

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Ilmu pengetahuan berkembang mengikuti alur waktu dan zaman. Saat ini kemajuan zaman berkembang sangat pesat dimana kemajuan teknologi tak dapat dihindari lagi, oleh sebab itu dibutuhkan sumber daya manusia berkualitas yang kreatif dan inovatif agar mampu bersaing. Pendidikan memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan perkembangan kualitas generasi suatu bangsa. Pada Undang Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 pasal 3 menyatakan bahwa: pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Pernyataan ini menunjukkan bahwa pendidikan memiliki andil yang strategis dalam upaya memajukan kesejahteraan umum.

Pendidikan merupakan kegiatan yang berkaitan dengan pembinaan pengembangan bakat dan minat anak didik yang dilakukan secara sistematis dan terorganisasi. Pendidikan juga merupakan usaha yang bersifat mendidik, membimbing, membina, memengaruhi dan mengarahkan dengan seperangkat ilmu pengetahuan. Sesuai Undang Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Pasal

14, pendidikan formal di Indonesia terdiri dari tiga jenjang pendidikan yaitu pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu jenjang pendidikan menengah formal yang memiliki peluang cukup besar untuk ikut serta dalam membangun sistem perekonomian dengan memanfaatkan tahap perkembangan remaja. Siswa SMK adalah salah satu sumber daya manusia yang potensial, mempunyai kemampuan hidup mandiri dengan keterampilan dan penugasan ilmu dari program dan jurusan yang dipilih dan dimiliki untuk langsung menerapkan pada lapangan pekerjaan yang tersedia. Pendidikan sekolah menengah kejuruan (SMK) diharapkan akan menghasilkan lulusan yang terampil, berkarakter dan mampu untuk bersaing di pasar global.

Dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, maka sekolah menengah kejuruan (SMK) yang merupakan lembaga pendidikan bertanggungjawab mempersiapkan lulusannya menjadi tenaga kerja yang terampil dan berkualitas.

SMK Pariwisata Imelda Medan merupakan salah satu SMK yang berada di wilayah kecamatan Medan Timur dan memiliki jurusan tata busana. Pada bidang keahlian tata busana terdapat beberapa program mata pelajaran keahlian yang mendukung tercapainya lulusan yang bermutu, di antaranya adalah mata pelajaran tekstil, pembuatan pola, dasar teknologi menjahit, dan pembuatan busana industri.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di SMK Pariwisata Imelda jurusan tata busana pada mata pelajaran pembuatan pola, selama ini proses pembelajaran pembuatan pola hal yang pertama yang dilaksanakan guru pengampu mata pelajaran adalah mendeskripsikan bentuk-bentuk tubuh, titik tubuh, dan garis

tubuh (body line). Untuk mata pelajaran pembuatan pola terdapat kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa, salah satunya adalah menjelaskan cara menentukan titik dan garis tubuh. Mempelajari materi mengenai titik dan garis tubuh sangatlah penting karena bertujuan agar siswa terampil menentukan letak titik dan garis tubuh pada manekin dan manusia, dengan demikian siswa pada akhirnya terampil dalam mengambil ukuran tubuh sesuai dengan bentuk tubuh seseorang serta dapat menghasilkan pola yang tepat dan sesuai dengan bentuk tubuh.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran pembuatan pola yaitu ibu Nurjannah, S.Pd pada September 2021 menyatakan bahwa mata pelajaran pembuatan pola hasilnya kurang optimal dan kompetensi yang diharapkan untuk pembelajaran masih belum tercapai. Siswa masih sering salah dalam pengambilan ukuran tubuh, hal ini disebabkan karena siswa kurang mampu dalam menentukan letak titik dan garis tubuh. Sering didapati siswa kurang tepat dalam menentukan garis pinggang dan garis bahu. Sedangkan menurut hasil wawancara dengan beberapa siswa, diketahui bahwa mereka masih bingung menentukan dimana letak titik dan garis tubuh serta kurang termotivasi dalam mengerjakan tugas yang diberikan, ada juga yang membuat ukuran tubuh asal jadi saja, hal itu dikarenakan siswa kurang memahami letak titik dan garis tubuh yang dibutuhkan untuk pembuatan pola.

Hasil belajar siswa tidak lepas dari komponen pendukung proses pembelajaran yaitu siswa, guru, dan media pembelajaran yang digunakan. Dalam proses pendidikan, guru harus memilih media yang tepat agar tujuan-tujuan yang diinginkan dapat terwujud dalam diri peserta didik karena dalam bentuk

komunikasi pembelajaran manapun sangat dibutuhkan peran media untuk lebih meningkatkan keefektifan pencapaian tujuan/kompetensi. Hasil penelitian telah memperlihatkan media menunjukkan keunggulannya membantu para guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran serta lebih cepat dan lebih mudah ditangkap peserta didik (Wahid, 2018). Jadi penggunaan media seacara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa untuk belajar lebih banyak, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan yang menjadi tujuan pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara (Syaiful & Aswan, 2016). Media pembelajaran interaktif dapat dijadikan sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran agar lebih menarik, sehingga lebih disukai oleh peserta didik dan tidak membosankan. Media pembelajaran interaktif yang berbasis komputer merupakan pilihan yang tepat dan sesuai untuk situasi perkembangan teknologi saat ini dimana dapat dibuat dengan berbantuan perangkat lunak (*software*). Salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar adalah *Macromedia flash*.

Pembuatan media pembelajaran pada materi titik dan garis tubuh yang akan digunakan adalah *Macromedia Flash Pro 8*. Fanani (2013) menyatakan *Macromedia Flash* merupakan salah satu produk dari Macromedia yang merupakan program pembuatan animasi, dengan perangkat lunak ini akan memudahkan pendidik merealisasikan ide-idenya sesuai dengan materi pembelajaran yang

dikuasainya kedalam komputer didukung oleh software tersebut. *Macromedia Flash Pro 8* mempunyai kelebihan untuk menciptakan media yang menarik dan interaktif. Kemampuannya dalam menampilkan multimedia, menggabungkan unsur teks, grafis, animasi, suara, video, musik, dan interaktivitas program berdasarkan teori pembelajaran dapat mengubah pembelajaran yang abstrak menjadi nyata dan menyenangkan.

Selaras dengan karakteristik mata pelajaran pembuatan pola yang menuntut siswa untuk memiliki pengetahuan prosedural yang terstruktur, media pembelajaran multimedia interaktif tentunya dapat mengakomodasi siswa yang cepat menerima pelajaran dan juga dapat menangani siswa yang lamban dalam menerima pelajaran. Menggunakan media *Macromedia Flash Pro 8* ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar secara dinamis, interaktif, dan perorangan, sedangkan bagi pendidik dengan mengikuti perkembangan teknologi sangat membantu dalam memudahkan penyampaian pengetahuan yang abstrak karena prosedur pembelajaran yang diajarkan harus dilakukan selangkah demi selangkah sehingga kompetensi peserta didik dapat tercapai dengan maksimal.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk meneliti hal yang dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam menentukan garis tubuh (body line) agar siswa memiliki kemampuan dalam menyelesaikan garis tubuh dengan tepat.

Dengan kelebihan yang dimiliki *Macromedia Flash Pro 8* serasi dipasangkan dengan materi titik dan garis tubuh oleh sebab itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran *Macromedia***

