

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Ilmu pengetahuan dan teknologi informasi terus mengalami perkembangan dalam berbagai bidang, serta mengambil peran sentral dalam perkembangan dunia pendidikan, baik itu proses pendidikan formal maupun non-formal. Penerapan teknologi informasi pada pendidikan antara lain adalah penggunaan multimedia.

Multimedia adalah media yang mengintegrasikan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, *video*, *audio*, dan animasi. Multimedia dapat dibedakan menjadi dua, yaitu multimedia linear dan multimedia interaktif (Wahono, 2006). Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Multimedia pembelajaran interaktif dapat didefinisikan sebagai kombinasi dari berbagai media yang dikemas secara terpadu dan interaktif untuk menyajikan pesan pembelajaran tertentu. Multimedia pembelajaran interaktif dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali.

Pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran karena terdapat penjelasan secara detail, selain itu juga dapat menstimulus semangat belajar serta keseriusan peserta didik. Multimedia pembelajaran interaktif dapat menarik perhatian peserta didik dan memperjelas proses pembelajaran karena memberikan pengalaman belajar yang lebih konkrit, materi pembelajaran yang lebih komunikatif, informatif, kontekstual, dan mudah dipahami, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, salah satunya dalam pembelajaran seni *macramé*.

Seni *macramé* merupakan sebuah karya seni yang dibuat menggunakan ikatan tali melalui proses kreatif dan imajinatif yang bernilai estetis menjadi berbagai produk. Seni *macramé* merupakan salah satu materi pembelajaran pada mata kuliah Kriya Tekstil yang wajib diikuti oleh setiap mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana Departemen PKK FPTK UPI. Pada mata kuliah ini mahasiswa

mempelajari konsep dasar seni *macramé*, pengetahuan bahan dan alat, pengetahuan simpul dasar dan variasi simpul sampai pada membuat produk dari seni *macramé*.

Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Mardiani (2017) ditemukan bahwa pembelajaran seni *macramé* dengan video tutorial memiliki kekurangan, yaitu pembelajaran cenderung pasif karena komunikasi belajar berlangsung satu arah, gambar video kurang jelas, terbatas pada bentuk simpul dasar, dan tidak terdapat aplikasi pada produk, sedangkan untuk pembuatan produk *macramé* diperlukan suatu proses dari awal sampai akhir secara jelas. Produk seni *macramé* membutuhkan ketelitian dan ketepatan dalam memvariasikan simpul-simpul sampai menjadi produk yang memiliki nilai estetis, fungsional, dan nilai jual. Salah satu produk seni *macramé* yang membutuhkan detail dari variasi simpul adalah pada produk tas. Pembuatan produk tas dengan seni *macramé* masih jarang dilakukan dan membutuhkan gambaran proses variasi simpul secara detail. Pemilihan produk tas didasari oleh kebutuhan pada keterampilan mahasiswa untuk membuat produk yang bernilai jual dan lebih estetis. Keterampilan ini dibutuhkan mahasiswa agar dapat berkembang dan bertahan dengan perkembangan industri *fashion*. Upaya yang dapat dilakukan untuk membantu mahasiswa memahami seni *macramé* pada produk tas adalah dengan mengembangkan pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Berdasarkan uraian di atas, keterampilan seni *macramé* diperlukan untuk meningkatkan potensi yang ada pada mahasiswa agar dapat berkembang dan bertahan dengan kemajuan *fashion* seperti pada produk tas serta dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang mampu menampilkan seni *macramé* secara lebih jelas dan detail. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif seni *macramé* pada produk tas.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian dalam latar belakang, masalah-masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian “Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif seni *macramé* pada produk tas”, meliputi:

1. Teknologi informasi khususnya dalam dunia pendidikan terus mengalami perkembangan, salah satunya adalah multimedia pembelajaran interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif dapat membantu mempermudah proses pembelajaran karena materi pelajaran ditampilkan dengan lebih detail, jelas dan konkret juga dapat menambah semangat belajar peserta didik serta menarik peserta didik untuk belajar aktif dan mandiri.
2. Pembelajaran seni *macramé* merupakan salah satu materi pembelajaran Kriya Tekstil pada Program Studi Pendidikan Tata Busana. Materi yang dibahas yaitu mempelajari secara teori tentang konsep seni *macramé*, simpul dasar dan variasi simpul seni *macramé*, serta pembuatan produk dengan seni *macramé*. Upaya menghasilkan produk *macramé* yang memiliki nilai estetis dan nilai jual membutuhkan ketelitian, ketepatan, dan kreatifitas dalam pembuatannya sehingga membutuhkan media yang menunjang untuk memperjelas proses pembuatan produk secara detail dan lebih konkret. Oleh karena itu, multimedia adalah media yang sesuai digunakan untuk proses pembelajaran seni *macramé* terutama pembuatan produk *macramé* agar hasilnya maksimal.
3. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak *Adobe Flash Professional*. Media ini bersifat interaktif sehingga merangsang peserta didik agar lebih bergerak aktif karena dalam multimedia ini terdapat tombol-tombol navigasi yang disediakan sehingga peserta didik lebih kreatif dan materi yang disajikan lebih jelas dan menarik. Diharapkan dengan adanya media ini peserta didik mampu belajar aktif, mandiri, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih mudah, konkret dan detail sehingga tujuan belajar dapat tercapai.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam pengembangan multimedia ini adalah, bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran interaktif seni *macramé* pada produk tas?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini yaitu mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif variasi simpul *macramé* pada produk tas, sehingga dirumuskan tujuan khusus sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi penggunaan media pada pembelajaran seni *macramé* di mata kuliah Kriya Tekstil.
2. Merancang dan membuat program multimedia pembelajaran interaktif seni *macramé* pada produk tas
3. Melakukan uji validasi multimedia pembelajaran interaktif seni *macramé* pada produk tas dari ahli multimedia dan ahli materi
4. Verifikasi dan analisis hasil validasi multimedia pembelajaran interaktif seni *macramé* pada produk tas dari ahli multimedia dan ahli materi.

D. Manfaat/Signifikansi Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak baik dalam aspek teoritis maupun praktis. Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu:

1. Aspek Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan ilmu penulis tentang bagaimana mengembangkan konsep dalam merancang program multimedia pembelajaran interaktif yang komunikatif dan informatif sehingga efektif dan efisien dalam proses belajar khususnya dalam pembelajaran seni *macramé*

2. Aspek Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran seni *macramé* dengan mengoptimalkan penggunaan perangkat komputer dan perangkat lunak pada proses pembelajarannya dan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penulisan dalam penelitian ini secara sistematis dan terperinci terdapat lima bab, yaitu.

Bab I Pendahuluan, berisi mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi. Bab II Kajian Pustaka, terdiri dari teori konsep multimedia interaktif, pengembangan multimedia pembelajaran interkatif, teori konsep seni *macramé*, simpul dasar dan variasi simpul *macramé*, pembuatan produk denga seni *macramé*. Bab III Metode Penelitian, berisi mengenai lokasi penelitian, metode penelitian, subjek penelitian, instrumen pengumpulan data dan rancangan penelitian. Bab IV Hasil dan Pembahasan, berisi mengenai pengolahan atau analisis data dan pembahasan temuan. Bab V Simpulan dan Saran, berisi mengenai penafsiran dan pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian.