

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu upaya dalam rangka menciptakan manusia yang berkualitas adalah dengan pendidikan. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menumbuh kembangkan sumber daya manusia dalam proses belajar mengajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Untuk meningkatkan keterampilan diperlukan media pembelajaran yang bisa mempengaruhi meningkatkan keterampilan. Oleh karena itu berbagai usaha harus terus menerus diupayakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Pendidikan sangat berpengaruh terhadap kualitas kehidupan bangsa, seperti yang telah tertuang pada Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa: Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potens dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Kemendiknas 2003: 2). Oleh karena itu, kualitas pendidikan dan pembelajaran harus ditingkatkan guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia. Peningkatan kualitas sumber daya manusia harus tetap dilakukan melalui proses pendidikan dan pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan formal yang dipersiapkan untuk menciptakan tenaga kerja yang profesional. Persiapan tersebut tidak hanya terbatas kepada pengetahuan saja, akan tetapi keterampilan menerapkan pengetahuan tersebut mutlak diperlukan apalagi dunia kerja yang dimasuki sebagai pemakai tamatan sekolah kejuruan, sangat memerlukan keterampilan kerja (skill) yang tinggi.

SMK Negeri 1 Beringin merupakan salah satu Sekolah menengah kejuruan yang beralamat di Jalan Pendidikan No. 3 Emplasmen Kuala Namu, Kecamatan Beringin, Kabupaten Deli Serdang, yang memiliki 6 (enam) Program Studi yaitu Tata Busana, Tata Kecantikan, Akomodasi Perhotelan, Rekayasa Perangkat Lunak(RPL) dan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). SMK Negeri 1 Beringin khususnya Program Studi Tata Busana terdiri dari beberapa mata pelajaran yang mendukung tercapainya lulusan yang bermutu, diantaranya adalah Dasar Bidang Keahlian(C1) mata pelajaran simulasi dan komunikasi Digital, IPA terapan, Kepariwisataaan, Dasar Program Keahlian (C2) mata pelajaran pengetahuan bahan tekstil, dasar desain, pembuatan pola, teknologi menjahit. Kompetensi keahlian (C3) mata pelajaran desain busana, pembuatan hiasan busana, pembuatan busana custome made, pembuatan busana industri prakarya dan kewirausahaan, dasar pola, dasar desain, dasar teknologi menjahit, tekstil, pembuatan hiasan, desain busana, pembuatan pola, pembuatan produk kreatif dan kewirausahaan.

Salah satu mata pelajaran produktif yang ada di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Beringin diantaranya yaitu pembuatan hiasan busana. Didalam mata pelajaran pembuatan hiasan busana salah satu kompetensi dasarnya adalah membuat sulaman burci (payet) yang membahas semua materi mulai dari

pengenalan alat dan bahan menggambar sampai membuat sulaman burci (payet) dalam suatu produk .

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru yang mengampu mata pelajaran Pembuatan Hiasan Busana di SMK Negeri 1 Beringin, diketahui bahwa selama ini guru menyampaikan materi pembelajaran dengan menjelaskan pelajaran menggunakan bahan ajar selebaran yang diperoleh guru dari internet. Namun bahan ajar tersebut hanya dimiliki oleh guru saja. Terbatasnya media pembelajaran mengakibatkan siswa sulit mengingat kembali pelajaran praktik. Proses pembelajaran pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana masih berpusat pada guru ( Teacher center). Akibatnya siswa kurang memahami materi sehingga pada saat penugasan praktik masih banyak yang belum mampu mandiri dalam mengerjakan tugas dikelas. Hal ini tentunya berdampak pada proses pembelajaran yang kurang maksimal dan mengakibatkan siswa kurang mampu mengerjakan tugas secara mandiri dalam mengembangkan kreativitas membuat sulaman burci (payet) pada pembuatan hiasan busana. Meskipun guru sudah memberikan materi, siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda dalam mengingat materi.

Kondisi ini menyebabkan siswa kurang memahami penerapan tata letak motif dan teknik sulaman burci (payet) belum sesuai dengan motif yang dipakai. Dalam proses pembelajaran siswa juga membutuhkan penjelasan mengenai proses pembuatan sulaman burci (payet) dari setiap tahapan untuk menghasilkan sulaman burci (payet) yang indah.

Pemanfaatan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran dan mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran

merupakan cara yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Media yang diperlukan adalah media yang dapat membantu guru dalam menyajikan materi membuat sulaman burci (payet) dengan jelas dan dapat memperlihatkan langkah-langkah pembuatan sulaman burci (payet) seperti praktik yang sebenarnya. Dalam mewujudkan pembelajaran yang optimal, maka diperlukan adanya media yang dapat menampilkan teks, gambar, dan fragmen. Pengembangan media berupa *flipchart* merupakan salah satu alternatif media yang dapat membantu mengatasi beberapa masalah tersebut. Terlebih kompetensi pembuatan sulaman burci (payet) merupakan kompetensi yang banyak melakukan praktek sehingga *flipchart* yang berisi teks, gambar dan fragmen dapat membantu siswa untuk lebih memahami pelajaran.

Penelitian yang pernah dilakukan oleh Safitri (2019) bahwa hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *flipchart* merupakan media yang bisa dikembangkan untuk memberikan informasi dengan tampilan yang menarik.

Menurut Hosnan (2014) mengemukakan *flipchart* terdiri atas beberapa lembar chart, yang pada bagian ujung atas dijilid/dijepit. Menurut Sudjana & Rivai (2015) bagan (chart) adalah kombinasi antara media grafis dan gambar yang dirancang untuk memvisualisasikan secara logis dan teratur mengenai fakta pokok atau gagasan.

*Flipchart* juga dikatakan efektif karena dapat digunakan sebagai pengantar pesan pembelajaran secara terencana ataupun secara langsung disajikan (Anitah, 2008:20).

Pemanfaatan media *flipchart* pada kompetensi membuat sulaman burci (payet) diharapkan dapat menjadi alternatif media yang dapat digunakan untuk

menarik perhatian dan mempermudah pemahaman siswa. Media pembelajaran *Flipchart* juga diharapkan dapat membantu guru dalam menyajikan materi dengan lebih menarik. Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Media *Flipchart* pada Mata Pelajaran Pembuatan Hiasan Busana Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Beringin”

### **1.2 Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar berupa selebaran kertas yang diperoleh guru dari internet
2. Pembelajaran masih bersifat berpusat pada guru
3. Peserta didik kurang memahami materi sehingga pada saat penugasan praktik masih banyak yang belum mampu mandiri dalam mengerjakan tugas dikelas.
4. Perlunya pengembangan media pembelajaran agar dalam kegiatan belajar mengajar lebih menarik melalui pemanfaatan alternatif media *Flipchart*

### **1.3 Pembatasan masalah**

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah yang telah ditulis, serta membuat penelitian ini semakin terarah, maka dalam penelitian ini dibatasi mengenai:

1. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas XI Tata Busana di SMK 1 Beringin

2. Penelitian ini dilakukan pada kompetensi dasar 3.9 yaitu, membuat sulaman burci (payet) dengan materi : pengertian sulaman burci (payet), langkah-langkah sulaman burci, alat dan bahan yang diperlukan dalam membuat sulaman burci (payet)
3. Cara pembuata sulaman burci (payet) pada tengah muka kebaya wanita
4. Penelitian ini dibatasi hanya pada pengaplikasikan motif renda/kebaya pada bahan utama.
5. Motif hiasan sulaman burci (payet) mengikuti bunga renda yang diaplikasikan dengan payet batang, payet pasir, mutiara dan mote
6. *Flipchart* berukuran 50 cm x75 cm
7. Media *flipchart* yang dikembangkan menampilkan bentuk-bentuk dasar sulaman burci yaitu tangkai penuh, daun kecil, daun runcing, bunga bintang, bunga melati dan bunga aster.

#### 1.4 Perumusan Masalah

Berlandaskan masalah yang ditemukan, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Flipchart* pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana siswa kelas XI tata Busana SMK Negeri 1 Beringin
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Flipchart* pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana siswa kelas XI tata Busana SMK Negeri 1 Beringin”

#### 1.5 Tujuan pengembangan produk penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang terdapat diatas, maka tujuan pengembangan media pembelajaran yang akan dilakukan penelitian ini yaitu

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *Flipchart* pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana siswa kelas XI tata Busana SMK Negeri 1 Beringin.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Flipchart* pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana siswa kelas XI tata Busana SMK Negeri 1 Beringin”

### **1.6 Manfaat penelitian pengembangan**

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

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis mengenai pengembangan mengenai media pembelajaran.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran membuat sulaman fantasi , dapat meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa terhadap kompetensi membuat sulaman fantasi dan dapat membantu siswa belajar secara mandiri.

b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini berupa produk media pembelajaran yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa secara lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa..

c. Bagi Peneliti

Bagi peneliti penelitian ini memberikan kontribusi berupa produk media pembelajaran membuat sulaman fantasi bagi sekolah sebagai calon pendidik atau guru. Menambah pengetahuan dan memperluas wawasan dan pengalaman dalam mempersiapkan diri sebagai guru yang dapat memanfaatkan perkembangan teknologi modern dalam proses pembelajaran.

### 1.7 Spesifikasi produk yang diharapkan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah berupa media pembelajaran *flipchart* pada mata pelajaran Pembuatan Hiasan Busana untuk peserta didik kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin. Media ini dikembangkan dengan tujuan peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan, dan memudahkan guru dalam menyajikan materi, spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini pada pembelajaran membuat sulaman burci (payet) memiliki beberapa keunggulan:

1. Mampu menyajikan pesan pembelajaran secara ringkas dan praktis

Karena pada umumnya berukuran sedang dan lebih kecil dari standar ukuran papan tulis, maka pesan pembelajaran yang disajikan secara ringkas mencakup pokok-pokok materi pembelajaran.

2. Memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan. Dapat menyajikan berbagai kombinasi warna, gambar dan fragmen sehingga membuat siswa lebih tertarik
3. Mudah dalam penggunaannya, dapat digunakan didalam ruangan atau luar ruangan tanpa membutuhkan arus listrik.
4. Fragmen sulaman burci (payet) yang disaikan lebih membuat penasaran siswa untuk mengetahui lebih jauh tentang proses pembuatan sulaman burci (payet)
5. Pesan informasi secara visual mudah dipahami oleh siswa.

### **1.8 Pentingnya pengembangan**

Dengan adanya media sebagai perantara yang bermanfaat untuk memudahkan proses belajar mengajar dapat membantu guru dalam penyampaian pembelajaran dan mempermudah siswa dalam menerima dan memahami pelajaran.

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

### 1.9 Asumsi dan keterbatasan pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan *flipchart* pada mata pelajaran Pembuatan Hiasan Busana di SMK Negeri 1 Beringin

#### 1. Asumsi Pengembangan

- a. Media pembelajaran *flipchart* pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana mampu membuat siswa untuk aktif di dalam proses pembelajaran.
- b. Siswa dapat belajar secara mandiri
- c. Validator yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya.
- d. Item-item dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan produk layak untuk digunakan.

#### 2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Penelitian yang dilaksanakan hanya terbatas untuk kompetensi pembuatan sulaman burci (payet)
- b. Penelitian pengembangan ini hanya sebatas menghasilkan produk berupa *flipchart* kompetensi membuat sulaman burci (payet) untuk menunjang proses pembelajaran siswa kelas XI tata busana SMK Negeri

1 Beringin.