

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Program keahlian Tata Busana merupakan program keahlian di SMK yang bertujuan menjadi ahli yang mampu menyiapkan tenaga kerja kompeten dengan membekali peserta didik dengan pengetahuan sikap dan keterampilan bidang Tata Busana. Adapun salah satu keterampilan yang dibutuhkan di kelas XII Tata Busana adalah kompetensi menggambar pola jas, dengan beberapa hal yang harus diperhatikan antara lain analisis desain, ukuran, pecah model, rancangan bahan dan rancangan harga.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 24 Agustus 2019 dengan guru bidang studi Ibu Nova Aryani, S.Pd, M.M di SMK Negeri 8 Medan di kelas XII Tata Busana mengalami kesulitan serta merasa jenuh dalam kompetensi menggambar pola jas pada pembuatan pola jas, dimana siswa terus-terusan bertanya kepada guru, bahkan guru kesulitan dalam membimbing satu per satu siswa. Terlihat pelajaran ini masih didominasi oleh guru, sehingga kelas cenderung *teacher oriented* dan belum menggunakan media secara maksimal. Berhubung karena pelajaran ini adalah praktik, diharapkan mampu mengatasi masalah tersebut dengan membuat desain pembelajaran yang bervariasi, terlebih lagi sekolah belum maksimal dalam menyediakan buku sebagai sumber belajar dan sumber inspirasi.

Hal ini berdampak pada hasil belajar mata pelajaran *Costum Made*, bahwa terlihat masih ada siswa yang belum mencapai KKM (75), dan menurut catatan guru perolehan KKM tersebut, masih hasil dari remedial, data hasil belajar siswa pada tahun sebelumnya (2018), bahwa dari 32 siswa, terdapat 19 siswa (59,3 persen) yang sudah mencapai KKM, sementara tersisa 13 siswa (40,7 persen) yang belum mencapai KKM. Selain itu menurut guru, bahwa menggambar pola jas masih merupakan hal yang kurang dikuasai oleh siswa. Kesulitan tersebut terlihat pada saat siswa menggambar kerung lengan, membuat kerah mantel, bahkan sampai ada yang sebagian belum tepat dalam mengambil ukuran.

Untuk mengurai permasalahan tersebut, diperlukan upaya memperbaiki kualitas pembelajaran, yakni dengan mengubah sistem pembelajaran yang biasanya berpusat pada guru (*teaching oriented*) menjadi siswa lebih ditekankan untuk aktif dalam proses pembelajaran (*student oriented*) dengan cara mengembangkan media yang dapat dimanfaatkan siswa untuk belajar secara mandiri. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan, minat yang baru bagi siswa dan membangkitkan motivasi belajar. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian dan pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Menurut Luo (2013) dengan hasil analisis efektivitas matematika ekonomi pembuatan perangkat lunak multimedia oleh Lectora Inspire bahwa sebagian besar siswa merasa media Lectora Inspire “baik” digunakan.

Menurut Rohmah (2017) dengan menggunakan media Power Point berbasis Lectora pada pembelajaran menggambar busana kelas X di SMK Negeri 1 Ngawen Yogyakarta bahwa media Power Point berbasis Lectora pada pembelajaran menggambar busana “layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

Menurut Pratiwi (2018) dengan menggunakan media Lectora pada kompetensi gaun pesta di SMK Negeri 8 Medan bahwa Media Lectora Inspire “sangat baik” digunakan sebagai media pembelajaran.

Menurut Mioryza (2016) dengan pemanfaatan aplikasi Lectora Inspire sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran menggambar konstruksi batu beton di SMK Negeri 2 Purwodadi pada kelas eksperimen dengan nilai ketuntasan sebesar 69,7 persen dapat menjadikan hasil belajar siswa lebih baik dari pada penggunaan metode konvensional pada kelas kontrol dengan nilai ketuntasan sebesar 27,8 persen.

Media Lectora Inspire merupakan alat pengembangan pembelajaran elektronik (*e-learning*). Salah satu kelebihan dari Lectora Inspire adalah mempermudah guru membuat media pembelajaran. Menurut Shalikhah (2017), Media Lectora Inspire merupakan software pengembangan belajar elektronik (*e-learning*) yang relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih dan alasan lain yang bisa dikedepankan adalah bahwa media berbasis Lectora Inspire dapat memudahkan guru dalam membuat media

