

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah berpengaruh terhadap setiap aspek kehidupan terutama pada dunia pendidikan. Pendidikan diselenggarakan dalam rangka pengembangan potensi peserta didik baik secara formal atau pun non formal. Peningkatan mutu pendidikan dapat diwujudkan dengan pembelajaran yang berkualitas. Salah satu komponen yang dapat menunjang pembelajaran yang berkualitas adalah penggunaan media pembelajaran yang baik. Media pembelajaran yang baik dan inovatif dapat membantu proses pembelajaran dan menjadikan peserta didik dapat memahami materi dengan baik. Menurut Rusman dkk (2012, hlm. 42) menyatakan bahwa “media pembelajaran merupakan salah satu alat untuk mempertinggi proses interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan dan sebagai alat bantu mengajar dapat menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan oleh guru dalam proses belajar”.

Penggunaan media pembelajaran terus berkembang, mulai dari media yang sederhana sampai penggunaan multimedia yang merupakan kombinasi dari dua atau lebih jenis media. Timothy D. Green dan Abbie Brown (2002, hlm. 3) menyatakan bahwa “perbedaan media dengan multimedia terletak pada jenis informasi, jenis penyimpanan, dan metode”. Multimedia lebih mengacu pada beberapa kombinasi dari dua atau lebih metode penyampaian informasi, misalnya menggunakan kombinasi teks, gambar, audio, dan animasi. Jenis informasi untuk pembuatan multimedia dapat diperoleh dari rekaman kegiatan langsung atau animasi yang dibuat dengan teknologi komputer. Rekaman suatu kegiatan dapat dijadikan sebagai multimedia pembelajaran, karena dapat menyampaikan informasi secara nyata. Video merupakan salah satu jenis multimedia pembelajaran yang dapat berupa rekaman suatu kegiatan digunakan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk audio visual gerak. Arsyad (2004: 36) (dalam Rusman dkk, 2012, hlm. 218) menyebutkan bahwa “video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur dengan pesan-pesan di dalamnya untuk

ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau *disk*".

Informasi yang dikemas dalam bentuk video akan lebih mudah terekam oleh peserta didik. Beberapa kelebihan multimedia video pembelajaran menurut Rusman dkk (2012, hlm. 220) yaitu:

Multimedia video pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, yaitu: (1) memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa, (2) sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, (3) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, (4) lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan, (5) memberikan kesan yang mendalam yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

Audio visual gerak dalam multimedia video dapat mengaktifkan semua indra mulai dari penglihatan, pendengaran, dan membangun imajinasi yang nyata untuk dapat memperoleh persepsi dan pemahaman yang sama dalam menerima suatu materi. Multimedia video pembelajaran dapat memberikan ilustrasi secara nyata pada pembelajaran terutama dalam menjelaskan suatu tahapan atau proses. Bagian-bagian dari suatu proses dapat disajikan secara utuh, sehingga peserta didik dapat dengan mudah mengamati dan mempelajari langkah-langkah dari suatu materi pelajaran.

Multimedia video pembelajaran dapat diterapkan pada pembelajaran praktek yang di dalamnya berisi serangkaian tahapan, salah satunya adalah praktek pembuatan *bouste houder* (BH) dalam perkuliahan Linseri. *Bouste houder* merupakan busana dalam wanita untuk menutupi dan menyangga payudara. Pembuatan *bouste houder* di dalamnya meliputi proses atau tahapan mulai dari pengambilan ukuran badan sampai proses menjahit hingga *finishing*. Menjahit *bouste houder* dilakukan setelah kain dipotong sesuai pola yang telah dibuat. Langkah kerja atau tahapan menjahit *bouste houder* meliputi persiapan alat-alat menjahit serta kain yang telah dipotong sesuai pola baik bahan utama, furing, dan *interfacing*. Proses menjahit *bouste houder* meliputi pemasangan *interfacing* dan *interlining* pada mungkum, menjahit *cup* atau mungkum, menjahit bagian badan depan dan belakang, menjahit tali, memasang kancing kait, dan menjahit semua bagian *bouste houder* hingga *finishing*. Setiap tahapan pembuatan *bouste houder* menjadi suatu hal yang penting, karena dari satu tahap ke tahap berikutnya akan

menentukan hasil yang optimal. Tahapan pembuatan *bouste houder* tersebut menjadi indikator yang akan diambil sebagai acuan dalam pembuatan multimedia video pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan, multimedia video pembelajaran belum diterapkan dalam pembelajaran praktek pembuatan *bouste houder*. Media yang digunakan adalah menggunakan *power point* yang diproyeksikan melalui alat *infocus* sebagai media untuk metode demonstrasi yang dilakukan oleh pengajar. Metode demonstrasi pada pembelajaran praktek pembuatan *bouste houder* dilakukan dengan peragaan proses menjahit yang kemudian diikuti oleh mahasiswa. Penggunaan metode demonstrasi memiliki keterbatasan waktu dalam penyampaian materi, sehingga mahasiswa yang memiliki tingkat pemahaman yang rendah akan sulit untuk memahami materi apabila kegiatan pembelajaran telah selesai. Penyampaian materi yang bukan dari sumber belajar utama dikhawatirkan memberikan pemahaman yang berbeda bagi mahasiswa. Tingkat pemahaman peserta didik yang berbeda-beda menjadi hal yang mempengaruhi hasil belajar. Sesuai dengan konsep pemahaman yang dikemukakan oleh Nana Sudjana (2011, hlm. 24) bahwa “pemahaman adalah tipe belajar yang lebih tinggi daripada pengetahuan”. Maka dari itu, peneliti akan mencoba mengembangkan media konvensional menjadi multimedia video pembelajaran dalam praktek pembuatan *bouste houder*.

Multimedia video pembelajaran dibuat dengan tujuan untuk memberikan informasi bagaimana tahapan menjahit *bouste houder* dan untuk meningkatkan pemahaman serta membantu mahasiswa agar dapat belajar secara lebih aktif dan mandiri. Multimedia video pembelajaran ini akan dikemas dengan format tutorial yang menampilkan tampilan audio visual gerak. Video dapat dihentikan dan diulang sesuai kebutuhan untuk membantu mahasiswa memahami materi dengan baik.

Uraian latar belakang tersebut menjadi dasar pemikiran untuk penelitian dalam skripsi mengenai “Pengembangan Multimedia Video Pembelajaran Pembuatan *Bouste houder* (BH)”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Penelitian dilakukan untuk dapat memperoleh data yang valid dan bertujuan untuk memecahkan masalah yang terjadi. Rumusan masalah selalu didasarkan pada identifikasi masalah atau kesenjangan yang melatarbelakangi dilakukannya penelitian. Identifikasi masalah dalam suatu penelitian bertujuan untuk memperjelas permasalahan yang diteliti. Identifikasi masalah dalam penelitian mengenai “Pengembangan Multimedia Video Pembelajaran Pembuatan *Bouste houder* (BH)”, yaitu:

1. Multimedia video pembelajaran dalam bentuk audio visual gerak berupa rekaman kegiatan pembuatan *bouste houder* (BH) mengenai tahapan menjahit dari awal hingga *finishing* dapat digunakan sebagai multimedia pembelajaran. Penggunaan multimedia video pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman, membantu mahasiswa untuk belajar lebih aktif dan mandiri serta dapat membantu mahasiswa yang memiliki tingkat pemahaman rendah, karena materi dapat diulang sesuai kebutuhan.
2. *Bouste houder* (BH) merupakan pakaian dalam wanita yang digunakan untuk menutupi payudara. Proses menjahit *bouste houder* perlu diperhatikan dengan baik karena akan mempengaruhi hasil dan kenyamanan pada saat pemakaian. Tahapan menjahit *bouste houder* menjadi poin penting yang harus dipahami oleh mahasiswa, karena harus dilakukan secara berurutan mulai dari menjahit *cup* atau mungkum, menjahit bagian badan depan dan belakang, menjahit tali, memasang kancing kait, dan menjahit semua bagian *bouste houder* hingga *finishing*.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pengembangan Multimedia Video Pembelajaran Pembuatan *Bouste houder* (BH)?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum yang ingin dicapai dalam penelitian mengenai “Pengembangan Multimedia Video Pembelajaran Pembuatan *Bouste houder* (BH)”, yaitu membuat multimedia dalam pembelajaran praktek pembuatan *bouste houder* (BH) pada mata kuliah linseri. Berdasarkan tujuan umum ini, maka dirumuskan tujuan khusus sebagai berikut:

1. Membuat desain multimedia video pembelajaran pembuatan *bouste houder* (BH).
2. Mendapatkan hasil validasi multimedia video pembelajaran pembuatan *bouste houder* (BH) dari ahli multimedia dan ahli materi.
3. Menganalisis hasil validasi multimedia video pembelajaran pembuatan *bouste houder* (BH) dari ahli multimedia dan ahli materi.

D. Manfaat atau Signifikansi Penelitian

Hasil dari penelitian mengenai “Pengembangan Multimedia Video Pembelajaran Pembuatan *Bouste houder* (BH)” diharapkan dapat memberikan manfaat baik itu secara langsung maupun tidak langsung kepada semua pihak. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan secara praktis, yaitu:

1. Aspek Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan keilmuan yang lebih luas mengenai pembuatan *bouste houder* (BH) serta mendapatkan pengalaman langsung dalam pembuatan multimedia video pembelajaran praktek pembuatan *bouste houder* (BH). Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan multimedia video pembelajaran yang efektif dan efisien dalam proses pembelajaran praktek pembuatan *bouste houder* (BH) khususnya untuk mahasiswa Pendidikan Tata Busana Universitas Pendidikan Indonesia.

2. Aspek Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap bidang keilmuan dan pendidikan terkait pengembangan multimedia video pembelajaran khususnya pada pembuatan *bouste houder* (BH). Pengembangan multimedia video ini juga diharapkan dapat memaksimalkan penggunaan teknologi dalam upaya meningkatkan efektifitas dan kualitas pembelajaran.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penulisan skripsi dalam penelitian mengenai “Pengembangan Multimedia Video Pembelajaran Pembuatan *Bouste houder* (BH)” secara sistematis dapat diuraikan menjadi 5 bab, yaitu:

Bab I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat atau signifikansi penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Bab II Kajian Pustaka, berisi tentang konsep *bouste houder* (BH), konsep multimedia video pembelajaran pembuatan *bouste houder* (BH). Bab III Metodologi Penelitian, berisi tentang desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, subjek penelitian, instrumen penelitian, prosedur penilaian, analisis data. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, berisi mengenai pengolahan atau analisis data dan pembahasan temuan. Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, berisi mengenai penafsiran dan pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian.