

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pesatnya laju perkembangan ilmu dan teknologi pada saat ini membuat setiap orang gencar untuk ikut serta dalam pembangunan di segala aspek, salah satunya di bidang kependidikan. Memasuki era globalisasi dan era digital pada abad 21 ini yang sarat dengan persaingan antar negara maju, maka Indonesia harus ikut mengembangkan potensi pada sumber daya manusianya dengan memanfaatkan segala daya dan upaya serta memanfaatkan perkembangan ilmu dan teknologi. Berdasarkan perkembangan ilmu dan teknologi tersebut, maka dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. Salah satu bentuk pengembangannya adalah dengan membuat media pembelajaran yang berbasis multimedia.

Dalam proses pembelajaran, sumber informasi adalah guru, dan sesama siswa. Media berperan sebagai teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran atau secara fisik untuk menyiapkan isi/materi pembelajaran. 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 yang diajarkan dan siswa terbantu karena dapat memahami materi tertentu dengan menggunakan bantuan media.

Pada saat ini pemerintah sedang gencarnya meningkatkan mutu pendidikan dengan menciptakan hal-hal baru untuk masa depan anak-anak bangsa terutama di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki bidang jurusan tersendiri, salah satunya adalah jurusan Tata Busana. Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Tata Busana, siswa diajarkan keterampilan membuat busana, dimulai dari mendesain, pembuatan pola, menjahit, menghias dan lain-lain. Mata pelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan Tata Busana dibuat sedemikian mungkin untuk mencapai standar keterampilan yang diharapkan. Di setiap Sekolah Menengah Kejuruan, kelompok mata pelajaran peminatan (yang sesuai dengan jurusan) memiliki jam belajar yang lebih banyak dibandingkan kelompok mata pelajaran wajib. Hal ini bertujuan untuk memaksimalkan pembelajaran sesuai dengan jurusan yang dipilih. Salah satu mata pelajaran dalam jurusan Tata Busana adalah Pembuatan Pola. Pola merupakan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa agar dapat melanjutkan ke kompetensi berikutnya.

Materi membuat celana panjang pria berdasarkan dengan silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan salah satu kompetensi yang terdapat dalam mata pelajaran Pembuatan Pola pada jurusan Tata Busana yang dilaksanakan pada kelas XI semester 4. Membuat pola busana wajib dipelajari setiap siswa karena membuat pola busana adalah langkah awal dalam membuat busana. Dalam membuatnya harus dilakukan secara tepat, cepat dan akurat serta sangat mengutamakan rasa (*feel*) untuk mendapatkan pola busana yang sesuai dengan desain busana yang diinginkan.

Selama ini, pembelajaran Pembuatan Pola khususnya di SMK masih menggunakan sistem klasikal di dalam kelas yang dipandu oleh guru dengan cara menggambar pola di papan tulis dan menggunakan modul pembelajaran yang kemudian diikuti oleh setiap siswa. Pada saat ini hal tersebut kurang efektif karena selain akan membutuhkan waktu yang lama, konsentrasi siswa juga akan terpecah dengan gerak seorang guru yang sedang mendemokan mata pelajaran pola di papan tulis. Walaupun sekolah sudah memberikan fasilitas teknologi yang berupa viewer (seperti *LCD Projector*), namun nyatanya fasilitas tersebut tidak dimanfaatkan sedemikian rupa karena adanya keterbatasan guru dalam mengikuti perkembangan teknologi dan sudah terbiasa dengan sistem yang klasikal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Pembuatan Pola, yakni Ibu Juliana, S.Pd pada saat melakukan observasi, diperoleh hasil bahwa setiap tahun siswa yang mengikuti pelajaran Pembuatan Pola lemah pada membuat pola celana panjang pria yang dapat dilihat dari hasil nilai siswa yang masih dibawah rata-rata nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Khususnya membuat pola celana panjang pria merupakan hal yang sulit dilakukan oleh para siswa yang sudah terbiasa membuat busana wanita. Dan beberapa kesulitan yang didapat oleh siswa adalah pada saat pembedakan garis pesak dan pada saat membentuk garis sisi yang sedikit melengkung. Sehingga guru sering mendapati bentuk pesak dan sisi yang tidak bagus dan tidak tepat.

Dari data nilai pembuatan pola celana panjang pria pada tahun ajaran 2014/2015 di peroleh siswa yang mendapat nilai A (90-100) adalah sebanyak 3 orang , nilai B (80-89) sebanyak 5 orang, nilai C (75-79) sebanyak 18 orang dan nilai D (< 75) sebanyak 9 orang dari total jumlah siswa sebanyak 35 orang. Pada tahun ajaran 2015/2016 di peroleh siswa yang mendapat nilai A (90-100) adalah sebanyak 2 orang , nilai B (80-89) sebanyak 6 orang, nilai C (75-79) sebanyak 18 orang dan nilai D (< 75) sebanyak 10 orang dari total jumlah siswa sebanyak 36 orang. Pada tahun ajaran 2016/2017 di peroleh siswa yang mendapat nilai A (90-100) adalah sebanyak 2 orang , nilai B (80-89) sebanyak 8 orang, nilai C (75-79) sebanyak 14 orang dan nilai D (< 75) sebanyak 11 orang dari total jumlah siswa sebanyak 35 orang.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas XI Tata Busana, mereka menyatakan bahwa hal yang membuat mereka sulit memahami pembuatan pola celana panjang pria yakni, bagi siswa yang duduk dibagian belakang mereka sulit memahami karena posisi papan tulis dan guru yang jauh, sehingga terkadang mereka tidak mendengar apa yang dijelaskan oleh guru. Kemudian guru yang sibuk menjelaskan materi didepan papan tulis menjadi salah satu faktor siswa sulit untuk berdiskusi dengan guru, terlebih waktu yang ada sangat terbatas.

Dari permasalahan tersebut maka media pembelajaran dianggap sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah akibat kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru mata pelajaran, sehingga guru dapat lebih fokus untuk

memperhatikan siswanya. Dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis multimedia diharapkan dapat membantu untuk meningkatkan mutu pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan dan dapat menambah variasi pembelajaran bagi guru dan siswa.

Dalam penerapannya media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan beberapa media seperti media gambar, media animasi, media grafis dan media audio visual. Selain itu, media pembelajaran berbasis multimedia juga terdapat penggunaan fungsi tombol-tombol interaktif yang memudahkan kegiatan belajar mengajar sesuai yang diinginkan.

Media pembelajaran berbasis multimedia dapat di buat dalam beberapa aplikasi pada komputer. *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*). Sehingga *Adobe Flash* dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Namun, penggunaan media pembelajaran ini hanya bisa digunakan dengan komputer, hal tersebut menjadi kelemahan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia yang hanya terbatas digunakan dengan media komputer dan LCD.

Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Gd Tuning Putra, Made Windu Antra Kesiman, S.T. , MSc. , dan I Gede Mahendra Darmawiguna, S. Kom., M. Sc yang dikutip dari jurnal Farida Hasan Rahmaibu tahun 2016. Menurut jurnal tersebut *Adobe Flash* adalah

software yang dapat digunakan untuk membuat animasi disertai gambar, video, teks, bagan, dan suara. Ada beberapa alasan memilih *Adobe flash* sebagai media presentasi, yaitu karena *Adobe flash* memiliki kelebihan, antara lain hasil akhir *file flash* memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah *dipublish*), *Adobe flash* mampu mengimpor hampir semua *file* gambar dan *file-file* audio sehingga presentasi dengan *f Adobe Flash* dapat lebih hidup, animasi dapat dibentuk, dijalankan, dan dikontrol. *Adobe Flash* juga dapat membentuk *file executable (*.exe)* sehingga dapat dijalankan pada PC (*Personal Computer*) manapun tanpa harus menginstal terlebih dahulu program *Adobe flash*. Pada multimedia ini program *Adobe Flash* yang digunakan adalah *Adobe Flash CS6*.

Untuk menguji kelayakan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* membuat pola celana panjang pria ini divalidasi oleh *judgment expert* yaitu pihak yang memiliki kemampuan dalam pembuatan media pembelajaran. Dalam pembuatan media pembelajaran ini terdiri dari dua pihak yaitu ahli media dan ahli materi yang berhak memberikan pernyataan apakah media pembelajaran tersebut layak atau tidak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik mengembangkan Media Pembelajaran *Adobe Flash CS6*. Pada Mata Pelajaran Pembuatan Pola Kompetensi Dasar Pembuatan Pola Celana Panjang Pria Sesuai Desain Siswa Kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Stabat,

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan beberapa catatan yang didapatkan selama observasi awal di SMK Negeri 1 Stabat, dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran pembuatan pola dengan materi pembuatan pola celana panjang pria.
2. Kurangnya pemanfaatan fasilitas yang berupa *viewer* (seperti *LCD Projector*) di SMK Negeri 1 Stabat.
3. Aktifitas belajar dan kondisi belajar siswa yang belum efektif dan maksimal.
4. Belum pernah digunakan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran pembuatan pola dengan materi pembuatan pola celana panjang pria siswa kelas XI SMK Negeri 1 Stabat

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, banyak sekali masalah yang terkait. Agar penelitian ini lebih fokus dan mendalam, maka perlu adanya pembatasan masalah, sehingga tidak semua permasalahan diangkat dalam penelitian ini.

Dalam penelitian ini permasalahan yang dibatasi dalam ruang lingkup penelitian:

1. Pengembangan media pembelajaran *Adobe Flash CS6*
2. Media yang digunakan adalah animasi, grafis dan audio.
3. Pola celana panjang pria dibuat dengan pola konstruksi.

4. Materi pelajaran yang diteliti dengan kompetensi dasar membuat pola celana panjang pria sesuai desain.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah, maka permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran pembuatan pola dengan materi pembuatan pola celana panjang pria siswa kelas XI SMK Negeri 1 Stabat?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran pembuatan pola dengan materi pembuatan pola celana panjang pria siswa kelas XI SMK Negeri 1 Stabat?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran pembuatan pola dengan materi pembuatan pola celana panjang pria siswa kelas XI SMK Negeri 1 Stabat.
2. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran pembuatan pola dengan materi pembuatan pola celana panjang pria siswa kelas XI SMK Negeri 1 Stabat.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hal-hal yang diungkapkan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Bagi pihak SMK Negeri 1 Stabat

- a. Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi motivasi, membimbing dan mengarahkan siswa agar dapat meningkatkan mutu belajar dalam mata pelajaran Pembuatan Pola materi membuat pola celana panjang.
 - b. Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru, karena dengan adanya media pembelajaran berbasis multimediamateri membuat pola celana panjang, maka proses belajar mengajar yang dilakukan harus mampu mengoptimalkan kondisi psikis yang dimiliki oleh siswa sehingga dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.
2. Bagi Peneliti
- a. Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan, serta menjadi pengalaman dan tantangan yang menarik karena memperoleh ilmu yang banyak mengenai perkembangan media pembelajaran guna memenuhi tuntutan zaman.
 - b. Sebagai syarat menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Program Studi Tata Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan.
 - c. Sebagai bahan referensi untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut.