

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan soft skill dan hard skill siswa untuk penyiapan siswa menjadi tenaga profesional yang siap memasuki lapangan kerja dalam bidang tertentu, maka dari itu peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran perlu di wujudkan, salah satu upaya untuk peningkatan proses pembelajaran adalah penggunaan dan pemilihan media pembelajaran yang tepat dan layak dalam proses pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran sangat perlu diperhatikan, menggunakan media yang tepat dan layak memungkinkan siswa dapat mempelajari materi secara sistematis dan menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu. Media pembelajaran yang sedang banyak dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah dampak perkembangan kemajuan teknologi di bidang pendidikan, salah satunya yaitu pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash*.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* dapat diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan, pendidikan formal maupun pendidikan informal, salah satunya dapat diterapkan pada pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang menyelenggarakan program-program

pendidikan sesuai dengan jenis-jenis lapangan kerja, salah satunya yaitu program keahlian tata busana. Program keahlian tata busana memiliki beberapa mata pelajaran teori maupun praktik yang dipelajari. Mata pelajaran yang dipelajari antara lain yaitu pembuatan hiasan busana, mata pelajaran ini berisi tentang pembelajaran teori dan praktik yang mengembangkan kreatifitas dan keterampilan siswa untuk menghasilkan macam-macam pembuatan hiasan busana.

Mata pelajaran pembuatan hiasan busana memiliki beberapa materi ajar, salah satunya yaitu materi ajar sulam pita. Sulam pita yaitu teknis sulam menggunakan pita yang bernilai jual dan seni yang tinggi dan dapat diterapkan pada berbagai busana, yaitu busana anak hingga manula, laki-laki dan perempuan, serta dapat dipergunakan dalam berbagai kesempatan. Materi sulam pita dapat menumbuhkan karakter siswa menjadi penyabar, telaten, dan kreatif karena pembuatan sulam pita hanya dapat dibuat dengan cara *handmade*.

Hiruk pikuk era modern dan teknologi serba instant saat ini menyebabkan jenuhnya pemikiran masyarakat pada segala sesuatu dengan proses yang instant. Hal itu menyebabkan masyarakat sangat tertarik dan menghargai segala sesuatu dengan pembuatan cara tradisional dan *handmade* yang bernilai seni tinggi salah satunya yaitu sulam pita busana yang perkembangannya tidak terbatas, oleh karena itu dalam pembelajaran materi sulam pita memerlukan media pembelajaran interaktif yang berisi mengenai materi sulam pita yang dikemas secara rinci dan menarik serta dilengkapi dengan suara, gambar, video

animasi dan tombol untuk siswa dapat berinteraksi sehingga siswa dapat memahami dan mempraktikkan sulam pita dengan mudah.

SMK Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta merupakan salah satu sekolah yang memiliki program keahlian tata busana dan telah memiliki potensi yang baik untuk pemanfaatan media pembelajaran dalam bentuk digital. Fasilitas seperti *viewer*, jaringan wi-fi, komputer, untuk sarana akses siswa tersedia di sekolah. Pembuatan hiasan busana sulam pita merupakan salah satu materi yang ada dalam mata pelajaran pembuatan hiasan busana program studi keahlian Tata Busana di SMK Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta. Berdasarkan hasil observasi awal terhadap materi pelajaran tersebut, media yang digunakan pada materi pelajaran ini berupa *Job Sheet*, *fragment* dan *Power Point*. Berdasarkan hasil wawancara terhadap siswa terkait media pembelajaran yang digunakan, siswa merasa sulit memahami jobsheet karena gambar yang ditampilkan tidak berwarna dan kurang jelas, serta siswa kurang tertarik dengan media power point karena masih didominasi oleh teks panjang yang dirasa membosankan, siswa juga lebih tertarik pada proses pembelajaran berbasis digital karena keseharian siswa yang terbiasa menggunakan handphone dan laptop baik itu di rumah maupun sekolah. Siswa canggung bertanya kepada guru dan tidak enak untuk bertanya antar siswa lain yang sedang asyik mengerjakan karena takut menyebabkan konsentrasi siswa lain terganggu, sehingga menyebabkan proses pembelajaran kurang efektif dan guru memerlukan waktu yang banyak karena perlu mengulang-ulang materi sulam pita untuk siswa yang belum memahami serta belum terdapat media pembelajaran interaktif pembuatan hiasan busana

