

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peranan pendidik sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan nasional, sebab pendidiklah yang langsung membina peserta didik di sekolah melalui proses belajar mengajar. Pendidik harus selalu dinamis dalam mencari informasi dan menggali ilmu-ilmu baru. Upaya meningkatkan kualitas pendidikan harus lebih banyak dilakukan para pendidik dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawab sebagai pendidik. Salah satu upaya dalam peningkatan kualitas pendidik dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya di dalam proses belajar mengajar adalah kemampuan di dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran sebagai kompetensi yang harus dimiliki oleh setiap pendidik. Kompetensi yang harus dimiliki oleh pendidik sejalan dengan Undang-Undang Guru dan Dosen No 14 Tahun 2005 Pasal (8) yang berisi: “Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional”.

Kompetensi guru sebagaimana dimaksud di atas meliputi kompetensi pedagogik yaitu kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik yang mencakup penguasaan guru terhadap prinsip-prinsip dasar proses pendidikan dan pembelajaran serta penerapannya dalam perencanaan, proses pelaksanaan, penilaian dan pengembangan bidang studi yang mendidik untuk mengaktualisasikan potensi yang dimiliki peserta didik. Kompetensi kepribadian

yaitu kemampuan kepribadian yang mantap, berakhlak mulia, arif dan berwibawa serta menjadi teladan peserta didik. Kompetensi profesional yaitu kemampuan penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam. Kompetensi sosial yaitu kemampuan guru berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan efisien dengan peserta didik, sesama guru, orang tua atau wali peserta didik dan masyarakat sekitar.

Pendidikan melibatkan beberapa elemen dalam pelaksanaannya, guru sebagai salah satu sumber belajar akan memberikan andil yang besar terhadap kemajuan pendidikan, untuk itu diperlukan guru yang profesional. Pemerintah selalu menggalakkan peningkatan kualitas pendidikan dengan mengutamakan kualitas dan kuantitas pendidik yang terampil dan profesional sebagai ujung tombak dalam rangka melaksanakan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 Pasal 39 ayat (2) yang mengamanatkan bahwa:

Pendidik merupakan tenaga professional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian pada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi.

Salah satu upaya mewujudkan pendidikan yang berkualitas adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pengembangan media pembelajaran berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Media tidak akan berarti dan berpengaruh apabila pendidik tidak dapat menggunakannya dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran dapat memperlancar proses belajar peserta didik dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya dan pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta

didik, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran pun semakin mutakhir dari media grafis yang dibuat oleh guru menggunakan karton, berkembang menjadi media visual dan multimedia antara lain yaitu media proyeksi seperti *Overhead Projector* (OHP), Multimedia, Media Tiga Dimensi dan Media *E-Learning* (berbasis internet). Penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menjelaskan bahan pembelajaran

Hasil belajar media pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan kognitif meliputi pengetahuan tentang pengertian media pembelajaran, jenis media pembelajaran, kedudukan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, media sebagai sumber belajar, klasifikasi media pembelajaran, ciri-ciri media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, nilai dan manfaat media pembelajaran, prinsip pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, dasar-dasar pertimbangan pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, perumusan tujuan instruksional, perumusan unit-unit bahan belajar secara terperinci, pengembangan alat pengukur keberhasilan media pembelajaran, menulis naskah media, produksi media, dan evaluasi media. Kemampuan afektif yang meliputi kesungguhan, motivasi, disiplin, ketelitian, kecermatan dan ketekunan dalam merumuskan tujuan instruksional, merumuskan unit-unit bahan belajar secara terperinci, mengembangkan alat pengukur keberhasilan, menulis naskah media, produksi media, dan evaluasi media, serta kemampuan psikomotorik yang meliputi kemampuan dalam membuat media pembelajaran.

