

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting diperhatikan guna menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang baik, maka akan menghasilkan sumber daya manusia yang baik. Pendidikan berkaitan erat dengan kegiatan belajar mengajar, dimana ada proses ini sumber daya manusia dididik sehingga pada akhirnya melahirkan generasi atau pun sumber daya manusia yang berkualitas sebagai penerus bangsa dan negara.

Sekolah menengah kejuruan (SMK) sebagai institusi pendidikan nasional memiliki peranan yang sangat penting dalam mencerdaskan dan meningkatkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi dalam bidang keteknikan dan merupakan tempat yang sangat tepat untuk membentuk keahlian pada peserta didik. Tujuan didirikan SMK yaitu : menyiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha atau industri, dan menyiapkan tamatan agar menjadi warga negara yang produktif, adaptif dan kreatif.

Sekolah menengah kejuruan (SMK) Negeri 1 Beringin merupakan lembaga pendidikan yang bertujuan menghasilkan tenaga profesional dan siap menghadapi tuntutan lapangan kerja yang cukup berat yang setiap waktu mengalami perkembangan. SMK Negeri 1 Beringin adalah salah satu sekolah kejuruan yang membuka beberapa jurusan salah satunya jurusan tata Busana yang membekali

peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan dan sikap agar kompeten dalam bidang busana. Tata busana adalah kompetensi keahlian yang memiliki tujuan program studi keahlian antara lain menyiapkan siswa agar menjadi produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang sesuai dengan potensi keahlian busana butik.

Teknologi menjahit merupakan salah satu kompetensi pada mata pelajaran produktif tata busana. Tujuan dari mata pelajaran teknologi menjahit adalah memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan siswa sebagai dasar dalam menjahit. Salah satu kompetensi belajar yang harus dicapai pada mata pelajaran teknologi menjahit kelas X SMK Negeri 1 Beringin adalah pembuatan Saku. Kompetensi dasar membuat macam-macam saku adalah salah satu standar kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik pada mata pelajaran Teknologi menjahit. Membuat macam-macam saku terdiri dari beberapa kompetensi yaitu saku tempel, saku passepoille, saku vest dan saku samping.

Berdasarkan hasil observasi awal penelitian yang dilakukan di Sekolah SMK Negeri 1 Beringin yang beralamat di Jl. Pendidikan No.3 Emplasmen Kuala Namu, Kec. Beringin, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20552 di kelas X SMK Negeri 1 Beringin dengan melakukan wawancara pada guru mata pelajaran Teknologi Menjahit, ibu guru bidang studi menuturkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mendalami materi menjahit saku passepoille karena pembuatan saku passepoille lebih rumit dan membutuhkan ketelitian yang tinggi karena dilihat dari tingkat kerapihan jahitan. Selama ini guru mengalami beberapa kendala dalam menyampaikan materi teknologi menjahit, Guru bidang

studi hanya menggunakan buku pegangan dalam proses dan media power point dalam proses belajar mengajar dikelas sehingga membuat siswa menjadi pasif, Siswa memerlukan sumber belajar yang tepat agar dapat membantu siswa dalam mencapai materi, mengerjakan tugas, mengembangkan materi baik disekolah maupun dirumah. Media tersebut yaitu *Adobe flash CS6* karena media ini memiliki keunggulan dengan menampilkan gambar dan audio visual dalam proses pembelajaran

Sehubungan dengan kondisi pandemic covid-19 (*coronavirus disease-19*) sekarang ini telah mempengaruhi sistem pendidikan khususnya di Indonesia dan terjadi penutupan sekolah dan perguruan tinggi pada bulan April 2020 dan melaksanakan pembelajaran melalui via internet atau dalam jaringan (daring), dengan melaksanakan pembelajaran daring diharapkan dapat membantu memutus tali penyebaran *covid-19*. Media pembelajaran online semakin beragam dan senantiasa berkembang dan sangat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran tanpa harus bertatap muka di ruangan kelas. Pemilihan media yang bervariasi menuntut seorang guru untuk bisa lebih terampil dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan metode pembelajaran yang akan digunakan dalam mengajar, agar proses belajar dapat berlangsung dengan menyenangkan dan siswa merasa termotivasi untuk mengikuti pelajaran.

Oleh karena itu, dikembangkanlah media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS 6* untuk pembelajaran praktik pembuatan Saku Passpoille pada busana. Guna untuk membantu siswa untuk memahami pembelajaran meski tidak dilakukan proses belajar mengajar seperti biasa sampai batas waktu yang

ditentukan untuk kembali melakukan proses belajar mengajar disekolah seperti biasanya. Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan software *Adobe Flash CS6* perlu dilakukan pada materi pembuatan saku passpoille. Pengembangan media pembelajaran dapat mempercepat kemajuan dan minat belajar siswa. Pengembangan media *Adobe Flash CS6* diharapkan dapat membantu guru untuk menjelaskan materi pelajaran, guru tidak hanya bergantung pada buku pelajaran yang ada. Siswa sebagai penerima pelajaran, akan lebih mudah untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan. Media pembelajaran interaktif dengan menggunakan software *Adobe Flash CS6*, yang merupakan software yang dapat mendukung berbagai media seperti video, animasi, suara, teks dan gambar yang dapat bergerak sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Pengembangan dilakukan untuk menciptakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang menarik. Media pembelajaran yang menarik akan memudahkan pengajar untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam menyerap materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut diatas maka penulis merumuskan penelitian ini dalam sebuah judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS 6* Pembuatan Saku Passpoille Siswa SMK Negeri 1 Beringin**”.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya pengetahuan siswa tentang mata pelajaran teknologi menjahit dengan materi pembuatan saku passpoille.
2. Kurangnya interaksi antar siswa dan guru saat proses pembelajaran
3. Guru belum menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* saat mengajar mata pelajaran Teknologi materi pembuatan saku passpoille.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, tidak semua masalah dapat dibahas. Dalam penelitian ini, peneliti fokus pada pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* sebagai sumber belajar Teknologi Menjahit pembuatan Saku Passpoille, dengan objek penelitian siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, serta pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu ”bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *adobe flash cs6* yang dikembangkan untuk pembuatan saku passpoille pada kelas X di SMK Negeri 1 Beringin”.

1.5. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, tujuan utama penelitian pengembangan ini adalah untuk menerapkan media Pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* dalam pembelajaran. Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini yaitu ” Untuk mengetahui kelayakan media Pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* yang

dikembangkan pada pembuatan saku passpoille pada kelas X di SMK Negeri 1 Beringin”.

1.6. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian maka hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yaitu sebagai berikut :

1. Bagi guru pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS 6* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar, mempermudah guru dalam melakukan proses pembelajaran, apabila guru berhalangan hadir proses pembelajaran tetap berlangsung dan sebagai bahan masukan guru bidang studi.
2. Bagi siswa dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* yang menarik dan mudah dimengerti, siswa dapat mengulang pembelajaran diluar sekolah dan dapat meningkatkan prestasi belajar.
3. Bagi peneliti dapat menambah pengetahuan peneliti tentang pengetahuan dan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6*.