

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP/MTs atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama/setara SMP/MTs (PP RI Nomor 19 Tahun 2017, Pasal 1 ayat [22]). Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. SMK merupakan suatu instansi pendidikan yang mengharuskan peserta didik memiliki kemampuan *hard skill* yang lebih. Keterkaitannya dengan ilmu pengetahuan, siswa atau peserta didik dituntut untuk lebih menguasai kegiatan pembelajaran praktik.

Sekolah Menengah Kejuruan memiliki dua kompetensi, yaitu kompetensi produktif dan kompetensi adaptif. Kompetensi produktif adalah kemampuan khusus yang diberikan kepada siswa sesuai dengan program keahlian yang dipilihnya. Kompetensi ini lebih mengutamakan aspek praktik di sekolah, sehingga tolak ukur prestasinya sangat berhubungan dengan karakter-karakter yang dibutuhkan oleh dunia industri. Sedangkan kompetensi adaptif adalah kelompok mata pelajaran non kejuruan yang berfungsi membentuk peserta didik sebagai individu agar memiliki dasar pengetahuan yang luas untuk menyesuaikan diri atau beradaptasi dengan perubahan yang terjadi di lingkungan sosial, lingkungan kerja serta mampu mengembangkan diri sesuai dengan perkembangan

ilmu pengetahuan dan teknologi. Kompetensi adaptif diberikan kepada siswa sebagai penunjang kemampuan produktif.

SMK N 4 Yogyakarta adalah salah satu SMK bidang keahlian seni, kerajinan dan pariwisata yang mengajarkan siswa mampu memiliki jiwa profesional dan mampu menjawab tantangan global. SMK N 4 Yogyakarta saat ini telah menerapkan kurikulum 2013 dimana pembelajaran berpusat pada siswa. Namun, kurikulum 2013 ini belum lama digunakan, sehingga pihak sekolah masih perlu menyesuaikan proses pembelajaran, seperti pada penggunaan metode serta media pembelajarannya. Salah satu mata pelajaran di SMK N 4 Yogyakarta adalah desain busana. Desain busana merupakan mata pelajaran produktif yang menunjang kegiatan praktik kejuruan dan memegang peranan penting khususnya untuk siswa program keahlian tata busana. Desain busana atau disebut juga dengan menggambar busana merupakan proses pertama yang dikerjakan sebelum membuat suatu pakaian atau busana. Dari desain tersebut akan muncul kreasi-kreasi yang dapat mengembangkan imajinasi siswa sehingga membantu dalam pembuatan beraneka ragam busana sesuai dengan perkembangan mode sekarang ini. Pada mata pelajaran desain busana untuk kelas XI, peserta didik dibekali kompetensi mulai dari membuat desain busana anak, desain rok, desain busana rumah, busana kerja dan busana pesta yang semuanya dibuat berdasarkan konsep kolase. Konsep kolase adalah sebuah rancangan dari kumpulan berbagai potongan-potongan gambar, maupun foto yang kemudian ditempelkan pada sebidang kertas, hasil pengamatan dari berbagai gambar kemudian dituangkan dalam sebuah desain busana. Dalam kaitannya dengan hal ini, kompetensi yang

harus dikuasai siswa yaitu harus bisa membuat desain rok sesuai dengan konsep kolase, sehingga pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan silabus.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK N 4 Yogyakarta, proses pembelajaran pembuatan desain rok yang dilaksanakan di dalam kelas menggunakan media pembelajaran *jobsheet* dan benda jadi berupa gambar desain busana. Penggunaan media *jobsheet* dan benda jadi sudah bagus karena terdapat penjelasan langkah kerja dan contoh gambarnya. Akan tetapi, masih terdapat kelemahan dan belum maksimal dalam penyampaian materi kepada siswa. *Jobsheet* yang dibagikan kepada siswa tidak berwarna, hal tersebut mengakibatkan siswa merasa jenuh karena media yang digunakan kurang interaktif. Selain itu, media *jobsheet* tidak dapat menampilkan langkah kerja dalam membuat desain rok secara nyata, akibatnya siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembuatan desain rok sesuai konsep kolase. Metode pembelajaran disampaikan dengan ceramah dan demonstrasi, guru menjelaskan proses pembuatan desain rok di depan kelas kemudian mendemonstrasikan pada kertas gambar siswa, sedangkan siswa memperhatikan proses demonstrasi yang diberikan guru. Metode demonstrasi hanya dilakukan pada salah satu siswa yang pada saat itu bertanya sehingga tidak semua siswa dapat melihat proses demonstrasinya. Selain hal itu, guru masih mengalami kesulitan dan belum dapat mengkondisikan kelas karena jumlah siswa yang cukup banyak sedangkan guru yang mengajar hanya satu orang. Hal ini menyebabkan guru tidak bisa mendampingi siswa secara penuh saat proses pembelajaran berlangsung.

Mata pelajaran desain busana di SMK N 4 Yogyakarta, memiliki waktu untuk praktek yaitu 3 x 45 menit. Saat mengerjakan tugas siswa dibekali dengan *jobsheet*, akan tetapi *jobsheet* yang diberikan hanya berupa teks dan contoh gambar tidak berwarna. Siswa merasa kesulitan dalam membuat desain rok sesuai konsep kolase jika hanya mengandalkan *jobsheet* dan catatan dari yang dijelaskan guru di depan kelas. Proses belajar pembuatan desain rok sesuai konsep kolase, bukan hanya menghafal seperti pada mata pelajaran teori, namun bersifat eksplorasi dan pengaplikasian. Hal tersebut akan berdampak pada hasil kerja siswa. Karena jika siswa tidak memahami dengan benar, maka desain yang dihasilkan kurang baik dan kurang sesuai dengan standar mutu yang harus dicapai pada materi pembuatan desain rok sesuai konsep kolase. Akibatnya masih banyak peserta didik yang belum mencapai batas nilai KKM. Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru dan hasil nilai yang diperoleh siswa menunjukkan (hampir 50%) masih belum mencapai nilai KKM. Siswa mengalami kesulitan dalam membuat desain rok sesuai konsep kolase. Pembuatan desain rok sesuai konsep kolase terdapat tingkat kesulitan tersendiri, yaitu pada saat menuangkan konsep kolase pada sebuah desain busana.

Berdasarkan permasalahan tersebut, menyebabkan suasana pembelajaran tidak efektif, sehingga diperlukan media yang menarik, mudah dipahami, membuat aktif peserta didik dan tidak membosankan. Penyampaian materi dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang dianggap sesuai seperti video yang dapat menampilkan langkah-langkah pembuatan desain rok sesuai konsep kolase sampai dengan penyelesaiannya. Di SMK N 4 Yogyakarta media

pembelajaran berbasis multimedia belum tersedia. Media yang ada kurang menarik, kurang jelas dan kurang interaktif sehingga menjadikan siswa bosan. Salah satu media pembelajaran yang dianggap mampu mengatasi kesulitan siswa dalam praktik mendesain busana adalah menggunakan multimedia yang di dalamnya terdapat video, audio, gambar, teks serta animasi yang membuat guru dan peserta didik lebih berinteraksi.

Hasil pengembangan multimedia ini diharapkan mampu mengatasi permasalahan siswa dan guru saat proses pembelajaran desain busana khususnya materi pembuatan desain rok sesuai konsep kolase. Multimedia ini akan menjelaskan materi-materi yang mencakup materi pokok beserta contoh gambar, alat dan bahan, video tutorial pembuatan desain rok sesuai konsep kolase dan kuis interaktif. Multimedia ini dikembangkan dengan bantuan program Adobe Flash CS6. Media Adobe Flash adalah sebuah media yang memiliki kemampuan menunjukkan gambar 2 dimensi dan juga dapat menampilkan dalam bentuk 3 dimensi. Multimedia berbasis adobe flash adalah salah satu media pembelajaran yang sederhana dan cukup efektif. Multimedia juga dikatakan efektif karena dapat digunakan sebagai pengantar pesan pembelajaran secara terencana ataupun secara langsung disajikan. Selain itu, multimedia dapat menarik perhatian siswa karena tidak membosankan.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu dilakukan penelitian untuk mengembangkan multimedia berbasis Adobe Flash pada materi pembuatan desain rok sesuai konsep kolase. Dengan mengembangkan multimedia dari media yang telah ada sebelumnya, diharapkan multimedia ini layak digunakan, sehingga dapat

membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada materi pembuatan desain rok sesuai dengan konsep kolase di SMK N 4 Yogyakarta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terjadi meliputi :

1. Keterbatasan media pembelajaran pada kompetensi dasar pembuatan desain rok sesuai konsep kolase di SMK N 4 Yogyakarta.
2. Siswa merasa belum paham mengenai langkah-langkah pembuatan desain rok sesuai konsep kolase jika hanya dibekali *jobsheet* yang tidak berwarna dan tidak dapat menunjukkan langkah kerja pembuatan desain rok secara nyata.
3. Belum tersedia multimedia berbasis Adobe Flash pada materi pembuatan desain rok sesuai konsep kolase di SMK Negeri 4 Yogyakarta, sehingga siswa merasa jenuh karena media pembelajaran yang digunakan kurang interaktif.
4. Hasil belajar siswa pada materi pembuatan desain rok sesuai konsep kolase menunjukkan hampir sebagian siswa belum mencapai batas nilai KKM.
5. Diterapkannya Kurikulum 2013 menuntut siswa untuk dapat belajar secara mandiri, maka dari itu dibutuhkan multimedia sehingga dapat membantu siswa dalam pembelajaran secara mandiri.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan pokok permasalahan yang telah diuraikan pada identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini hanya dibatasi pada masalah pengembangan dan kelayakan multimedia pada materi pembuatan desain rok sesuai konsep kolase siswa kelas XI SMK N 4 Yogyakarta yang berbasis Adobe Flash. Kemampuan siswa dalam membuat desain rok sesuai dengan konsep kolase masih sangat rendah, sehingga dibutuhkan multimedia. Pengembangan multimedia ini berisi penjelasan tentang pembuatan desain rok sesuai konsep kolase yaitu mulai dari pengertian, macam-macam desain rok, alat dan bahan serta teknik pewarnaan desain rok. Materi yang telah disusun disesuaikan dengan silabus. Melalui pengembangan multimedia ini diharapkan dapat membantu proses belajar mengajar di kelas menjadi lebih efektif dan lebih interaktif serta memudahkan siswa dalam memahami materi dan belajar secara mandiri.