pembelajaran, mudah untuk menambahkan animasi, audio, dan video di dalamnya. Hal ini juga diungkapkan Kusumaryoko (2017), media Lectora Inspire sangat mudah digunakan, bahkan oleh pemula sekalipun. Dengan menggunakan metafora buku yang memuat halaman, bab dan subbab. Pengaturan struktur bahan ajar cukup dilakukan dengan memindahkan *page*, *chapter* dan *section*. Media Lectora Inspire juga menyediakan *template* siap pakai untuk laptop, tablet dan *mobile phone*. Selain itu, media Lectora Inspire juga menyediakan fasilitas untuk membuat berbagai jenis tes dan survei interaktif, diantaranya tes *gradable* meliputi *true or false*, *multiple choice*, *multiple response*, *fill in the blank*, *number entry*, *matching*, *rank/sequence*, *drag and drop*, dan *hot spot*. Adapun tes *non-gradable* meliputi *short answer*, *essay*, dan *likert*. Jenis-jenis soal ini sangat cocok untuk digunakan untuk menguji pemahaman setelah mempelajari bahan ajar tertentu. Berdasarkan hal tersebut dan belum tersedia media pembelajaran menggambar pola jas berbasis multimedia menggunakan Lectora Inspire maka peneliti ingin mengembangkan suatu media Lectora Inspire agar dapat meningkatkan pemahaman dan daya tarik siswa dalam kompetensi menggambar pola jas.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media Lectora Inspire yang berjudul, **“Pengembangan Media Lectora Inspire Pada Kompetensi Menggambar Pola Jas Siswa SMK Negeri 8 Medan.”**

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami kompetensi menggambar pola jas.
2. Pelajaran masih didominasi oleh guru, sehingga kelas cenderung *teacher oriented*.
3. Guru belum memanfaatkan media secara maksimal.
4. Sekolah belum maksimal menyediakan buku sebagai sumber belajar.
5. Hasil belajar siswa rendah.
6. Belum tersedia media pembelajaran kompetensi menggambar pola jas berbasis multimedia menggunakan Lectora Inspire.

## 1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas agar penelitian ini lebih fokus dan mendalam, perlu adanya pembatasan masalah. Dalam penelitian ini masalah dibatasi dalam ruang lingkup penelitian:

1. Pengembangan media Lectora Inspire pada kompetensi menggambar pola jas semi tailoring di kelas XII Tata Busana SMK Negeri 8 Medan.
2. Penelitian ini dilakukan pada kompetensi menggambar pola jas dengan materi pokok yaitu menganalisis desain, mengambil ukuran badan, pecah model, uraian pola, rancangan bahan, dan rancangan harga.

3. Media melengkapi materi pokok kompetensi menggambar pola jas semi tailoring.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Bagaimanakah kelayakan produk media Lectora Inspire pada kompetensi menggambar pola jas kelas XII SMK Negeri 8 Medan.”

#### **1.5. Tujuan Pengembangan Produk**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari pengembangan produk ini adalah “Untuk mengetahui kelayakan produk media Lectora Inspire pada kompetensi menggambar pola jas kelas XII SMK Negeri 8 Medan.”

#### **1.6. Manfaat Pengembangan Produk**

Dengan tercapainya tujuan penelitian di atas, diharapkan hasil pengembangan produk ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

- a. Siswa
  1. Memperkaya ilmu pengetahuan dalam bidang pengembangan produk multimedia pembelajaran pada kompetensi menggambar pola jas.
  2. Membantu siswa lebih mudah memahami materi kompetensi menggambar pola jas.

3. Membangkitkan minat penelitian lanjutan untuk mengkaji pengembangan multimedia pembelajaran kompetensi menggambar pola jas sesuai dengan kebutuhan.
- b. Guru bidang studi
  1. Meningkatkan proses pembelajaran sehingga dapat membantu dan mengoptimalkan potensi peserta didik.
  2. Membantu guru dalam proses mengajar untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.
- c. Peneliti

Sebagai sarana belajar dan menambah wawasan, pengetahuan, serta pengalaman mengenai media Lectora Inspire yang digunakan dalam proses pembelajaran pada kompetensi menggambar pola jas.

### **1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Adapun produk yang akan dibuat adalah media Lectora Inspire yang dilakukan pada kompetensi menggambar pola jas semi tailoring dengan materi pokok antara lain, menganalisis desain, mengambil ukuran badan, pecah model, uraian pola, rancangan bahan, dan rancangan harga.

### **1.8. Pentingnya Pengembangan**

Dengan adanya media pembelajaran sebagai perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa dalam menerima dan memahami pelajaran.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan, minat yang baru bagi siswa dan membangkitkan motivasi belajar. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian dan pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran.

### **1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Keterbatasan dari media Lectora Inspire adalah hanya dapat dijalankan menggunakan koneksi internet di smartphone yang mana akan terbatas penggunaannya apabila tidak memiliki koneksi internet. Diperlukan koneksi internet yang mencukupi agar dapat terlaksananya materi ajar ini.

