

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sistem pelaksanaan pendidikan yang diperbarui dari waktu ke waktu, peningkatan mutu pendidikan menjadi kewajiban semua pihak yang terlibat dalam bidang pendidikan tersebut, perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat menimbulkan perubahan dan kemajuan dalam berbagai aspek kehidupan. Agar mampu bersaing dalam kemajuan teknologi tersebut, kita dituntut untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Dalam meningkatkan sumber daya manusia pendidikan merupakan pemegang peranan penting karena peningkatan kualitas pendidikan merupakan suatu proses yang terintegrasi dengan proses peningkatan kualitas sumber daya manusia itu sendiri.

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tingkat berfikir siswa semakin maju dan berkembang. Guru atau peserta didik dituntut lebih meningkatkan kualitas dalam pembelajaran, guru diharapkan mampu memberikan pendidikan dengan melibatkan siswa untuk aktif baik fisik maupun mental. Sesuai dengan Undang-undang Pasal 3 No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan itu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memenuhi spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang

diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Untuk mewujudkan pendidikan tersebut, pemerintahan mencitakan wadah-wadah pendidikan, baik formal maupun informal dan dibuat berbagai jenjang.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sekolah formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan, yang lulusannya diharapkan akan mampu bersaing dalam dunia kerja, mampu bekerja mandiri dan mampu menciptakan lapangan kerja agar dapat mengatasi masalah pengangguran khususnya di Indonesia.

SMK Negeri 1 Laguboti merupakan lembaga pendidikan yang bertujuan menghasilkan tenaga kerja yang profesional dan siap menghadapi tuntutan dunia pekerjaan yang semakin waktu mengalami peningkatan kualitas pekerja. SMK Negeri 1 laguboti merupakan salah satu SMK di Toba Samosir yang memiliki 4 program studi salah satunya adalah tata busana. Program studi keahlian tata busana bertujuan membimbing siswanya agar produktif dibidang tata busana.

Menghias busana adalah salah satu Standar Kompetensi pada mata pelajaran produktif. Menghias busana terbagi dari beberapa materi dan praktek yang harus dikuasai oleh siswa yaitu diantaranya harus menguasai tentang sulaman berwarna. Sulaman berwarna dibedakan menjadi beberapa jenis sulaman yaitu sulaman fantasi, sulaman fantasi disebut juga sulaman bebas karna sulaman ini di desain dengan memvariasikan tusuk hias dan warna benang pada bahan tenunan polos. Ragam hias yang digunakan untuk sulaman fantasi sering

menggunakan ragam hias naturalis seperti bentuk bunga-bunga, binatang, buah-buah dan lain lain.

Pada proses belajar mengajar banyak hal yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang pelajaran yang akan atau sedang diajarkan termasuk penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang diberikan guru beragam jenisnya yaitu; berupa media audio, media visual, dan media audio visual. Dan semua media digunakan untuk mempermudah proses belajar yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Sadiman (2010) salah satu kegunaan media adalah memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalitas sehingga dapat menyeragamkan persepsi siswa. Karena keterbatasan media pembelajaran yang dibuat oleh guru mata pelajaran di SMK Negeri 1 Laguboti dan waktu yang kurang efektif menjadi kendala yang membuat siswa sulit memahami tentang materi pelajaran tersebut dan tidak bisa membahas pelajaran tersebut dirumah. Sehingga hasilnya masih kurang memuaskan dan masih kurang optimal dari nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 78.

Berdasarkan data yang telah diterima peneliti dari guru bidang studi dalam 2 tahun terakhir bahwa masih cukup banyak siswa yang belum memenuhi nilai KKM misalnya saja pada tahun ajaran 2014/2015 kelas XI tata busana dengan jumlah siswa ada 34 orang, nilai siswa yang belum lulus KKM ada 19 orang dan yang lulus KKM ada 15 orang. Dan pada tahun ajaran 2015/2016 kelas IX tata

busana dengan jumlah siswa 34 orang, nilai siswa yang belum lulus KKM ada 20 orang dengan nilai yang lulus KKM ada 14 orang.

Banyaknya nilai siswa yang belum mencapai nilai KKM karna siswa masih kurang faham dalam membuat tusuk hias yang sudah ditentukan oleh guru, keterbatasan media pembelajaran di kelas membuat siswa hanya menunggu penjelasan/arahan dari guru saja, dan tidak bisa belajar secara mandiri, siswa cenderung bersikap pasif sedangkan guru cenderung berperan dominan. Ibu Siska Ria Sitepu, S.Pd sebagai guru mata pelajaran menghias busana selama ini sudah menggunakan media pembelajaran berupa membagikan lembar fotocopy berupa gambar motif kepada siswa dan menyampaikan materi menggunakan power point namun media tersebut hanya digunakan dalam menyampaikan materi saja, sehingga pada pelaksanaan praktek siswa tidak bisa belajar secara mandiri.

Pembuatan media pembelajaran terutama pada mata pelajaran menghias busana sangat diperlukan untuk membantu terlaksananya proses pembelajaran menjadi efektif. Media pembelajaran yang dibuat diharapkan mampu menarik perhatian siswa untuk belajar secara mandiri dalam memahami materi, dan media tersebut mampu menyampaikan materi dengan jelas.

Pemilihan media dengan memanfaatkan teknologi multimedia dapat merubah seseorang untuk belajar karna media yang akan dibuat menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton. Media yang dibuat merupakan gabungan dari media audio dan visual sehingga dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajran interaktif. Media audio visual yang

diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang sulaman berwarna karena siswa tidak hanya bisa belajar disekolah saja tetapi siswa juga dapat melanjutkannya dengan mengerjakan secara berkelompok atau individu di luar sekolah. Pembuatan media audio visual tersebut menggunakan software (perangkat lunak) yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yaitu Adobe Flash Cs6. Software ini merupakan program grafis yang bergerak di bidang animasi web.

Media pembelajaran Adobe Flash Cs6 ini membuat guru menjadi lebih kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran praktikum dan membuat siswa lebih aktif dan tidak tergantung pada penyampaian guru saja. Media ini diharapkan dapat digunakan sebagai pegangan pada saat kegiatan praktikum dan media ini dibuat sedemikian rupa agar siswa dapat mengerti tentang tujuan yang akan disampaikan media tersebut. Maka dari itu media pembelajaran yang digunakan haruslah menarik, efektif dan mudah dipahami oleh siswa sehingga siswa dapat mengingat dan mengerjakan sulaman berwarna dengan baik dan rapi.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perlunya dilakukan penelitian lebih lanjut dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 pada Pembuatan Sulaman Berwarna Kelas XI Tata Busana Di SMK Negeri 1 Laguboti”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Kompetensi menghias busana khususnya dalam materi sulaman berwarna masih rendah dan masih banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM.
2. Media pembelajaran yang digunakan masih menggunakan power point yang kurang menarik perhatian siswa dalam belajar.
3. Guru belum memanfaatkan teknologi secara maksimal dalam penyampaian materi pembelajaran
4. Siswa masih kurang faham dalam membuat tusuk hias yang digunakan dalam sulaman fantasi.
5. Media pembelajaran Adobe Flash Cs6 dibuat supaya siswa bisa belajar secara mandiri, dan tidak bergantung pada guru.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka perlu dibatasi masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah Adobe Flash Cs6
2. Siswa yang diambil kelas XI tata busana 3 SMK Negeri 1 Laguboti
3. Mata pelajaran produktif dengan kompetensi dasar sulaman berwarna pada pembuatan sulaman fantasi
4. Pembuatan tusuk hias dengan letak pola hiasan bebas.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran pembuatan sulaman berwarna dengan menggunakan Adobe Flash Cs6 menurut para ahli dan siswa SMK Negeri 1 Laguboti?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran Adobe Flash Cs6 dalam membantu siswa dalam pembuatan sulaman berwarna.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Media pembelajaran ini berupa CD yang dapat menjadi dokumen yang bermanfaat, yaitu berupa bahan kajian dalam proses belajar mengajar— dan menjadi bahan kajian dan informasi bagi yang membutuhkan

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

1. Mempermudah siswa dalam memahami pembuatan sulaman berwarna
2. Meningkatkan motivasi dan pengetahuan siswa dalam pembuatan sulaman berwarna

b. Bagi guru

1. Hasil penelitian ini diharapkan membantu guru dalam menyampaikan materi
2. Menjadi alternatif media yang digunakan dalam pembuatan sulaman berwarna

c. Bagi sekolah SMK N 1 Laguboti

1. Untuk mengoptimalkan sarana dan prasarana yang ada di SMK Negeri 1 Laguboti
2. Untuk memperbaiki kualitas pembelajaran yang ada di SMK Negeri 1 Laguboti

d. Bagi peneliti

1. Menambah wawasan berfikir
2. Menjadi salah satu syarat untuk memperoleh gelar S.Pd