

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hak bagi setiap warga negara yang harus dilaksanakan oleh pemerintah dalam kondisi apapun supaya tujuan pendidikan nasional dapat tercapai, pendidikan diharapkan mampu membentuk peserta didik untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Mewujudkan aspek tersebut diperlukan sistem pendidikan yang menjamin keberlangsungan kegiatan belajar mengajar. Dimana pada kegiatan ini sumber daya manusia dididik sehingga pada akhirnya memberikan generasi baru yang berkualitas sebagai penerus bangsa dan negara.

Kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan adanya kemajuan teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang akan diterapkan kepada siswa di kelas. Media pembelajaran merupakan sarana yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam memahami dan mengerti mengenai materi pelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Karena dengan adanya media pembelajaran maka akan mempermudah guru dalam proses penyampaian materi kepada setiap siswa. Namun pada kenyataannya masih kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan beraneka model pembelajaran yang kreatif dan inovatif supaya dalam proses belajar lebih menarik dan tidak membosankan, dengan

adanya alat/media pembelajaran dapat difungsikan secara proporsional maka proses belajar akan berjalan efektif. Guru diharapkan mampu berkreasi untuk meningkatkan media pembelajaran dengan penggunaan teknologi untuk mendorong terjadinya proses belajar mengajar.

Teknologi modern terutama media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu memfasilitasi pembelajaran peserta didik. Belajar dengan menggunakan teknologi menjadi sangat penting di sekolah masa sekarang ini. Menurut (Eady, 2013) di seluruh dunia, baik pemerintah, sistem pendidikan, peneliti, guru, dan orang tua menganggap teknologi sebagai bagian penting dari pendidikan, apalagi dengan masa sekarang ini adanya pandemi COVID (Coronavirus Disease) yang mengharuskan proses belajar mengajar siswa dilakukan dengan *daring* (dalam jaringan).

Indonesia sedang diterpa wabah virus corona yang lebih dikenal dengan *covid-19*, di Indonesia, virus COVID-19 saat ini memberikan pengaruh kepada seluruh masyarakat. Dampak virus COVID-19, terjadi di berbagai bidang seperti sosial, ekonomi, pariwisata dan pendidikan. Pandemi *covid-19* saat ini sangat mempengaruhi sistem pendidikan di seluruh dunia, termasuk sekolah dan perguruan tinggi. Hal tersebut sangat mempengaruhi dunia pendidikan dan akan berpengaruh terhadap minat dan nilai siswa dalam belajar.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu tingkat pendidikan menengah atas. Dimana salah satu wadah bagi sumber daya manusia yang dibutuhkan dalam bidang pekerjaan untuk melanjutkan dan meneruskan pendidikan serta mampu mempersiapkan siswa menjadi anggota masyarakat yang mampu memiliki hubungan sosial dan budaya dan mampu mengembangkan kemampuan yang lebih lanjut dan langsung bisa bekerja di dunia usaha maupun industri. Pencapaian tujuan tentunya tidak terlepas dari pembelajaran di sekolah. Diperlukan pembelajaran yang efektif yaitu dengan menerapkan media pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Imelda Medan yang merupakan salah satu lembaga pendidikan yang terdiri dari beberapa program keahlian yaitu Tata Busana, Tata Boga, Perhotelan dan Tata Rias. Adapun program keahlian yang dibina di SMK Imelda Medan adalah keahlian Tata Busana, tujuannya adalah untuk membekali peserta didik dengan kemampuan keterampilan, pengetahuan dan sikap agar memiliki skill yang nantinya dapat menyesuaikan dengan dunia kerja.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di sekolah SMK Swasta Imelda Medan yang beralamat di jalan Bilal no. 52, Pulo Brayan Darat I. Kec. Medan Timur, Kota Medan Prov. Sumatera Utara di kelas XI SMK Tata Busana dan wawancara dengan guru mata pelajaran Pembuatan Busana Industri (PBI) yaitu ibu Nurjannah pada bulan Juni 2021. Peneliti mendapatkan informasi bahwa metode pelaksanaan pembuatan busana industri khususnya menjahit kerah kemeja masih menggunakan media cetak seperti buku cetak, papan tulis dan media seperti *power point*. Media

powerpoint ini digunakan hanya pada materi teori saja, sedangkan pada mata pelajaran praktek media ini hanya bisa digunakan sekilas karena keterbatasan slide presentasi dan menjadikan proses belajar mengajar lebih pasif, di samping itu siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi menjahit kerah kemeja, karena ketika proses penjahitan sebagian dari siswa masih ada yang menjahit kerah kemeja pada daun kerah bagian ujung kiri dan kanan tidak sama besarnya, ujung kerah tidak runcing, bagian board/ kaki kerah tidak simetris antara kiri dan kanan, peletakan lobang kancing pada kaki kerah leher kekecilan, pemasangan kerah pada garis leher kadang-kadang tidak sama ukurannya. Ada juga kaki kerah terlalu besar ukurannya atau terlalu kecil ukurannya, sehingga kerah tidak bisa dipasang dengan rapi dilihat dari hasil tingkat kerapian jahitan yang menyebabkan pemahaman mengenai cara menjahit kerah kemeja di mata pelajaran pembuatan busana industri masih kurang maksimal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan media pembelajaran yang dapat mendorong motivasi dan minat belajar siswa, memperjelas dan mempermudah konsep yang kurang dipahami siswa dengan menambah variasi dalam proses pembelajaran yang berpusat pada guru supaya lebih aktif, dengan mengembangkan media yang bisa dimanfaatkan oleh siswa ketika belajar di rumah secara mandiri dan adanya batasan yang mengharuskan pembelajar jarak jauh. Semua tidak menjadi penghalang dikarenakan tenaga pendidik masih dapat melakukan pembelajaran melalui e-learning. Guru dapat mengakses media pembelajaran ke google classroom,

google meet dan lain sebagainya. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antar guru dan siswa sehingga membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran.

Teknologi dan informasi perlu dikembangkan dalam pendidikan. Pemanfaatan perkembangan teknologi diharapkan mampu mendorong kemajuan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan, yang menuntut siswa untuk memperoleh karakter kreativitas dan inovasi dalam bidang pembelajaran.

Media pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa dalam melakukan pembelajaran mandiri tetapi masih dalam pengawasan guru, supaya siswa lebih mudah untuk mencerna dan menerima pembelajaran dengan baik dan meningkatkan motivasi belajar siswa dimana pembelajaran yang berlangsung nantinya diharapkan lebih menarik dari pembelajaran yang biasanya. *Lectora inspire* merupakan sebuah program aplikasi untuk membuat presentasi maupun media pembelajaran yang memang diciptakan untuk kebutuhan *e-learning* yang dapat digunakan secara online maupun offline, yang dapat dibuat dengan cepat dan mudah, dapat digunakan untuk menggabungkan flash, menggabungkan gambar, merekam video dan screen capture (Ramadhan & Rusmanto, 2015).

Lectora inspire merupakan salah satu cara yang digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa tentang cara menjahit kerah kemeja karena *lectora inspire* dapat membantu guru atau pengajar untuk memudahkan membuat media pembelajaran

untuk digunakan dalam pembelajaran. *Lectora inspire* ini juga dapat menampilkan video, gambar, animasi transisi, audio, soal pilihan ganda yang disertai dengan skor dan evaluasi Sehingga mudah untuk digunakan oleh siswa. Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Menjahit Kerah Kemeja Menggunakan *Lectora Inspire* Pada Siswa Kelas Xi Tata Busana Smk Swasta Imelda Medan.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1.2.1. Guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* saat mengajar materi pembuatan kemeja.
- 1.2.2. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menjahit kerah kemeja, ketika menjahit kerah kemeja pada daun kerah bagian ujung kiri dan kanan tidak sama besarnya, ujung kerah tidak runcing, bagian board/ kaki kerah tidak simetris antara kiri dan kanan, peletakan lobang kancing pada kaki kerah leher kekecilan, pemasangan kerah pada garis leher kadang-kadang tidak sama ukurannya.
- 1.2.3. Masih kurangnya penggunaan media yang berfungsi sebagai pendamping belajar peserta didik, yang dapat menunjang pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti fokus pada pengembangan Media Pembelajaran *lectora inspire* untuk menjahit kerah kemeja siswa kelas XI Tata Busana di SMK Swasta Imelda Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah Pengembangan Media Pembelajaran Menjahit Kerah Kemeja Menggunakan *Lectora Inspire* Pada Siswa Kelas XI Tata Busana SMK Swasta Imelda Medan.
2. Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Menjahit Kerah Kemeja Menggunakan *Lectora Inspire* Pada Siswa Kelas XI Tata Busana SMK Swasta Imelda Medan.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mengembangkan Media Pembelajaran Menjahit Kerah Kemeja Menggunakan *Lectora Inspire* Pada Siswa Kelas XI Tata Busana SMK Swasta Imelda Medan.
2. Untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Menjahit Kerah Kemeja Menggunakan *Lectora Inspire* Pada Siswa Kelas XI Tata Busana SMK Swasta Imelda Medan.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Adapun manfaat dari hasil penelitian pengembangan ini diharapkan sebagai berikut :

1) Bagi Siswa

- a) Membantu siswa lebih mudah memahami materi menjahit kerah kemeja.
- b) Membantu siswa dalam hal praktek membuat dan memasang kerah kemeja.

2) Bagi Guru bidang studi

- a) Membantu guru dalam memberikan variasi proses belajar sehingga tidak terlalu monoton sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar.
- b) Sebagai sarana dan solusi untuk memperluas waktu dalam hal praktek.

3) Bagi Peneliti

Sebagai sarana belajar dan pengalaman mengenai pengembangan media *lectora inspire* yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menjahit kerah kemeja.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi yang diharapkan dari pengembangan media ini adalah media pembelajaran ini menjelaskan pengertian pembuatan pola kerah kemeja, alat dan bahan, serta proses menjahit kerah kemeja dari awal sampai dengan selesai dengan detail dan menarik .

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *lectora inspire* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Selain *lectora inspire* ini sederhana, *lectora inspire* ini juga menarik perhatian siswa untuk memahami terlebih dahulu mata pelajaran sebelum guru menjelaskan lebih banyak. Media pembelajaran *lectora inspire* ini juga dapat dilihat dan dipelajari dimana saja, selain di sekolah dan di rumah, bahkan saat di luar sekolah dan luar rumah bisa dilihat di smartphone.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* adalah :

1. Asumsi Pengembangan

Media pembelajaran berbasis *lectora inspire* dengan materi menjahit kemeja mampu membuat peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran dan dapat menaikkan hasil belajar siswa.

2. Keterbatasan Pengembangan

Proses Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *lectora inspire* untuk menjahit kerah kemeja ini terbatas hanya pada siswa kelas XI SMK Swasta Imelda Medan.