno (2012), menyatakan Media Pembelajaran *Adobe flash* dalam kategori sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran. *Adobe flash* merupakan salah satu program yang digunakan dengan menggunakan komputer yang memiliki kemampuan dalam mengintegrasikan komponen warna, gambar, suara, musik, dan animasi grafik (*grafik animation*). *Adobe flash* adalah software yang lebih efektif untuk membuat media

pembelajaran berbasis komputer. Alasan pemilihan software *Adobe flash* karena software ini mampu menghasilkan prestasi game, film, CD interaktif maupun CD pembelajaran. File yang dihasilkan dari software *Adobe flash* berukuran kecil dan dapat dikonversi menjadi file bertipe *exe* sehingga dapat dijalankan pada semua komputer walaupun dalam komputer tersebut tidak terinstal software *Adobe flash* (Shofiani, 2012). Hasil penelitian lembaga riset dan penerbitan komputer yaitu Computer Technology Research (CTR) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat, dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar, serta 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. Sehingga dengan teori ini menguatkan pembuatan media pembelajaran menggunakan software *Adobe flash* dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Disamping itu bahan ajar lain yang dapat membantu siswa dalam proses belajar adalah LKPD (lembar kerja peserta didik). LKPD merupakan kumpulan dari lembaran yang berisikan kegiatan peserta didik yang memungkinkan peserta didik melakukan aktivitas nyata dengan objek dan persoalan yang dipelajari. Menurut Prastowo (2012), LKPD juga dapat didefinisikan sebagai bahan ajar cetak berupa lembaran-lembaran kertas yang berisi materi, ringkasan dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik, yang mengacu pada kompetensi dasar yang dicapai. Diperkuat dengan hasil penelitian Asih (2015), menyatakan LKPD efektif dalam peningkatan hasil belajar pada Mata Pelajaran Pembuatan Pola dengan pokok bahasan pembuatan rok lipit hadap kelas XI Busana Butik 2 SMK Negeri 1 Tegal.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “ **Pengembangan Media Pembelajaran Adobe flash Berbantuan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pada Mata Pelajaran Dasar Pola Siswa Kelas X Jurusan Tata Busana SMK Negeri 3 Tebing Tinggi**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran membuat Dasar Pola selama ini dilakukan dengan papan tulis dan *power point* yang dipadu oleh guru secara *team teaching*.
2. Sulitnya memperoleh media pembelajaran yang efektif untuk pembelajaran membuat Dasar Pola di sekolah sehingga kegiatan pembelajaran kurang efektif.
3. Masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Pola.
4. Dalam proses pembuatan pola siswa sering merasa kesulitan untuk membuat garis kerung lengan, penentuan kufnat, dan lingkaran pinggang, dikarenakan siswa berasal dari sekolah menengah pertama (SMP) yang awalnya belum pernah membuat pola busana.
5. Belum adanya penggunaan media pembelajaran berbasis *Adobe flash* berbantuan LKPD pada mata pelajaran Dasar Pola.

C. Batasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah ditulis, serta untuk membuat penelitian ini semakin terarah, maka dalam penelitian ini dibatasi mengenai:

1. Pengembangan media menggunakan software *Adobe flash CS6* berbantuan LKPD.
2. Kompetensi dasar yang diteliti membuat Pola Dasar badan atas secara konstruksi sistem HO.
3. Uji coba dilakukan siswa kelas X pada semester genap jurusan Tata Busana SMK Negeri 3 Tebing Tinggi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi, dan batasan masalah yang terdapat di atas, maka penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Adobe flash CS6* berbantuan LKPD pada kompetensi membuat pola dasar badan atas secara konstruksi sistem HO siswa kelas X Jurusan Tata Busana SMK Negeri 3 Tebing Tinggi?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Adobe flash CS6* berbantuan LKPD pada kompetensi membuat pola dasar badan atas secara konstruksi sistem HO siswa kelas X Jurusan Tata Busana SMK Negeri 3 Tebing Tinggi?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran *Adobe flash CS6* berbantuan LKPD pada kompetensi membuat pola dasar badan atas secara konstruksi sistem HOsiswa kelas X Jurusan Tata Busana SMK Negeri 3 Tebing Tinggi.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Adobe flash CS6* berbantuan LKPD pada kompetensi membuat pola dasar badan atas secara konstruksi sistem HOsiswa kelas X Jurusan Tata Busana SMK Negeri 3 Tebing Tinggi.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberi manfaat bagi siswa, guru-guru, dan peneliti sebagai berikut:

1. Bagi siswa
 - a. Dapat memberi wawasan, dan pemahaman bagi siswa agar dapat meningkatkan mutu belajar dalam materi pembuatan pola dasar badan atas secara konstruksi.
 - b. Memberikan peluang kepada siswa untuk mengoptimalkan kemampuan dan kreatifitasnya dalam memperoleh pengetahuan.

2. Bagi guru

- a. Sebagai bahan masukan bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien guna meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Mempermudah penyampaian materi pembelajaran dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

3. Bagi lembaga terkait dan mahasiswa

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi bagi penelitian selanjutnya.
- b. Dapat menghasilkan lulusan yang selalu ingin berinovasi dan memiliki pemikiran yang baik terhadap kemajuan pendidikan di Indonesia.
- c. Menambah wawasan dan pengetahuan, serta menjadi pengalaman dan tantangan yang menarik karena memperoleh ilmu yang banyak mengenai perkembangan media pembelajaran dan penyusunan karya ilmiah.
- d. Sebagai syarat menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Tata Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan.

THE
Character Building
UNIVERSITY