**Flash Pada Mata Pelajaran Pembuatan Pola Siswa Kelas X Tata Busana SMK  
Pariwisata Imelda Medan”**

**1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi berbagai permasalahan yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Hasil belajar pada mata pelajaran pembuatan pola pada siswa kelas X Tata Busana SMK Pariwisata Imelda Medan kurang optimal dan kompetensi yang diharapkan untuk pembelajaran masih belum tercapai.
2. Pada mata pelajaran pembuatan pola, siswa kelas X Tata Busana SMK Pariwisata Imelda Medan masih sering salah dalam pengambilan ukuran tubuh.
3. Pengetahuan siswa kelas X Tata Busana SMK Pariwisata Imelda Medan akan kompetensi menentukan titik dan garis tubuh pada mata pelajaran pembuatan pola masih kurang.
4. Kurangnya motivasi siswa kelas X Tata Busana SMK Pariwisata Imelda Medan dalam mengikuti proses pembelajaran yang menyebabkan siswa kurang bersemangat dan mengerjakan tugas asal jadi.
5. Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar berbasis multimedia interaktif pada kompetensi titik dan garis tubuh dalam mata pelajaran pembuatan pola siswa kelas X Tata Busana SMK Pariwisata Imelda Medan.
6. Belum pernah digunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada kompetensi titik dan garis tubuh siswa kelas X Tata Busana SMK

Pariwisata Imelda Medan.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Adapun yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar adalah media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash Pro 8* pada siswa kelas X Tata Busana SMK Pariwisata Imelda Medan.
2. Materi pokok dalam penelitian ini adalah titik dan garis tubuh.
3. Implementasi produk dibatasi pada Media *Macromedia Flash* yang memuat materi tentang titik dan garis tubuh.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media *Macromedia Flash* pada kompetensi titik dan garis tubuh untuk digunakan siswa kelas X Tata Busana SMK Pariwisata Imelda Medan?
2. Bagaimana tingkat kelayakan Media *Macromedia Flash* pada kompetensi titik dan garis tubuh untuk digunakan siswa kelas X Tata Busana SMK Pariwisata Imelda Medan?

### 1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Mengembangkan media pembelajaran *Macromedia Flash* pada kompetensi

titik dan garis tubuh untuk digunakan siswa kelas X Tata Busana SMK Pariwisata Imelda Medan

2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan Media *Macromedia Flash* pada kompetensi titik dan garis tubuh layak untuk digunakan siswa kelas X Tata Busana SMK Pariwisata Imelda Medan.

### 1.6 Manfaat Penelitian

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

#### 1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi Peneliti

Media *Macromedia Flash* ini dapat digunakan sebagai bahan informasi dalam pengembangan *Macromedia Flash* dalam materi yang berbeda.

- b. Bagi Pendidik Mata Pelajaran

Media *Macromedia Flash* titik dan garis tubuh yang dihasilkan dapat digunakan sebagai alternatif media dalam pembelajaran titik dan garis tubuh.

- c. Bagi Peserta Didik

Dapat digunakan sebagai sarana penambahan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran mandiri.

#### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Memberikan pengetahuan dan pengalaman nyata tentang mengembangkan media *Macromedia Flash* pada materi pokok titik dan



garis tubuh.

b. Bagi Pendidik Mata Pelajaran

Meningkatkan variasi media pembelajaran, menjadi bahan pertimbangan untuk menggunakan media *Macromedia Flash* sebagai pendukung pembelajaran juga dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

Memberikan media pembelajaran alternatif untuk memecahkan masalah dalam keterbatasan memahami pembelajaran materi titik dan garis tubuh terkhusus pada keterampilan mengambil ukuran.

### 1.7 Spesifikasi Produk

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah, produk berupa media pembelajaran dengan menggunakan media *Macromedia Flash* mencakup pembelajaran pada kompetensi titik dan garis tubuh.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan ini adalah karena pengembangan media sangat diperlukan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajarannya dan media juga membantu peserta didik lebih memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Pengembangan media dapat dilakukan dengan cara menggabungkan berbagai macam media seperti teks, gambar, audio, maupun video.

### 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Macromedia Flash* pada kompetensi titik dan garis tubuh adalah dapat membantu guru pada saat menyampaikan materi pembelajaran khususnya pada kompetensi titik dan garis tubuh hingga peserta didik mampu menerima pembelajaran dengan lebih baik lagi jika menggunakan media ini. Adapun yang menjadi keterbatasan dalam pengembangan media ini adalah media *Macromedia Flash* yang dikembangkan hanya memuat kompetensi titik dan garis tubuh.