berbasis *Adobe Flash*, oleh karena itu pengembangan pembelajaran interaktif berbasis *Adobe flash* untuk sulam pita pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana di SMK Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta dinilai perlu untuk membantu siswa lebih cepat mengerjakan macam-macam teknik sulam pita dan mencapai nilai KKM dengan hasil kreasi sulam pita yang lebih optimal dan kreatif.

Media pembelajaran interaktif yang dibuat menggunakan *Adobe flash* ini mempunyai beberapa point lebih yaitu hasil ukuran file lebih kecil dan dapat dibuat dalam bentuk *executeable*, sehingga file dapat dijalankan menggunakan komputer manapun tanpa harus menginstal perangkat lunak *Adobe Flash*, animasi dalam media ini dibuat sederhana serta dilengkapi dengan suara, gambar, video, animasi dan tombol sehingga siswa dapat mudah berinteraksi dengan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash*.

Salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran yaitu bagaimana menciptakan media yang tepat dan layak sehingga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan menumbuhkan rasa ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, efektif dan efisien, oleh karena itu mata pelajaran pembuatan hiasan busana dengan materi ajar sulam pita sangat memerlukan media pembelajaran interaktif yang menarik sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dan mempermudah siswa memahami teori serta praktik dengan baik dan benar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk sulam pita pada mata

pelajaran pembuatan hiasan busana yang layak dan sesuai di SMK Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta sehingga pemahaman siswa terhadap materi tersebut lebih mudah serta memberikan motivasi untuk lebih tertarik dengan mata pelajaran pembuatan hiasan busana, terutama pada pemahaman teori dan praktik sulam pita busana.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi menjadi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Siswa merasa sulit memahami gambar pada jobsheet karena tidak berwarna dan kurang jelas.
2. Siswa kurang tertarik dengan media power point karena masih didominasi oleh teks panjang yang dirasa membosankan.
3. Siswa cenderung lebih tertarik pada pembelajaran berbasis digital karena keseharian siswa yang terbiasa menggunakan handphone dan laptop baik itu di rumah maupun sekolah.
4. Siswa takut bertanya kepada guru.
5. Siswa tidak enak untuk bertanya antar siswa lain yang sedang asyik mengerjakan karena takut menyebabkan konsentrasi siswa lain terganggu.
6. Guru memerlukan waktu yang banyak untuk menjelaskan karena perlu mengulang-ulang materi sulam pita untuk siswa yang belum memahami.
7. Belum terdapat pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk sulam pita pada mata pelajaran pembuatan hiasan

busana yang menarik dan sesuai di SMK Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta.

8. Belum mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk sulam pita pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana di SMK Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta.

### **C. Pembatasan Masalah**

Penelitian ini akan dibatasi hanya sampai tahap pengembangan media pembelajaran interaktif untuk sulam pita pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana di SMK Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta yang dibuat menggunakan *Software Adobe Flash* dan batasan pada materi sulam pita yaitu sulam pita gaya Jepang/Melayu yang terdiri dari tusuk sulam lurus (*straight stitch*), tusuk tangkai (*outline stitch*), tusuk rantai lepas (*lazy daisy*), tusuk simpul perancis (*french knot*), tusuk tulang (*leaf stitch*), tusuk Pita (*ribbon stitch*), tusuk susun daun, tusuk cabang ranting (*feather stitch*), tusuk mawar laba-laba (*spider web rose*) dan sulam pita gaya Eropa yang terdiri dari *folded ribbon rose* (mawar mekar), bunga anyelir, bunga dahlia, *satin loop flower* serta pengujian produk media pembelajaran tersebut pada siswa kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka dapat di rumuskan:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk sulam pita pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana di SMK Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk sulam pita pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana di SMK Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk sulam pita pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana yang menarik dan sesuai di SMK Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk sulam pita pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana agar layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta.

## **F. Manfaat Pengembangan**

Hasil dari penelitian dan pengembangan media ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat antara lain:

### 1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengaplikasikan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang didapat di perkuliahan ke dalam suatu media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* yang layak untuk sulam pita pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana di SMK Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta.

### 2. Secara Praktis

#### a. Bagi Siswa

- 1) Mempermudah siswa dalam memahami dan mempelajari sulam pita.
- 2) Menambah sumber belajar sulam pita bagi siswa.
- 3) Kegiatan pembelajaran sulam pita menjadi semakin menarik dan menyenangkan.

#### b. Bagi Guru

- 1) Dapat digunakan sebagai media mengajar sulam pita pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana.
- 2) Menambah alternatif media pembelajaran pada saat guru menjelaskan materi dikelas.



c. Bagi Manajemen Sekolah

- 1) Menambah ketersediaan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* pada jurusan Tata Busana di SMK Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta.
- 2) Menjadi bahan informasi disekolah tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash*.

d. Bagi Peneliti

- 1) Mendapatkan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash*.
- 2) Memenuhi mata kuliah Tugas Akhir Skripsi yang wajib ditempuh untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan S-1 Pendidikan Teknik Busana UNY.

e. Bagi Prodi Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta

- 1) Dapat digunakan sebagai bahan kajian atau referensi penelitian siswa tentang media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* solum pita di masa mendatang.

f. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta

- 1) Dapat digunakan sebagai bahan kajian atau referensi penelitian siswa tentang media pembelajaran interaktif di masa mendatang.
- 2) Membangun kerjasama dan hubungan baik antara Jurusan Pendidikan Teknik Busana FT UNY dengan SMK Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta.

## **G. Asumsi Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran pembuatan hiasan busana ini didasarkan pada beberapa asumsi, yaitu :

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* diasumsikan dapat lebih menarik dibandingkan dengan media pembelajaran sebelumnya yang menggunakan media fragment, Job Sheet dan power point.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* ini juga diasumsikan dapat membantu siswa untuk belajar materi sulam pita secara mandiri.
3. Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* sulam pita harus layak, dan mendapatkan penilaian dari ahli materi dan media serta pengguna media, karena berpengaruh pada kualitas media.

## **H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah :

1. Media pembelajaran interaktif ini dibuat menggunakan software *Adobe Flash* yang berbentuk presentasi beberapa materi yang memuat teks, gambar, animasi, suara dan video.
2. Media pembelajaran interaktif ini mudah digunakan oleh guru maupun siswa untuk sumber belajar karena dibuat dengan disain yang mudah dimengerti dan dijalankan.

3. Materi dalam media ini adalah materi sulam pita gaya Jepang/Melayu dan gaya Eropa pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana di SMK Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta.
4. Media pembelajaran interaktif ini dapat menyajikan materi secara terpadu dan memberi suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga tercipta suasana pembelajaran kelas yang efektif dan efisien untuk tercapainya tujuan pembelajaran.
5. Perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif ini yaitu:
  - a. *Adobe Flash* sebagai software utama.
  - b. *Microsoft Word* digunakan untuk penulisan naskah.
  - c. *Corel Draw X6* digunakan untuk membuat tombol
  - d. *Snagit 11* untuk pengeditan tampilan screen shoot
6. Media pembelajaran interaktif dibuat menggunakan *Adobe flash* sehingga dibutuhkan komputer atau laptop untuk menjalankannya minimal dengan sistem operasi *Windows XP* sampai dengan yang terbaru.