Hasil belajar media pembelajaran harus dimanfaatkan oleh mahasiswa sebagai calon pendidik yang melaksanakan PLP (Program Latihan Profesi) di SMK, karena mahasiswa PLP dituntut untuk mampu membuat media pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai peserta didik pada Standar Kompetensi Nasional (SKN) Busana. Pemanfaatan hasil belajar media pembelajaran ini dimulai dari merumuskan tujuan instruksional, merumuskan unit-unit bahan belajar secara terperinci, mengembangkan alat pengukur keberhasilan media pembelajaran, menulis naskah media, produksi media, dan evaluasi media, sesuai dengan kompetensi yang terdapat dalam Standar Kompetensi Nasional (SKN) pada saat melaksanakan PLP di SMK.

Uraian latar belakang permasalahan di atas menarik perhatian penulis untuk diteliti dalam upaya mengetahui pemanfaatan hasil belajar media pembelajaran pada pengembangan media pembelajaran busana oleh mahasiswa PLP di SMK.

B. Rumusan Masalah

Agar permasalahan tidak terlalu luas tetapi mudah terjangkau dan sesuai dengan maksud dan tujuan yang ingin dicapai, maka diperlukan pembatasan masalah agar penelitian mencapai sasaran yang diharapkan. Sebagaimana dikemukakan oleh Winarno Surakhmad (1994:3) sebagai berikut:

Pembatasan masalah diperlukan untuk memudahkan atau menyederhanakan masalah, untuk menetapkan lebih dahulu sesuatu yang diperlukan pemecahan dengan dibatasi oleh keadaan, waktu, tenaga dan kecakapan, selain itu juga untuk menghindari terlalu luasnya masalah yang akan dibahas.

Hasil belajar media pembelajaran yang mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa dalam pengembangan media pembelajaran busana pada saat melakukan PLP (Program Latihan Profesi) di SMK. Ruang lingkup permasalahan ini cukup luas, sehingga penulis perlu membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Pemanfaatan hasil belajar media pembelajaran berkaitan dengan kemampuan kognitif meliputi penguasaan pengetahuan tentang media pembelajaran grafis, media proyeksi berupa transparan serta multimedia proyektor dengan program *power point* pada pengembangan media pembelajaran busana oleh mahasiswa PLP di SMK.
2. Pemanfaatan hasil belajar media pembelajaran berkaitan dengan kemampuan afektif meliputi kesungguhan, motivasi, disiplin, ketelitian, kecermatan dan ketekunan merumuskan tujuan instruksional, merumuskan unit-unit bahan belajar secara terperinci, mengembangkan alat pengukur keberhasilan, menulis naskah media, produksi media, dan evaluasi media pada pengembangan media pembelajaran busana oleh mahasiswa PLP di SMK.
3. Pemanfaatan hasil belajar media pembelajaran berkaitan dengan kemampuan psikomotor meliputi kemampuan dalam membuat media pembelajaran media pembelajaran grafis, media proyeksi berupa transparan serta multimedia proyektor dengan program *power point* pada pengembangan media pembelajaran busana oleh mahasiswa PLP di SMK.

Rumusan masalah menurut Suharsimi Arikunto (2002:30) yaitu “Langkah pertama dalam merumuskan suatu problematika penelitian dan merupakan pokok dari kegiatan penelitian”.

Kutipan tersebut dijadikan acuan dalam merumuskan masalah dalam penelitian ini, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “ Bagaimana pemanfaatan hasil belajar media pembelajaran pada pengembangan media pembelajaran busana oleh mahasiswa PLP di SMK.”

C. Definisi Operasional

Definisi operasional ini dimaksudkan untuk memperjelas dan menghindari kesalahpahaman antara penulis dan pembaca dalam mengartikan istilah-istilah yang digunakan dalam rumusan judul penelitian ini. Istilah-istilah yang akan dijelaskan adalah sebagai berikut:

1. Pemanfaatan Hasil Belajar Media Pembelajaran
 - a. Pemanfaatan adalah proses, cara, perbuatan memanfaatkan (Lukman Ali, 1997:626)
 - b. Hasil Belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor (Nana Sudjana, 2001:3)
 - c. Media Pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar (Sadiman Cs, 1984:59)

Pengertian pemanfaatan hasil belajar media pembelajaran dalam penelitian ini mengacu pada pengertian pemanfaatan, hasil belajar dan media pembelajaran yang telah dijelaskan di atas yaitu merupakan proses memanfaatkan hasil belajar berupa perubahan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif

dan psikomotor dalam merancang dan membuat segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar.

2. Pengembangan Media Pembelajaran Busana

- a. Pengembangan Media Pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan perumusan Satuan Pelajaran (Satpel) yang meliputi perumusan tujuan instruksional, perumusan unit-unit bahan belajar secara terperinci, mengembangkan alat pengukur keberhasilan, menulis naskah media, produksi media, dan evaluasi media (Ishak Abdulhak, 1995:44)
- b. Pengertian busana mengacu pada Standar Kompetensi Nasional Busana “*Custom Made*” Tahun 2003 yaitu “Proses yang dimulai dari menggambar busana (*Drawing*), pola (*Pattern Making*), potong (*Cutting*), penjahitan (*Sewing*) dan penyelesaian akhir (*finishing*)”.

Pengembangan media pembelajaran busana yang dimaksud dalam penelitian ini dirumuskan berdasarkan pengertian pengembangan media pembelajaran dan pengertian busana yang dijelaskan di atas yaitu merupakan bagian integral dari keseluruhan perumusan Satuan Pelajaran (Satpel) yang meliputi perumusan tujuan instruksional, perumusan unit-unit bahan belajar secara terperinci, mengembangkan alat pengukur keberhasilan media pembelajaran, menulis naskah media, produksi media, dan evaluasi media dalam proses menggambar busana (*Drawing*), pola (*Pattern Making*), potong (*Cutting*), penjahitan (*Sewing*) dan penyelesaian akhir (*finishing*).

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk memperoleh data tentang pemanfaatan hasil belajar media pembelajaran pada pengembangan media pembelajaran busana oleh mahasiswa PLP di SMK.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk memperoleh data mengenai:

- a. Pemanfaatan hasil belajar media pembelajaran berkaitan dengan kemampuan kognitif meliputi penguasaan pengetahuan tentang media pembelajaran grafis, media proyeksi berupa transparan serta multimedia proyektor dengan program *power point* pada pengembangan media pembelajaran busana oleh mahasiswa PLP di SMK.
- b. Pemanfaatan hasil belajar media pembelajaran berkaitan dengan kemampuan afektif meliputi kesungguhan, motivasi, disiplin, ketelitian, kecermatan dan ketekunan dalam merumuskan tujuan instruksional, merumuskan unit-unit bahan belajar secara terperinci, mengembangkan alat pengukur keberhasilan, menulis naskah media, produksi media, dan evaluasi media pada pengembangan media pembelajaran busana oleh mahasiswa PLP di SMK.
- c. Pemanfaatan hasil belajar media pembelajaran berkaitan dengan kemampuan psikomotor meliputi kemampuan dalam membuat media pembelajaran grafis, media proyeksi berupa transparan serta multimedia

proyektor dengan program *power point* pada pengembangan media pembelajaran busana oleh mahasiswa PLP di SMK.

E. Asumsi

Asumsi sebagai anggapan dasar merupakan suatu pendapat yang diyakini kebenarannya sesuai dengan yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (2002:62) bahwa: “Asumsi adalah anggapan dasar atau suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang harus dirumuskan secara jelas”. Asumsi dalam penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar media pembelajaran merupakan gambaran penguasaan ilmu yang mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor dalam perumusan tujuan instruksional, perumusan unit-unit bahan belajar secara terperinci, mengembangkan alat pengukur keberhasilan, menulis naskah media, produksi media, dan evaluasi media. Asumsi ini ditunjang oleh pendapat Nana Sudjana (1989:56-57), yaitu:
 - Hasil belajar yang dicapai seseorang melalui proses belajar mengajar yang optimal cenderung menunjukkan hasil belajar yang berciri menyeluruh (*komprehensif*), yakni mencakup ranah kognitif atau pengetahuan dan wawasan, ranah afektif atau sikap dan apresiasi, serta ranah psikomotor, keterampilan atau prilaku.
2. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang penting. Melalui penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar peserta didik ke arah yang lebih baik. Asumsi ini ditunjang oleh pendapat Ishak Abdulhak (1995:5) yaitu:

Kedudukan media pembelajaran merupakan komponen yang tidak dapat dipisahkan dari keseluruhan sistem belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran akan membuat belajar lebih bermakna dan siswa lebih menghayati keseluruhan proses belajar mengajar.

3. Manfaat hasil belajar media pembelajaran dapat diterapkan dalam pengembangan pembuatan media pembelajaran busana yang meliputi perumusan tujuan instruksional, perumusan unit-unit bahan belajar secara terperinci, mengembangkan alat pengukur keberhasilan, menulis naskah media, produksi media, dan evaluasi media. Asumsi ini ditunjang oleh pendapat Ishak Abdulhak (1995:44) yaitu:

Pengembangan Media Pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan perumusan Satuan Pelajaran (Satpel) yang meliputi perumusan tujuan instruksional, perumusan unit-unit bahan belajar secara terperinci, mengembangkan alat pengukur keberhasilan, menulis naskah media, produksi media, dan evaluasi media.

F. Pertanyaan Penelitian

Aspek-aspek pokok yang ingin diperoleh dari penelitian dirumuskan dalam bentuk pertanyaan penelitian, maka pertanyaan pada penelitian yang berjudul pemanfaatan hasil belajar media pembelajaran pada pengembangan media pembelajaran busana di SMK adalah:

1. Bagaimana pemanfaatan hasil belajar media pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan kognitif meliputi penguasaan pengetahuan tentang media pembelajaran grafis, media proyeksi berupa transparan serta multimedia proyektor dengan program *power point* pada pengembangan media pembelajaran busana oleh mahasiswa PLP di SMK.

2. Bagaimana pemanfaatan hasil belajar media pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan afektif meliputi kesungguhan, motivasi, disiplin, ketelitian, kecermatan dan ketekunan dalam merumuskan tujuan instruksional, merumuskan unit-unit bahan belajar secara terperinci, mengembangkan alat pengukur keberhasilan, menulis naskah media, produksi media, dan evaluasi media pada pengembangan media pembelajaran busana oleh mahasiswa PLP di SMK.
3. Bagaimana pemanfaatan hasil belajar media pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan psikomotor meliputi kemampuan dalam membuat media pembelajaran grafis, media proyeksi berupa transparan serta multimedia proyektor dengan program *power point* pada pengembangan media pembelajaran busana oleh mahasiswa PLP di SMK.

G. Metodologi Penelitian

Metode dapat diartikan sebagai cara kerja yang tepat dalam mencapai tujuan penelitian dan berfungsi untuk mempermudah dalam proses penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, karena masalah yang diteliti adalah masalah yang terjadi pada masa sekarang. Metode deskriptif menurut Winarno Surakhmad (1998:139) menjelaskan bahwa: “Penelitian deskriptif tertuju pada pemecahan masalah yang pada masa sekarang”.

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket, sedangkan pengolahan data pada penelitian ini menggunakan statistik sederhana yaitu persentase.

H. Populasi dan Sampel

Lokasi penelitian adalah tempat melakukan kegiatan untuk memperoleh data yang berasal dari responden. Lokasi dalam penelitian ini dipilih Kampus UPI Program Studi Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI Jalan Dr Setiabudhi No. 207 Tlp. 2013163 Bandung 40153. Populasi pada penelitian ini yaitu mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK Angkatan 2004. Sampel yang dipilih dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI Angkatan 2004 yang telah melaksanakan Program Latihan Profesi (PLP) di SMK sebanyak 30 orang.

