

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) pada saat ini telah menunjukkan kemajuan yang luar biasa. Kehadirannya telah memberikan dampak yang cukup besar terhadap kehidupan umat manusia dalam berbagai aspek dan bidang khususnya dalam bidang pendidikan. Salah satu tujuan penggunaan teknologi dalam pendidikan yaitu untuk mengefisienkan pekerjaan yang dilakukan guru dalam mengajar. Salah satu bentuk pengembangannya adalah dengan membuat media pembelajaran yang berbasis multimedia. Saat ini *multimedia dan Information and Communication Technology (ICT)* sudah mulai digunakan dalam pembelajaran di sekolah-sekolah yang memiliki fasilitas memadai.

Media sebagai sarana penyalur pesan atau informasi dalam proses pembelajaran berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi. National Education Association (NEA) yang dikutip oleh Susilana dan Riyana (2016) memberikan batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya. Ragam dan jenis media pun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian penggunaan media dalam pengajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Hal ini dapat dipahami mengingat proses belajar yang dialami siswa tertumpu pada berbagai kegiatan menambah ilmu dan

wawasan untuk bekal hidup di masa sekarang dan masa akan datang. Salah satu upaya yang harus ditempuh adalah bagaimana menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien. Dalam hal ini, media pengajaran merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar.

Pada saat ini pemerintah sedang gencarnya meningkatkan mutu pendidikan dengan menciptakan inovasi baru untuk masa depan anak-anak bangsa terutama pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Sekolah Menengah Kejuruan merupakan salah satu dari penyelenggaraan pendidikan yang ada di Indonesia dan merupakan lembaga pendidikan kejuruan yang memiliki tugas untuk mempersiapkan siswa untuk dapat bekerja sesuai dengan kompetensinya. Tujuan sekolah menengah kejuruan (SMK) secara umum mengacu pada isi Undang-Undang sistem pendidikan Nasional (UU SPN Tahun 2003) pasal 3 mengenai Tujuan Pendidikan Nasional dan penjelasan pasal 15 yang menyebutkan bahwa pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Sekolah Menengah kejuruan (SMK) memiliki bidang jurusan tersendiri yang nantinya akan siswa pilih sesuai dengan minat dan bakat yang mereka miliki. Siswa akan dididik berdasarkan jurusan yang mereka ambil melalui proses pembelajaran, sesuai kurikulum yang disediakan untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan.

SMK Negeri 1 Beringin adalah sekolah kejuruan yang memiliki visi dan misi untuk menghasilkan sumber daya manusia professional yang mempunyai daya saing, berakhlak mulia dan peduli dengan lingkungan serta diterima oleh

masyarakat. SMK Negeri 1 Beringin memiliki 5 jurusan dan salah satu jurusannya ialah jurusan Tata Busana .Pada jurusan tata busana siswa diajarkan keterampilan mengenai busana mulai dari mendesain, pemilihan bahan tekstil,pembuatan pola,menjahit,menghias dan lain-lain. Mata pelajaran di Sekolah Menengah kejuruan Tata Busana di sesuaikan sedemikian rupa mengikuti perkembangan zaman dan diharapkan mencapai standar keterampilan yang telah ditentukan. Salah satu mata pelajaran dalam jurusan tata busana ialah tekstil. Tekstil merupakan mata pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa karena segala komponen dalam busana berhubungan dengan tekstil.

Tekstil merupakan mata pelajaran produktif untuk kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin. Pada mata pelajaran tekstil materi pokok yang harus dikuasai oleh siswa antara lain memahami bahan tekstil,menerapkan konstruksi bahan tekstil pemeliharaan bahan tekstil dan pengelompokan serat. Siswa kelas X busana butik dinyatakan kompeten dalam mata pelajaran tekstil jika mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 70 (Sumber dari SMK Negeri 1 Beringin).

Berdasarkan pengamatan peneliti saat melakukan Program Pengalaman Lapangan Terpadu (PPLT) pada tahun 2017 semester ganjil di SMK Negeri 1 Beringin, ditemukan bahwa belum maksimalnya pelaksanaan pembelajaran tekstil dikarenakan siswa tidak memiliki buku pegangan mata untuk dapat dibaca kembali di rumah, siswa hanya mengandalkan catatan yang diberikan oleh guru, siswa lebih mengutamakan pelajaran praktik, guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal dan belum mengembangkan media dengan prosedur yang tepat, sehingga banyak siswa merasa bosan dan kurang tertarik

dalam belajar tekstil. Hal ini dipertegas kembali guru bidang studi tekstil di SMK Negeri 1 Beringin yaitu Ibu Evidamayanti S,Pd saat dilakukan observasi, adapun masalah yang diungkapkan oleh guru bidang studi sama yang dihadapi oleh peneliti saat di lapangan, dan ada penambahan masalah yang dikemukakan oleh guru mengenai penggunaan media power point pada materi dirasa kurang mampu menyelesaikan materi secara tuntas karena hanya menampilkan gambar dan materi saja. Padahal untuk mata pelajaran tekstil siswa harus mampu mengetahui karakteristik serat dan menggolongkannya sesuai dengan karakteristik masing-masing serat. Penggunaan media yang tidak variatif menyebabkan siswa merasa jenuh dalam belajar yang akhirnya bermuara pada perolehan kompetensi yang tidak maksimal terlihat dari sebagian nilai siswa belum mencapai KKM.

Data yang diperoleh dari 3 tahun terakhir pada tahun 2016/2017 dari 33 siswa, yang memperoleh tingkat ketuntasan adalah 66% siswa, sementara 34% siswa lainnya belum mencapai ketuntasan, tahun 2017/2018 dari 25 siswa, yang memperoleh tingkat ketuntasan adalah 52% siswa, sementara 48% siswa lainnya belum mencapai ketuntasan, tahun 2018/2019 dari 34 siswa, yang memperoleh tingkat ketuntasan adalah 59% siswa, sementara 41% siswa lainnya belum mencapai ketuntasan. Menurut standar BNSP (Badan Nasional Pendidikan) yang menentukan standar nilai 70 seluruh siswa belum mencapai tuntas, karena pembelajaran dikatakan tuntas apabila sekurang kurangnya 75% dari jumlah siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal.

Dikarenakan pencapaian nilai belajar siswa yang belum maksimal diindikasikan akibat siswa malas belajar dan tidak pernah mengulangi pelajaran di rumah. Oleh karena itu diperlukan penggunaan media yang tepat dan kreatif

dalam proses pembelajaran. Alternatif media yang dapat memberikan kontribusi positif dalam pembelajaran, dapat merangsang lebih dari satu indera siswa adalah flip book maker. Arsyad (2011) menyebutnya sebagai media mutakhir berbasis komputer yang diyakini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih “hidup” dan melibatkan interaktifitas siswa. Penggunaan flipbook juga dapat meningkatkan pemahaman dan meningkatkan pencapaian hasil belajar Nazeri (2013) , Mulyadi (2016), Setiyo (2018). Media flip book maker termasuk ke dalam media audiovisual karena menggunakan gabungan dari teks, animasi, video, suara dan lain. Media audiovisual mempunyai potensi yang tinggi dalam menyampaikan pesan, 70% lebih efektif, menarik minat dan perhatian siswa untuk menyampaikan informasi, hiburan dan pendidikan (Warsita, 2008). Penggunaan media pembelajaran berbasis flip book maker yang berisikan materi pelajaran tekstil diharapkan dapat membantu siswa memahami materi tekstil yang diajarkan dan meningkatkan pencapaian standar nilai yang telah ditentukan.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS FLIP BOOK MAKER PADA MATA PELAJARAN TEKSTIL KELAS X TATA BUSANA SMK NEGERI 1 BERINGIN”.

THE
Character Building
UNIVERSITY

B. Identifikasi Masalah

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

1. Mata pelajaran Tekstil siswa tidak memiliki buku pegangan atau modul, siswa hanya mengandalkan catatan yang diberikan guru.
2. Media yang digunakan pada pelajaran tekstil hanya papan tulis dan power point, media kurang bervariasi.
3. Media yang digunakan pada pelajaran tekstil masih kurang mampu meningkatkan minat dan perhatian siswa.
4. Masih banyaknya siswa yang belum mencapai KKM pada mata pelajaran tekstil.
5. Belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis flip book maker pada mata pelajaran tekstil pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Beringin.

C. Batasan Masalah

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

1. Pengembangan media menggunakan software kvisoft flip book maker.
2. Mata pelajaran yang diteliti ialah pengetahuan tekstil pada kompetensi dasar penggolongan serat.
3. Menggunakan penelitian *Research and development (R&D)* yang dilakukan pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Beringin.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut : “ Bagaimana kelayakan media pembelajaran flip book maker untuk mata pelajaran tekstil pada siswa kelas X tata busana sebagai bahan ajar atau sumber belajar di SMK Negeri 1 Beringin? ”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dirumuskan di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah : “ Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran flip book maker pada mata pelajaran tekstil pada siswa kelas X tata busana sebagai bahan ajar atau sumber belajar di SMK Negeri 1 Beringin.”

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Adapun manfaat teoritis dari penelitian ini adalah :

- a. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan yang berharga dan memperkaya pengetahuan pada umumnya, khususnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran flip book maker penggolongan serat tekstil pada siswa kelas X tata busana.

- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi dan dijadikan sebagai inspirasi penelitian lain untuk meneliti lebih lanjut tentang hal-hal yang belum terungkap dalam penelitian ini sebagai bahan perbandingan.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah :

Bagi siswa :

- 1) Media pembelajaran flip book maker dapat memudahkan siswa dalam menguasai mata pelajaran tekstil.
- 2) Media pembelajaran flip book maker dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa untuk mengikuti pelajaran tekstil.
- 3) Media pembelajaran flip book maker dapat membantu siswa untuk belajar mandiri.

Bagi guru :

- 1) Media pembelajaran flip book maker dapat membantu guru dalam menyampaikan materi.
- 2) Media pembelajaran flip book maker dapat menumbuhkan suasana pembelajaran yang bervariasi.
- 3) Memperoleh bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan kebutuhan siswa.

Bagi peneliti :

- 1) Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman baru bagi peneliti dalam melakukan penelitian.
- 2) Menambah wawasan dalam pengembangan media pembelajaran yang baik diterapkan pada peserta didik.
- 3) Sebagai pertimbangan bagi peneliti untuk mengembangkan produk pembelajaran lain.

Bagi sekolah :

Sekolah akan terpacu untuk memfasilitasi sarana-sarana yang dibutuhkan guru dalam rangka untuk peningkatan kualitas proses pembelajaran.



THE
Character Building
UNIVERSITY