

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Salah satu komponen dalam pembelajaran yang kini ikut terpengaruh dengan adanya perkembangan IPTEK yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar (Kustandi, 2011, hlm. 8). Jenis media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran cukup beragam, mulai dari media yang non elektronik seperti gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, poster, peta, globe, papan tulis, papan flannel, papan bulletin, flip chart, akuarium, bangun ruang, diorama, herbarium, sampai pada media elektronik diantaranya media audio, media proyeksi, film dan video, komputer, dan multimedia.

Multimedia merupakan perpaduan berbagai media yang digunakan untuk menyampaikan informasi, multimedia ini biasanya berbasis komputer. Hofstetter (dalam Munir, 2012, hlm. 3) mengatakan bahwa “multimedia dalam konteks komputer adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi”. Kelebihan dari multimedia diantaranya bersifat multi-sensorik, dapat memberikan informasi lebih dalam dan lebih banyak, menarik perhatian dan minat, bersifat interaktif, dll. Oleh karena itu multimedia dapat menjadi media pembelajaran yang efektif. Hal ini diperkuat oleh gagasan Edgar Gale (dalam Mudlofir dan Rusydiyah, 2013, hlm.136) pada teori *cone of experiences* nya yang mengatakan bahwa, “semakin banyak elemen dalam suatu media semakin banyak pula indra yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi sehingga informasi mudah dimengerti, kecil kemungkinan adanya kesalahan dalam penafsiran informasi juga informasi dapat dipertahankan dalam ingatan”. Salah satu multimedia pembelajaran yang dapat digunakan yaitu multimedia video tutorial.

Video adalah media informasi yang terdiri dari dua unsur yaitu visual dan audio, bentuk visual yang dimaksud adalah gambar yang bergerak. Agnew dan

Kellerman (1996) (dalam Munir, 2012, hlm.21) mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak dan dapat memberikan ilusi/fantasi. Tutorial dalam pembelajaran komputer ditujukan sebagai pengganti tutor (manusia) yang proses pembelajarannya diberikan lewat berbagai media antara lain media video. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video tutorial merupakan media yang menyajikan informasi mengenai penjelasan dan instruksi dalam bentuk gambar, foto, objek yang dipadukan dengan suara berupa musik, *sound effect*, narasi yang bergerak bersama-sama. Oleh karena itu multimedia video tutorial ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menjelaskan suatu proses, salah satunya dalam teknik *button loop*.

Loop atau dalam Bahasa Indonesia disebut dengan sengkeli, merupakan pengait yang terbuat dari kain, pita, tali atau benang untuk mengaitkan kancing (Hardisurya, dkk, 2011, hlm. 187). *Loop* yang terbuat dari kain memiliki keunikan tersendiri, karena *loop* yang dibuat berbentuk pipa yang haruslah bulat, padat dan ramping. Maka perlu adanya ketelitian dan ketepatan dalam memilih jenis kain, menentukan ukuran, serta teknik memotong untuk menghasilkan bentuk yang sesuai dengan ketentuan. *Loop* ini dapat digunakan sebagai aplikasi pada busana ataupun sebagai pengait kancing (*button loop*). *Button loop* dapat menambah nilai estetika pada busana karena selain sebagai fungsional juga dapat menjadi dekoratif.

Secara fungsional, *button loop* harus dapat menjadi pengait kancing yang tepat dan efektif. Dikatakan tepat dan efektif digunakan sebagai bukaan kancing yaitu, saat rumah kancing dikaitkan pada kancing garis belahan saling bertemu pada satu garis lurus yang sama. Oleh karena itu, perlu adanya ketelitian dalam proses pemasangan *loop* sebagai rumah kancing serta ketepatan dalam menentukan jarak dan besarnya rumah kancing. Besarnya rumah kancing ditentukan berdasarkan besarnya diameter kancing yang digunakan.

Secara dekoratif *loop* bisa saja tidak difungsikan sebagai pengait kancing. *Loop* dapat dibuat dari bahan yang sama atau berbeda dengan bahan utama busana, dengan beragam ukuran dan bentuk, serta ukuran kancing yang beragam karena *loop* dapat berperan sebagai *center of interest* pada busana.

