

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia busana, menciptakan sebuah desain merupakan hal pokok sebagai dasar menghasilkan suatu karya busana. Untuk lebih mendapatkan suatu desain yang baik dan menarik, seorang perancang harus mengetahui dan memahami apa saja yang menjadi dasar-dasar dalam menciptakan sebuah desain. Perancang harus mengetahui bagaimana memilih garis atau siluet, bentuk, ukuran, tekstur, dan warna serta bagaimana menyusunnya menjadi susunan atau desain yang indah. Pengetahuan dasar tentang garis, bentuk, ukuran, tekstur, dan warna ini didapat dari pengetahuan unsur-unsur desain.

Khusus dalam dunia pendidikan kejuruan, peserta didik yang berada dalam konsentrasi bidang busana secara mutlak harus memahami pengetahuan tentang unsur-unsur desain tersebut. Unsur-unsur desain sangat erat kaitannya dengan mata pelajaran yang akan dipelajari oleh peserta didik pada konsentrasi tata busana berikutnya. Peserta didik harus mampu menguasai pengetahuan unsur-unsur desain yang merupakan salah satu materi penting dalam mata pelajaran dasar desain ini sebagai bekal awal untuk dapat diaplikasikan atau diterapkan pada mata pelajaran busana berikutnya.

Dalam hal ini, penulis ingin mengetahui apakah peserta didik dapat menguasai materi unsur-unsur desain. Jika peserta didik tidak mampu untuk menguasai materi unsur-unsur desain, maka peserta didik tidak akan mampu

menciptakan karya busana yang baik. Ini membuktikan bahwa materi unsur-unsur desain adalah hal pokok yang harus dikuasai oleh peserta didik.

Namun fakta yang penulis temukan di lapangan justru tidak sesuai dengan harapan bahwa peserta didik mampu menguasai pengetahuan unsur-unsur desain. Peserta didik nyatanya banyak yang mengalami kesulitan dalam memahami dan menguasai materi tersebut. Padahal seperti yang sudah diutarakan sebelumnya bahwa pengetahuan unsur-unsur desain ini merupakan tolak ukur peserta didik nantinya dalam menciptakan suatu desain. Hal ini terjadi karena peserta didik merasa unsur-unsur desain adalah materi pelajaran yang sulit. Ditambah lagi dengan strategi guru yang masih monoton dalam menyampaikan materi ajar kepada peserta didik. Hal inilah yang menjadi landasan dasar penulis untuk mencari cara bagaimana memecahkan permasalahan tersebut.

Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan pada tanggal 12 Juni 2015 lalu dengan guru mata pelajaran Dasar Desain di SMK Negeri 3 Pematangsiantar berkaitan dengan hasil belajar siswa diketahui bahwa masih banyak peserta didik yang mendapat nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Hasil belajar siswa tahun ajaran 2014/2015 dalam kurun waktu 2 (dua) semester menunjukkan hasil yang kurang maksimal.

Hal ini terbukti berdasarkan hasil tes awal yang penulis lakukan pada siswa kelas X Tata Busana sebanyak 32 siswa hanya mencapai tingkat ketuntasan $\pm 30\%$ atau sekitar 10 siswa sedangkan siswa yang tidak mencapai ketuntasan mencapai $\pm 70\%$ atau sekitar 22 siswa. Sementara standard Kriteria Ketuntasan

Minimal (KKM) adalah 70. Dibawah ini dapat dilihat rekapitulasi nilai tes awal siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 3 Pematangsiantar.

Tabel 1.
Rekapitulasi Nilai Tes Awal Siswa
Kelas X Tata Busana SMK Negeri 3 Pematangsiantar

No	Jumlah Siswa	%	Nilai
1.	10 orang	30	>70
2.	22 orang	70	<70
Jumlah siswa	32 orang		

Penulis juga melakukan wawancara kepada beberapa siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 3 Pematangsiantar. Dari hasil wawancara tersebut, beberapa peserta didik merasa bahwa materi unsur-unsur desain yang terdapat pada mata pelajaran Dasar Desain merupakan materi yang cukup sulit untuk dipahami peserta didik. Selain itu, ketidaktertarikan terhadap buku paket juga faktor peserta didik merasa bosan untuk membaca hingga timbul rasa malas untuk membaca.

Merupakan tugas pendidik (guru) untuk menyediakan suasana yang menyenangkan selama proses pembelajaran. Pendidik harus mencari cara untuk membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.

Salah satu cara yang coba penulis tawarkan adalah penggunaan media komik. Dimaksudkan, dengan mengganti materi yang ada pada buku paket lalu dituangkan ke dalam sebuah media visual yaitu media komik. Media komik memiliki gambar-gambar serta alur cerita yang akan membuat peserta didik merasa terhibur. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2005: 64), mengungkapkan bahwa komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan

memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya.

Peran media pembelajaran berbasis visual seperti komik ini memiliki potensi besar untuk merangsang peserta didik lebih efektif dalam merespon materi pembelajaran yang disampaikan. Anak-anak, sebagaimana orang dewasa juga menyukai komik sehingga jika media komik dipakai di dalam proses pembelajaran, maka akan tercipta suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Peserta didik akan terlibat total dalam proses pembelajaran untuk melahirkan hasil akhir yang sukses dan tentunya akan memuaskan.

Selain itu, media komik juga dapat membantu peserta didik dalam mentransfer materi yang disampaikan untuk selanjutnya disimpan dalam memori otak melalui gambar-gambar yang disajikan di dalam komik. Peserta didik akan dengan cepat menangkap setiap kata atau kalimat jika itu memiliki unsur gambar yang menarik. Melalui media komik ini, kegiatan pembelajaran pada materi unsur-unsur desain akan lebih menyenangkan. Media komik ini juga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah tersebut perlu diadakan penelitian lebih lanjut dengan judul, **“Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Unsur-unsur Desain Siswa Kelas X Jurusan Tata Busana SMK Negeri 3 Pematangsiantar”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi bahwa :

1. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi ajar unsur-unsur desain.
2. Kurangnya minat baca siswa terhadap buku paket.
3. Guru masih menggunakan media pembelajaran buku paket dan papan tulis tanpa didukung oleh media lainnya.
4. Guru masih kurang kreatif dalam menciptakan media pembelajaran di dalam kelas.
5. Hasil belajar unsur-unsur desain siswa kelas X SMK Negeri 3 Pematangsiantar belum maksimal.
6. Penerapan media komik pada materi ajar unsur-unsur desain dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan jenis komik yang ada berupa kartun/karikatur, komik potongan, dan buku komik (*Comic book*) maka penulis menggunakan komik jenis *Comic Book*.

Sebagai batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengaruh media pembelajaran komik untuk hasil belajar kompetensi dasar yaitu unsur-unsur desain meliputi, garis, arah, bentuk, tekstur, ukuran, *value*, dan warna.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, serta pembatasan masalah, maka dapat diuraikan rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kecenderungan hasil belajar unsur-unsur desain siswa kelas X SMK Negeri 3 Pematangsiantar T.A 2015/2016 tanpa menggunakan media komik ?
2. Bagaimana tingkat kecenderungan hasil belajar unsur-unsur desain siswa kelas X SMK Negeri 3 Pematangsiantar T.A 2015/2016 dengan menggunakan media komik ?
3. Apakah penggunaan media komik berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar unsur-unsur desain siswa kelas X SMK Negeri 3 Pematangsiantar ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui tingkat kecenderungan hasil belajar unsur-unsur desain siswa kelas X SMK Negeri 3 Pematangsiantar T.A 2015/2016 tanpa menggunakan media komik.
2. Untuk mengetahui tingkat kecenderungan hasil belajar unsur-unsur desain siswa kelas X SMK Negeri 3 Pematangsiantar T.A 2015/2016 dengan menggunakan media komik.

3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar unsur-unsur desain siswa kelas X SMK Negeri 3 Pematangsiantar.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini dilihat dari segi teoritis dan praktisnya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

1.1 Bagi Siswa

- a) Membantu siswa dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada materi ajar unsur-unsur desain.
- b) Mempermudah siswa untuk memahami konsep/materi unsur-unsur desain dengan membuat proses memahami materi menjadi lebih menyenangkan.

1.2 Bagi Guru

- a) Meningkatkan inovatif serta kreatifitas guru dalam menyusun dan membuat rancangan pembelajaran.
- b) Menambah wawasan guru terhadap alternatif menggunakan media pembelajaran unsur-unsur desain yang dapat menarik perhatian siswa untuk mempelajarinya.

2. Manfaat Praktis

2.1 Bagi Siswa

- a) Mendapat pengalaman yang menarik dalam mempelajari unsur-unsur desain dengan media komik.

- b) Meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari unsur-unsur desain serta mendapat kemudahan dalam proses pembelajaran karena adanya media komik sebagai media pembelajarannya.

2.2 Bagi Guru

- a) Sebagai alat bantu atau alat pendukung dalam proses belajar mengajar berlangsung.
- b) Merangsang guru untuk kreatif dalam menciptakan media pembelajaran yang tidak monoton.

2.3 Bagi Sekolah

- a) Menambah koleksi media pembelajaran yang dapat menjadi referensi untuk pembelajaran di kelas dan memotivasi pihak sekolah untuk lebih berkreasi dalam menciptakan media pembelajaran baru dalam menunjang hasil belajar siswa.