

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses pendewasaan diri yang dapat mengubah sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok melalui pengajaran dan latihan, baik secara moral, intelektual maupun sosial. Hal ini sejalan dengan Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 yang menyatakan bahwa “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Pendidikan merupakan suatu bentuk interaksi yang terjadi antara pendidik (guru) dan peserta didik (siswa) dengan penuh tanggung jawab membimbing dalam proses pendidikan. Melalui pendidikan, siswa sebagai subjek belajar diharapkan mampu menyelesaikan berbagai tugas belajar dari sekolah dengan potensi dan karakteristik yang berbeda-beda untuk mencapai standar kompetensi pendidikan, sedangkan peran guru sebagai fasilitator dan mediator siswa atas keberhasilan tujuan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dan interaksi belajar mengajar sebagai bentuk usaha pendidikan dalam diri peserta didik. Pendapat ini kemudian dipertegas oleh Sanaky dengan menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar (Sanaky, 2013). Bahan ajar sebagai media dalam proses pembelajaran yang dapat dikembangkan sesuai kebutuhan guru dan siswa yang dimanfaatkan secara benar untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting untuk meningkatkan mutu pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan khususnya pada pembelajaran yang akan menentukan hasil belajar siswa. Seiring dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang begitu pesat berdampak pada berbagai aspek kehidupan khususnya dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan menjadi salah satu dampak positif yang mendukung adanya pengembangan sebuah media khususnya penggunaan media presentasi sehingga menjadikan proses pembelajaran lebih mudah. Salah satu media pembelajaran pada pendidikan yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yaitu aplikasi *Prezi*.

Aplikasi *Prezi* menjadi salah satu perangkat lunak untuk membuat presentasi berbasis *online* yang dapat diakses melalui www.prezi.com. Pada slide presentasi, aplikasi *Prezi* dapat menggabungkan berbagai elemen seperti tulisan, gambar, video, dan audio. Selain digunakan sebagai presentasi, aplikasi *Prezi* juga dapat digunakan sebagai media kanvas virtual. Aplikasi

Prezi menjadi unggul karena menggunakan fitur *Zooming User Interface* (ZUI) yang dapat memperbesar dan memperkecil tampilan presentasi sehingga dapat menonjolkan bagian materi tertentu yang sedang dibahas .

SMK Pariwisata Imelda Medan merupakan salah satu sekolah kejuruan yang terdapat program studi keahlian Tata Busana dengan menerapkan Kurikulum 2013 (K-13). Program studi keahlian Tata Busana dapat menjadi peluang pengembangan diri bagi siswa di bidang adaptif, produktif, normatif, dan muatan lokal. Pada program studi keahlian Tata Busana tentu siswa mempelajari program kejuruan yang mencakup teori dan praktik. Kegiatan praktik dilakukan secara langsung disekolah dengan melibatkan siswa dalam bentuk pembelajaran kegiatan praktikum.

Pembuatan Hiasan Busana (*Embroidery*) merupakan mata pelajaran program studi keahlian Tata Busana dalam bentuk kegiatan praktikum pada materi membuat macam-macam tusuk dasar. Tusuk dasar adalah teknik menghias kain dari benang yang dijahit menggunakan tangan sehingga membentuk motif hias dengan menusukkan jarum yang telah disematkan benang sulam. Pada kompetensi dasar membuat macam-macam tusuk dasar, siswa dituntut teliti dan cermat dalam membuat tusuk dasar sehingga mudah memahami terhadap langkah-langkah membuat tusuk dasar. Sebelum praktik siswa harus memahami langkah-langkah membuat tusuk dasar maka diperlukan multimedia interaktif yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Karena siswa dapat melihat secara langsung proses pembuatan

macam-macam tusuk dasar dengan jelas, sehingga guru tidak perlu mengulang materi berkali-kali yang belum dipahami siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bersama Ibu Siti Masnah Siregar, S.Pd dikelas XI Tata Busana SMK Pariwisata Imelda Medan, pada proses pembelajaran pembuatan macam-macam tusuk dasar penggunaan bahan ajar yang digunakan guru masih terbatas yaitu pada penggunaan media *jobsheet*. Pembelajaran diawali dengan penjelasan pengertian dan fungsi tusuk dasar, kemudian guru memberikan tugas praktik pada siswa yaitu membuat macam-macam tusuk dasar dengan mengikuti langkah-langkah pembuatan yang berpeoman pada *jobsheet*. Pada saat praktik berlangsung, diketahui siswa mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi jenis tusuk dasar. Belum memahami langkah pembuatan tusuk bintang 8, tusuk ranting, dan tusuk bunga. Siswa kurang mampu membuat tusuk dasar dengan rapih sehingga menghasilkan bentuk yang tidak sama rata. Pada bagian buruk kain sulaman masih terdapat banyak gumpalan benang sulam.

Permasalahan lainnya yang terjadi pada praktik pembuatan macam-macam tusuk dasar adalah terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang diterapkan. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu adanya media pembelajaran yang lebih variatif dan menarik sehingga siswa dapat termotivasi saat proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh siswa agar dapat memudahkan proses pembelajaran praktik. Karena dalam pembelajaran praktik siswa dan guru terlibat secara langsung. Oleh karena itu, siswa dituntut aktif dalam pembelajaran praktik membuat

tusuk hias. Maka perlu dilakukan pembelajaran yang bersifat *teacher center* ke *student center* sehingga proses pembelajaran berpusat pada siswa guna mengefisienkan waktu dan memaksimalkan pembelajaran.

SMK Pariwisata Imelda Medan memiliki fasilitas sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran. Sekolah ini menyediakan perangkat IT (*Information and Technology*) berupa LCD (*Liquid Crystal Display*) dan monitor yang mendukung untuk proses pembelajaran. Akan tetapi perangkat IT yang disediakan oleh sekolah belum dimanfaatkan sepenuhnya sebagai media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Media berbasis multimedia interaktif digunakan untuk mempermudah siswa memahami materi pembuatan macam-macam tusuk dasar. Media menjadi salah satu faktor yang dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran yang dapat menampilkan materi lebih menarik dan mudah dipahami.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, maka diperlukan media alternatif media pembelajaran masa kini berbasis teknologi yang memiliki kemampuan menyajikan materi lebih menarik dan mudah dipahami berupa video, gambar, dan animasi. Agar dapat membantu siswa dan memudahkan guru dalam proses pembelajaran. Aplikasi *Prezi* merupakan salah satu *software* aplikasi yang dapat memuat video dan gambar. Aplikasi *Prezi* menjadi strategi baru dalam pengembangan media interaktif audio-visual yang dirancang sesuai materi pembuatan macam-macam tusuk dasar.

Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* dalam proses pembelajaran diharapkan menjadi alternatif media yang dapat memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru secara lebih menarik. Sehingga pembelajaran tidak hanya fokus pada satu sumber buku saja tetapi dengan adanya media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* mampu membuat materi presentasi lebih menyenangkan dan ringan sehingga siswa tidak mudah jenuh.

Berdasarkan paparan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* pada pembuatan macam-macam tusuk dasar yang dirumuskan dalam bentuk skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Prezi* Pada Pembuatan Macam-Macam Tusuk Dasar Siswa Kelas XI Tata Busana Di SMK Pariwisata Imelda Medan”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diketahui bahwa permasalahan yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu :

1. Siswa mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi jenis sulaman pada pembuatan macam-macam tusuk dasar.
2. Siswa kurang mampu memahami langkah-langkah pembuatan tusuk bintang 8, tusuk ranting, dan tusuk bunga.
3. Siswa kurang mampu membuat tusuk dasar dengan rapih sehingga menghasilkan bentuk yang tidak sama rata.

4. Pada bagian buruk kain sulaman masih terdapat banyak gumpalan benang sulam.
5. Belum tersedianya media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan aplikasi *Prezi* pada mata pelajaran pembuatan macam-macam tusuk dasar.
6. Fasilitas perangkat IT berupa LCD dan monitor yang disediakan sekolah belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas agar penelitian ini lebih fokus dan mendalam, maka perlu dibatasi ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini. Peneliti membatasi permasalahan ini pada :

1. Pengembangan dan kelayakan media pembelajaran pada mata pelajaran Membuat Hiasan Busana (*Embroidery*) materi pembelajaran membuat macam-macam tusuk dasar dengan menggunakan aplikasi *Prezi*.
2. Subjek penelitian dilakukan terhadap siswa kelas XI Tata busana di SMK Pariwisata Imelda Medan.
3. Macam-macam tusuk dasar yang akan digunakan meliputi : (1) tusuk jelujur, (2) tusuk tikam jejak, (3) tusuk batang, (4) tusuk rantai, (5) tusuk flanel, (6) tusuk feston, (7) tusuk silang, (8) tusuk tegak, (9) tusuk zig zag (biku), (10) tusuk balut, (11) tusuk bintang 8, (12) tusuk ranting, (13) dan tusuk bunga menggunakan benang sulam. Bahan dan alat yang digunakan untuk menyulam adalah kain setrimin dengan ukuran 30cm x 30cm, benang mouline, jarum, dan gunting.

1.4 Rumusan Masalah

Setelah mengamati batasan masalah, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* pada pembuatan macam-macam tusuk dasar siswa kelas XI Tata Busana di SMK Pariwisata Imelda Medan berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* pada pembuatan macam-macam tusuk dasar siswa kelas XI Tata Busana di SMK Pariwisata Imelda Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* pada pembuatan macam-macam tusuk dasar siswa kelas XI Tata Busana di SMK Pariwisata Imelda Medan berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* pada pembuatan macam-macam tusuk dasar siswa kelas XI Tata Busana di SMK Pariwisata Imelda Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian diatas, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat sebagai berikut :

1. Bagi siswa

Penelitian ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran pembuatan macam-macam tusuk dasar dengan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, sehingga siswa lebih fokus dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat membantu guru untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih menarik dalam menyampaikan materi kepada siswa, sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami dan proses pembelajaran dapat teroptimalisasi dengan baik.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat berfungsi sebagai penunjang proses pembelajaran dan salah satu acuan media pembelajaran untuk memotivasi siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan aplikasi *Prezi* dapat menjadi bahan informasi lembaga pendidikan sebagai pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan baru dalam penyusunan media pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi di

bidang pendidikan, sehingga terciptanya proses pembelajaran yang menarik bagi siswa dan mempersiapkan diri sebagai calon tenaga pendidik yang siap memanfaatkan teknologi modern.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian ini berupa :

1. Media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* berisi materi pembelajaran pembuatan macam-macam tusuk dasar yang sesuai dengan silabus di SMK Pariwisata Imelda Medan dalam bentuk file pada aplikasi *Prezi*. Media ini dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas maupun di rumah. Penggunaan media aplikasi *Prezi* menekankan pemahaman dan kreativitas siswa.
2. Produk yang dihasilkan berupa materi tentang pembuatan macam-macam tusuk dasar yang dimasukkan ke dalam aplikasi *Prezi*. Produk ini dapat diakses melalui *smartphone*, laptop, dan komputer sehingga siswa dapat berinteraktif langsung dengan medianya.
3. Produk ini dilengkapi dengan contoh video dan gambar pembuatan macam-macam tusuk dasar.
4. Produk ini memiliki tampilan *Zooming User Interface (ZUI)* yang mampu memperbesar dan memperkecil tampilan presentasi secara detail sehingga lebih menarik.

1.8 Pentingnya Media Dikembangkan

Sejalan dengan rancangan kurikulum yang saat ini telah ditetapkan oleh pemerintah yaitu kurikulum 2013 dengan berbasis kompetensi sebagai lanjutan

dari pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Adanya kurikulum 2013 menghadirkan perubahan baru dalam proses pembelajaran. Siswa dituntut untuk mengkonstruksi dan mencari informasi secara mandiri, dengan kata lain *discovery learning*. Guru sebagai fasilitator berperan untuk mengarahkan dan membimbing siswa agar dapat belajar dan berfikir kreatif.

Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* menjadi hal yang sangat penting untuk membantu guru dalam proses pembelajaran agar lebih menarik dan siswa lebih mandiri. Mengingat belum adanya ketersediaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* pada materi pembuatan macam-macam tusuk dasar di SMK Pariwisata Imelda Medan. Sehingga dapat memperkaya sumber belajar bagi guru dan siswa melalui media pembelajaran baru dan inovatif seperti aplikasi *Prezi*.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini didasarkan pada beberapa asumsi dan keterbatasan pengembangan antara lain :

a. Asumsi

Asumsi yang mendasari dalam pengembangan media pembelajaran ini yaitu :

1. Dengan adanya fasilitas sarana dan prasarana yang mendukung, media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* yang sudah dikembangkan sangat tepat digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* memiliki fitur-fitur yang menarik seperti gambar, video, teks, musik, dan lainnya yang membuat

siswa lebih tertarik saat belajar, sehingga siswa tidak mudah jenuh dan dapat memotivasi belajar siswa.

3. Media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* menjadi salah satu terobosan baru dalam dunia pendidikan masa kini di era teknologi yang canggih, serta menjadi sumber belajar mandiri bagi siswa dan sumber bahan ajar bagi guru sesuai dengan rancangan Kurikulum 2013.

b. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini memiliki batasan dalam implementasinya yaitu :

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* ini memiliki batasan pada validitas media sebagai sumber belajar.
2. Materi yang tercakup pada media pembelajaran hanya meliputi pengertian dan fungsi sulaman, alat dan bahan, macam-macam tusuk dasar, dan langkah pembuatan macam-macam tusuk dasar.
3. Ujicoba dilakukan pada kelas XI Tata Busana SMK Pariwisata Imelda Medan. Pemilihan kelas berdasarkan pada materi yang dipelajari siswa.