BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan suatu bangsa dapat dilihat dari bagaimana perkembangan dan kemajuan pendidikan yang ada pada bangsa tersebut. Indonesia termasuk negara berkembang yang terus menerus mengupayakan kemajuan terutama dibidang pendidikan. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdaan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan erat kaitannya dengan hubungan timbal balik yang terjadi antara pendidik (guru) dengan peserta didik (siswa) di dalam kelas, dimana proses tersebut dapat memberikan pengaruh kearah yang lebih baik terhadap kemajuan berfikir para siswa.

SMK merupakan salah satu jenjang pendidikan menengah yang mempersiapkan lulusannya untuk siap memasuki dunia industri. Menurut Evans dalam Djojonegoro (1999) mendefinisikan bahwa pendidikan kejuruan adalah bagian dari sistem yang mempersiapkan seseorang agar lebih mampu bekerja pada suatu kelompok pekerjaan atau satu bidang pekerjaan daripada bidang-bidang yang lain. Berdasarkan definisi diatas, maka sekolah memengah kejuruan merupakan pendidikan menengah yang

sudah sepatutnya dapat menyiapkan peserta didiknya untuk dapat menguasai salah satu bidang tertentu untuk kemudian mampu memilih karir, mamasuki lapangan kerja, berkompetisi dan mengembangkan dirinya di dunia kerja yang menuntut perkembangan dengan perubahan yang sangat pesat. Tercapai atau tidaknya tujuan tersebut tergantung bagaimana pihak sekolah mampu menjalin hubungan kerjasama dengan dunia usaha.

Sejalan dengan tujuan SMK dalam mewujudkan tujuan nasional, terdapat banyak masalah yang dihadapi, salah satunya adalah masalah efektifitas penyelenggaraan pendidikan. Masalah efektifitas pendidikan adalah masalah yang berkenaan dengan hubungan antara hasil pendidikan dengan tujuan atau sasaran pendidikan yang diharapkan. Hal tersebut membuat banyak sekali upaya yang dilakukan pemerintah untuk membenahi pendidikan nasional, diantaranya dengan cara pembaharuan kurikulum, peningkatan kualitas guru, sarana dan prasarana belajar, pengadaan buku pengajaran, akreditasi, penyempurnaan sistem penilaian, seminar dan pelatihan, pengembagna media serta usaha-usaha lain yang berkenaan dengan kualitas pendidikan. Pada Tahun 2013 Departemen Pendidikan Nasional melalui Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) meluncurkan kurikulum 2013 yang lebih dikenal dengan sebutan K13 atau Kurtilas.

Salah satu mata pelajaran di SMKN 1 Pandak yang termasuk dalam Kurtilas, khususnya pada Program Keahlian Tata Busana Kelas X adalah Mata Pelajaran Tekstil. Salah satu materi yang dibahas adalah konstruksi

kaitan. Berkaitan dengan mata pelajaran tekstil. Penulis mengamati bahwa penyampaian mata pelajaran tekstil menggunakan media pelajaran yaitu modul dan *jobsheet*. Hal tersebut membuat siswa merasa jenuh dan kurang memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan. Siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan dikarenakan rasa jenuh dan bosan dari proses pembelajaran yang monoton. Siswa SMK lebih tertarik dengan adanya gambar dan video yang interaktif sehingga mereka akan lebih memperhatikan. Selain itu, metode pembelajaran ceramah dan demonstrasi membuat komunikasi di kelas menjadi satu arah, siswa hanya diam memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru sedangkan pada kenyataannya tidak semua siswa memahami materi yang disampaikan. Hal tersebut terbukti pada hasil praktik dan nilai yang kurang memuaskan. Pada waktu yang bersamaan guru sulit untuk mengidentifikasi antara siswa yang faham dan yang kurang faham dikarenakan siswa yang kurang responsif.

Media yang sebatas papantulis dan ceramah juga membuat motivasi belajar siswa rendah, hal tersebut terlihat ketika proses pembelajaran siswa terlihat kurang memperhatikan dan cenderung sibuk dengan kegiatannya masing-masing. Kurangnya minat dan ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran dapat mengakibatkan berkurangnya pula minat siswa terhadap mata pelajaran yang bersangkutan, dan membuat nilai pada mata pelajaran tersebut menjadi rendah.

Menurut Slamet (2003:180), “minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan”. Sedangkan

menurut Crow&Crow (dalam Djaali, 2008: 121) mengatakan bahwa “minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri”. Sedangkan menurut Djaali (2008: 121) “minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”. Minat yang rendah terhadap mata pelajaran tekstil sangatlah disayangkan, mengingat untuk saat ini pemerintah mencanangkan adanya pengembangan secara besar-besaran industri garmen. Dimana industri garmen membutuhkan sumber daya manusia yang menguasai bidang tekstil, sedangkan SDM tersebut masih sangat sedikit. Oleh karena itu sekolah perlu melakukan terobosan baru dalam strategi pembelajaran mata pelajaran tekstil ini, salah satu cara yang efektif yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang baru yang mampu membuat siswa tertarik dan mau memperhatikan secara mendalam pada setiap materi yang disampaikan oleh guru.

Penggunaan media pembelajaran dapat menunjang pemahaman siswa sehingga dapat menunjang hasil yang optimal apabila digunakan secara tepat. Pada era millenial ini siswa cenderung lebih tertarik dengan *gedget* dan *android* yang mereka punya. Terbukti untuk saat ini di SMKN 1 Pandak dimana pihak sekolah mengizinkan penggunaan *android* selama proses pembelajaran berlangsung sebagai penunjang pembelajaran,tetapi hal tersebut seringkali digunakan siswa untuk mencari hal lain diluar pembelajaran dan mengakibatkan siswa sibuk mengoperasikan *android*

daripada memperhatikan materi pelajaran yang sedang disampaikan oleh gurunya. Hal ini mengakibatkan sebagian besar siswa tidak memahami materi yang disampaikan serta enggan untuk mengajukan pertanyaan kepada gurunya. Selain itu, beberapa guru menggunakan metode pembelajaran dimana siswa ditugaskan untuk mencari materi tambahan diinternet sehingga siswa akan lebih sering berinteraksi dengan *android* yang mereka miliki. Oleh karena itu, perlu diadakan upaya untuk mengubah kebiasaan penggunaan *android* yang kurang bermanfaat menjadi lebih bermanfaat.

Media interaktif berbasis *android* menawarkan solusi untuk permasalahan diatas, karena media interaktif berbasis *android* ini mampu menciptakan komunikasi dua arah dimana siswa mampu melakukan aksi, saling aktif, dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara satu dengan yang lainnya. Siswa tidak sekedar mencari informasi diinternet lalu hanya menuliskan ulang saja, melainkan siswa berperan aktif selama proses pembelajaran. Media pembelajaran yang baik adalah yang mampu menunjang pemahaman siswa sehingga dapat memperoleh hasil yang optimal. Penggunaan media interaktif berbasis *android* ini diharapkan mampu memberikan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran tekstil dan materi-materi yang diberikan. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran merupakan bagian dari ketertarikan siswa mengikuti pelajaran. Media pembelajaran interaktif berbasis *android* diharapkan mampu mewarnai proses pembelajaran sehingga dapat memberikan

kemajuan kearah yang lebih baik. Karena dengan menggunakan media pembelajara interaktif, siswa diharapkan mampu melakukan komunikasi dua arah dan terjadi timbal balik yang positif terhadap mata pelajaran tekstil.

Oleh karna itu peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *android* untuk materi konstruksi kaitan pada mata pelajaran tekstil dengan harapan dapat menjawab kebutuhan sekolah di era millenial ini. Sehingga judul yang peneliti ajukan adalah ”Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android pada materi konstruksi kaitan Kelas X Program Keahlian Tata Busana SMKN 1 Pandak.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran pada mata pelajaran tekstil masih sebatas modul membuat siswa kurang memperhatikan pelajaran.
2. Pemilihan media pembelajaran tekstil belum dapat menarik perhatian siswa sehingga mengurangi minat siswa terhadap mata pelajaran tersebut.
3. Kurangnya komunikasi dua arah antara guru dan siswa pada proses pembelajaran.
4. Kurang sesuai antara media pembelajaran dengan perilaku siswa sebagai generasi di era milenial.

C. Batasan Masalah

Permasalahan yang ditemukan di SMK Negeri 1 Pandak sangat luas, sehingga pada penelitian ini akan dibatasi pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *android* pada materi konstruksi kaitan mata pelajaran tekstil di SMKN 1 Pandak. Pengembangan media pembelajaran ini menawarkan situs yang menarik yang disesuaikan dengan perkembangan era digital.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat ditemukan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *android* pada mata pelajaran tekstil?
2. Bagaimana kelayakan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis *android* pada mata pelajaran tekstil ditinjau dari ahli materi?
3. Bagaimana kelayakan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis *android* pada mata pelajaran tekstil ditinjau dari ahli media?
4. Bagaimana kelayakan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis *android* pada mata pelajaran tekstil ditinjau dari pengguna?
5. Bagaimana manfaat multimedia pembelajaran interaktif berbasis *android* ditinjau dari segi pengguna?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan melalui penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengembangkan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis *android* pada mata pelajaran tekstil.

2. Mengetahui kelayakan produk multimrdia pembelajaran interaktif berbasis *android* pada mata pelajaran tekstil ditinjau dari segi materi.
3. Mengetahui kelayakan produk multimrdia pembelajaran interaktif berbasis *android* pada mata pelajaran tekstil ditinjau dari segi media.
4. Mengetahui kelayakan produk multimrdia pembelajaran interaktif berbasis *android* pada mata pelajaran tekstil ditinjau dari segi pengguna.
5. Mengetahui manfaat multimedia pembelajaran interaktif berbasis *android* dari segi pengguna.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Bagi Mahasiswa

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) Memberi tambahan pengetahuan mengenai cara mengkaji kelayakan media untuk pembelajaran.

b. Bagi Siswa

1) Meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk mempelajari dan memahami materi konstruksi kaitan.
2) Membantu siswa dalam belajar secara mandiri maupun bersama di dalam kelas.

3) Membuat siswa lebih tertarik untuk belajar sehingga dapat memfokuskan pada saat pembelajaran konstruksi kaitan.

4) Hasil pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan sebagai media *alternative* belajar siswa.

c. Bagi sekolah

1) Mengubah pola pembelajaran dari komunikasi satu arah menjadi komunikasi dua arah

2) Dapat menarik dan memfokuskan perhatian siswa sehingga dapat.

G. Asumsi Pengembangan

Multimedia pembelajaran interaktif berbasis android diasumsikan dapat membuat pembelajaran lebih menarik, jelas, interaktif serta dapat membantu siswa dalam memahami materi karena diantaranya terdapat penjelasan disertai dengan animasi dan contoh gambar, serta musik dalam media yang dapat membuat proses pembelajaran berbeda dari sebelumnya. Penggabungan beberapa media (multimedia) akan membuat pesan-pesan lebih banyak tersampaikan selama proses pembelajaran. Multimedia interaktif ini berisi materi tentang pembelajaran konstruksi kaitan yang telah disesuaikan dengan silabus. Media ini diasumsikan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih menarik, jelas, dan interaktif, sehingga dapat membantu siswa dalam mempermudah memahami materi serta dapat belajar dengan mandiri. Selain itu, media yang telah diketahui kelayakannya juga dapat membantu guru dan siswa dalam meningkatkan kompetensi yang diharapkan.

H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan memiliki spesikasi berikut.

1. Multimedia interaktif berbasis android yang berisi materi konstruksi kaitan pada mata pelajaran pengetahuan tekstil.
2. Multimedia interaktif ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran individu maupun klasikal dengan menggunakan perangkat *smartphone*.
3. Aplikasi diinstal pada *smartphone* dengan sistem operasi *Android*.
4. Kontain materi dalam multimedia interaktif ini berbentuk teks, gambar, audio, video (demonstrasi), dan animasi.
5. Isi program memuat : halaman *opening*, menu utama, menu petunjuk, halaman kompetensi, halaman materi, halaman video, halaman pustaka, halaman evaluasi, dan halaman pengembang serta pembimbing.