D. Rumusan Masalah

Mengacu pada pembatasan masalah di atas, maka dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase di SMK N 4 Yogyakarta?
2. Bagaimana tingkat kelayakan multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase di SMK N 4 Yogyakarta?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan ini adalah untuk mengetahui:

1. Mengembangkan multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase di SMK N 4 Yogyakarta.
2. Mengetahui tingkat kelayakan multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase di SMK N 4 Yogyakarta.

F. Manfaat Pengembangan

Secara umum ada dua manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian pengembangan ini, yaitu manfaat praktis dan teoritis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi dalam pengembangan keilmuan di bidang pendidikan, khususnya penggunaan multimedia dalam materi pembuatan desain rok sesuai konsep kolase siswa kelas XI SMK N 4 Yogyakarta.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Membantu siswa dalam belajar baik di sekolah maupun secara mandiri
- 2) Dapat memberikan rangsangan atau ketertarikan kepada siswa pada pembelajaran pembuatan desain rok.
- 3) Meningkatkan pemahaman siswa dalam materi pembuatan desain rok.

b. Bagi Guru

- 1) Memudahkan/membantu guru dalam menyiapkan materi pelajaran pembuatan desain rok.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi media pembelajaran pembuatan desain rok.
- 3) Dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

- 1) Memberikan wawasan dan pengalaman dalam mempersiapkan diri sebagai calon pendidik (guru) dalam proses pembuatan media pembelajaran yang menarik.
- 2) Menambah wawasan dalam pengembangan dan pembuatan media pembelajaran yang baik serta menarik untuk peserta didik.
- 3) Serta memberi wawasan baru dalam mengkaji kelayakan suatu media pembelajaran.

d. Bagi Pihak Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

G. Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan dalam bentuk multimedia memiliki beberapa asumsi sebagai landasan berfikir, yaitu dapat lebih jelas, menarik, interaktif serta dapat membantu siswa dalam memahami materi karena diantaranya terdapat

animasi baik pada setiap halaman, tulisan maupun gambar serta video tutorial yang disertai dengan *backsong* yang akan membuat proses pembelajaran berbeda dari sebelumnya. Dengan adanya penggabungan beberapa media (multimedia) maka akan lebih banyak pesan-pesan yang dapat tersampaikan selama proses pembelajaran. Multimedia ini berisi materi tentang pembelajaran pembuatan desain rok sesuai konsep kolase yang telah disesuaikan dengan silabus. Media ini diasumsikan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran lebih jelas, menarik dan interaktif, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi. Selain itu, media yang telah diketahui kelayakannya juga dapat membantu guru dan siswa dalam mencapai kompetensi yang diharapkan.

H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang akan dikembangkan dibagi menjadi dua spesifikasi, yaitu spesifikasi ditinjau dari teknis dan spesifikasi ditinjau dari non teknis, yaitu:

1. Teknis

Ditinjau dari teknis, produk yang dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- a. Multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase ini dikembangkan dengan *software* Adobe flash Profesional Cs6 dengan bahasa pemrograman actionscript 3.0.
- b. Multimedia ini menggunakan penyimpanan file dalam bentuk *.exe* sehingga tidak perlu menginstal *software* untuk menjalankannya.

- c. Kapasitas penyimpanannya kecil yaitu hanya 90 *Mega Byte* (MB) sehingga dapat dengan mudah disimpan di dalam *Flashdisk*.

2. Non Teknis

Ditinjau dari non teknis, produk yang dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- a. Multimedia ini berisi tentang materi pembuatan desain rok sesuai konsep kolase sampai pada proses penyelesaiannya meliputi pengertian, alat dan bahan yang digunakan, contoh gambar, langkah-langkah membuat pembuatan desain rok sesuai konsep kolase hingga penyelesaiannya secara kering, video tutorial serta latihan soal.
- b. Tampilan media menarik untuk digunakan, karena terdapat animasi pada setiap halamannya, serta tampilan video yang secara jelas menunjukkan proses pembuatan desain rok sesuai konsep kolase dan penyelesaiannya secara kering. Terdapat *backsong* di video tersebut sehingga media tidak membosankan.
- c. Isi program memuat: halaman *opening*, halaman judul, halaman sampul, halaman petunjuk, halaman kompetensi, halaman materi, halaman evaluasi, dan halaman profil pengembang.