Button loop merupakan salah satu materi dalam mata kuliah Piranti Menjahit, pada program studi Pendidikan Tata Busana Departemen PKK FPTK UPI.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, melalui kuesioner yang peneliti buat lalu disebar pada mahasiswa program studi Pendidikan Tata Busana. Diketahui bahwa dari 41 responden, 87,8% mengatakan dalam proses pembelajaran teknik *button loop* media yang digunakan berupa fragmen, 75,6% mengatakan bahwa media tersebut masih memiliki kelemahan dalam penggunaannya. Media fragmen tidak menggambarkan langkah-langkah atau proses pembuatan *button loop*, sehingga tidak semua mahasiswa dapat mengikuti dan memahami langkah-langkah pembuatan *Button loop* tersebut. Oleh karena itu perlu adanya media tambahan untuk melengkapi media pembelajaran yang ada. Maka, multimedia video tutorial dengan pemaparan materi mengenai teknik *button loop* diperlukan untuk menjadi alternatif media pembelajaran lainnya.

Kondisi yang menggambarkan bahwa tidak semua mahasiswa dapat mengikuti dan memahami langkah-langkah pembuatan *button loop* tersebut, membuat peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran berupa multimedia video tutorial yang dapat menunjang proses pembelajaran pembuatan *button loop*. Media pembelajaran dalam bentuk multimedia video tutorial dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa karena dalam penggunaannya materi dapat diakses dimana saja, kapan saja, serta dapat terus mengulang materi sesuai dengan kebutuhannya sendiri.

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

1. Multimedia video tutorial teknik *button loop* merupakan media pembelajaran berbasis komputer terdiri dari teks, gambar, suara dan gerakan yang didalamnya menjelaskan suatu langkah atau proses sehingga mempermudah mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran.

2. Loop yang terbuat dari kain dibuat berbentuk pipa yang dalam pembuatannya perlu memperhatikan beberapa indikator seperti, jenis kain, ukuran serta teknik memotong kain untuk menghasilkan loop yang tepat.
3. Penyelesaian *button loop* pada busana perlu memperhatikan besar kancing untuk menentukan besarnya rumah kancing serta jarak antar rumah kancing untuk menghasilkan bukaan kancing yang efektif dan tepat, yaitu garis belahan saling bertemu pada satu garis lurus yang sama.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka rumusan masalah dalam pembahasan ini yaitu “bagaimana multimedia video tutorial teknik *button loop*”.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian tentang multimedia video tutorial teknik *button loop* yaitu:

1. Mengidentifikasi media pembelajaran pada mata kuliah Piranti Menjahit dengan materi teknik *button loop*
2. Membuat multimedia video tutorial teknik *button loop*
3. Melakukan validasi dan menganalisis hasil validasi multimedia video tutorial teknik *button loop* oleh ahli multimedia dan ahli materi
4. Melakukan uji coba terbatas dan menganalisis hasil uji coba multimedia video tutorial teknik *button loop*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai “multimedia video tutorial teknik *button loop*” diharapkan adanya manfaat baik dari aspek teoritis maupun praktis. Manfaat yang diperoleh yaitu:

1. Aspek teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan dan menjadi sumber belajar mengenai pembuat multimedia serta pembuatan loop sebagai bukaan kancing (*button loop*).

2. Aspek Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran, terutama dalam materi pembuatan *button loop*.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi dalam penelitian ini adalah sebagaimana pedoman penelitian karya ilmiah agar tersusun secara sistematis dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai peneliti. Sistematika dalam penelitian skripsi ini terdiri dari BAB I Pendahuluan, yang berisi tentang latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah yang diteliti, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. BAB II Kajian Pustaka, berisi mengenai teori multimedia video tutorial dan *button loop*. BAB III Metode Penelitian, berisi tentang desain penelitian, partisipan, prosedur penelitian, dan analisis data. BAB IV Temuan dan Pembahasan, berisi tentang temuan dan pembahasan penelitian yang disusun berdasarkan tujuan penelitian. BAB V Simpulan dan Rekomendasi, berisi tentang simpulan dan rekomendasi yang diambil dari hasil temuan penelitian.