

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media merupakan salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan yang bermanfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran. (Rusman 2012, hlm. 160). Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Fungsi media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu pembelajaran yang turut mempengaruhi, iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh pendidik. Selain itu media pembelajaran dapat memotivasi siswa dan meningkatkan kualitas hasil belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan benar.

Seiring dengan perkembangan teknologi, media yang digunakan dalam pembelajaran pun terus berkembang sesuai dengan materi dan strategi pembelajaran yang berlangsung salah satunya multimedia interaktif. Multimedia interaktif yaitu media yang menyediakan alat control atau alat bantu lain yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat mengontrol media dengan bebas sesuai keinginan dan kegunaan media tersebut, salah satunya yaitu video tutorial dan animasi. Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Animasi merupakan satu teknologi yang dapat menjadikan gambar yang diam menjadi bergerak kelihatan seolah-olah gambar tersebut hidup, dapat bergerak, beraksi dan berkata. Neo & Neo, (1997).

Animasi di dalam suatu aplikasi multimedia menjadikan suatu tampilan visual yang lebih dinamis, dapat menampilkan sesuatu yang mustahil atau kompleks dalam kehidupan yang sebenarnya dan dapat direalisasikan di dalam aplikasi tersebut. Multimedia animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit untuk dijelaskan hanya dengan gambar atau kata-kata saja, sehingga animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi

maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan. Kemampuan multimedia animasi tersebut di atas dapat diterapkan pada pembelajaran yang didalamnya berisi serangkaian kegiatan dan tahapan-tahapan, salah satunya adalah pada pembelajaran pembuatan pola pantalon wanita. Pantalon wanita merupakan busana luar, berupa celana panjang yang menutupi badan bagian bawah mulai dari pinggang sampai batas mata kaki dan berbentuk pipa. Bentuk pipa pantalon wanita berbeda-beda tergantung pada model pantalon tersebut, begitu pun pada pembuatan polanya. Pembuatan pola pantalon tidak cukup hanya dengan gambar pola dan ukurannya saja akan tetapi memerlukan beberapa tahapan mulai dari model pantalon, paham gambar, analisis model, mengukur baru selanjutnya pembuatan pola. Setiap tahap sebelum proses pembuatan pola merupakan hal yang penting karena untuk mendapatkan hasil yang optimal dan kenyamanan pada saat pemakaiannya.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan penulis, media yang digunakan pada pembuatan pola pantalon wanita yaitu media *power point* yang diproyeksikan melalui *infocus*, menggunakan metode demonstrasi. Penggunaan metode demonstrasi memiliki keterbatasan waktu dalam penyampaian materi dan proses belajar di kelas lebih cenderung sering mengalami gangguan akibat faktor lingkungan, seperti jumlah siswa yang terlalu banyak berakibat seluruh siswa tidak terpantau, ruang yang berdekatan yang menimbulkan suara satu dengan yang lain saling berbenturan, perangkat peraga lebih banyak menggunakan perangkat papan tulis yang memakan waktu lebih banyak. Keadaan tersebut tidak jarang konsentrasi pendidik dan peserta didik menjadi terganggu karena kurang fokus, sedangkan peserta didik memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda sehingga peserta didik yang memiliki tingkat pemahaman rendah akan sulit memahami materi apabila pembelajaran telah selesai. Untuk mengatasi keadaan diatas diperlukan media pembelajaran yang menarik minat mahasiswa untuk belajar secara mandiri dibawah bimbingan dosen. Penulis akan mencoba mengembangkan media konvensional menjadi multimedia interaktif berbasis animasi yang menampilkan tampilan audio visual gerak dan dapat diulang sesuai kebutuhan.

Multimedia interaktif berbasis animasi bertujuan untuk memberikan informasi bagaimana cara pembuatan pola pantalon wanita dan menjadi alternatif untuk mempermudah proses pembelajaran bagi peserta didik, sehingga diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran dan kualitas belajar peserta didik pada pembuatan pola pantalon wanita.

Uraian diatas menjadi dasar pemikiran penulis untuk melakukan penelitian mengenai Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Animasi Pembuatan Pola Pantalon Wanita.

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 diperlukan untuk memudahkan dan mengetahui sejauh mana masalah akan dikaji dalam penelitian ini. Identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Multimedia interaktif berbasis animasi berupa visualisasi tahapan pembuatan pola pantalon wanita untuk kesempatan kerja dengan menggabungkan beberapa komponen seperti teks, gambar, video dan animasi dapat menggambarkan suatu proses atau kegiatan yang lebih efektif sehingga mahasiswa dapat belajar secara mandiri.
2. Pantalon wanita merupakan busana luar yang menutupi badan bagian bawah mulai dari pinggang sampai batas mata kaki dan berbentuk pipa yang pada pembuatan polanya tidak cukup hanya dengan gambar pola dan ukurannya saja akan tetapi memerlukan beberapa tahapan yang perlu diperhatikan dan dipahami oleh mahasiswa karena akan mempengaruhi hasil dan kenyamanan pada saat pemakaian. Tahapan membuat pola pantalon wanita menjadi poin penting yang perlu dipahami, karena harus dilakukan secara berurutan dari paham gambar, analisi model, ukuran, dan pembuatan pola sampai selesai.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Membuat Multimedia Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Pembuatan Pola Pantalon Wanita?”.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini yaitu membuat multimedia interaktif pembuatan pola pantalon wanita. Berdasarkan tujuan umum ini maka dirumuskan tujuan khusus yaitu:

1. Mengidentifikasi media pembelajaran pembuatan pola pantalon wanita pada mata kuliah Busana kerja.
2. Membuat desain multimedia interaktif berbasis animasi pada pembuatan pola pantalon wanita.
3. Melakukan validasi multimedia interaktif berbasis animasi pembuatan pola pantalon wanita dari ahli multimedia dan ahli materi.
4. Verifikasi hasil validasi multimedia interaktif berbasis animasi pembuatan pola pantalon wanita dari ahli multimedia dan ahli materi.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, baik secara teoritis dan praktis. Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang lebih luas mengenai pembuatan pola pantalon wanita serta pengalaman langsung dalam pembuatan multimedia interaktif berbasis animasi pembuatan pola pantalon wanita. Penelitian ini diharapkan menghasilkan multimedia interaktif berbasis animasi yang efektif dan efisien untuk digunakan dalam proses pembelajaran pembuatan pola pantalon wanita khususnya untuk mahasiswa Pendidikan Tata Busana Universitas Pendidikan Indonesia.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan akan menjadi inspirasi bagi pelaksana pendidikan untuk mengaplikasikan pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi, khususnya dalam pembuatan pola pantalon wanita. Pembuatan multimedia interaktif berbasis animasi ini juga diharapkan dapat memaksimalkan proses belajar dan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi dalam sebuah penelitian berfungsi sebagai pedoman penulis agar penulisan lebih terarah dan sistematis. Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut: BAB I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. BAB II Kajian Pustaka, berisi tentang pola pantalon wanita, multimedia interaktif berbasis animasi. BAB III Metode Penelitian, berisi mengenai lokasi penelitian, metode penelitian, instrument pengumpulan data, langkah-langkah penelitian serta analisis dan interpretasi data. BAB IV hasil Penelitian dan pembahasan, berisi tentang pengolahan atau analisis datadan pembahasan temuan. BAB V Simpulan dan saran berisi mengenai penapsiran dan pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian.