

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Teknologi tidak dapat terlepas dalam kegiatan manusia tidak terkecuali dalam pelaksanaan pendidikan. Pelaksanaan pendidikan akan menjadi efektif seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi dalam pendidikan memungkinkan pendidik memaksimalkan pembelajaran dalam waktu yang singkat juga memungkinkan pembelajaran tanpa tatap muka. Teknologi dalam pendidikan dapat diklasifikasikan menjadi perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat Keras merupakan bagian fisik atau komponen komputer yang bersifat nyata dapat disentuh dan dilihat secara langsung. Perangkat Lunak merupakan program komputer yang sifatnya tidak nyata, tidak dapat disentuh dan tidak dapat dilihat secara langsung. Perangkat lunak memberikan instruksi kepada unit pengolah data (*processor*) agar komputer dapat berjalan. Perangkat lunak juga merupakan jembatan penghubung interaksi antara pengguna dan hardware komputer.

Perangkat lunak yang banyak dikembangkan untuk pembelajaran pada saat ini yaitu perangkat lunak multimedia. Multimedia secara umum 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. Multimedia menyajikan informasi yang bersifat multisensorik (dilihat, dedengar dan dilakukan) dengan merangsang beberapa indra dalam waktu yang bersamaan sehingga diharapkan mampu memaksimalkan proses pembelajaran (Azhar, 2013 hlm. 5). Multimedia memiliki keunggulan interaktivitas secara inheren memaksa pengguna berinteraksi langsung dengan materi, baik interaksi sederhana maupun kompleks. Multimedia dapat mensimulasikan berbagai proses dalam waktu singkat dan dapat menjadi sumber belajar di dalam kelas.

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pendidik. Multimedia interaktif dapat digunakan untuk materi pelajaran yang bersifat rumit dan bertahap serta peserta didik dapat mengontrol jalannya pembelajaran melalui

tombol navigasi sehingga dapat mengulang ataupun menloncat materi pembelajaran sesuai kebutuhannya. Multimedia interaktif cocok untuk pembelajaran praktik salah satunya pembelajaran pemasangan *flat button* (kancing datar).

Flat button merupakan kancing yang memiliki dua atau empat lubang dibagian tengah kancing untuk dijahitkan pada kain (Margil 1996 hlm. 393). *Flat button* salah satu jenis kancing umumnya digunakan pada busana *ready to wear* diantaranya jas, kemeja, piyama, blus dan bebe. *Flat button* menjadi hal penting dalam penyelesaian busana, baik sebagai ornament (hiasan) ataupun fungsional (kegunaan) maupun keduanya (Goet Poespo 2005). Ornamen *flat button* akan memberikan keindahan pada busana yang dibuat apabila dapat memilih bahan dan warna kancing dengan bahan busana. Pemasangan *Flat button* dengan cara fungsional perlu memperhatikan kesesuaian ukuran kancing dengan kancing, serta kerapihan dan kekuatan pada saat pemasangan kancing.

Pemasangan *flat button* dapat dilakukan secara manual ataupun dengan mesin jahit. Penyelesaian pemasangan *flat button* secara manual berbeda dengan menggunakan mesin. Pemasangan *flat button* secara manual pada penyelesaiannya dapat dibuat lilitan benang sebagai kaki kancing dan kancing tambahan pada bagian buruk sebagai penguat, sedangkan pemasangan *flat button* secara manual jahitan penyelesaian tidak bisa dilakukan sehingga setting mesin serta alat penunjang perlu diperhatikan, dengan demikian proses pemasangan *flat button* perlu dijelaskan secara rinci. Dibutuhkan multimedia yang dapat membantu menjelaskan proses pemasangan *flat button* secara bertahap.

Mata kuliah piranti menjahit dikontrak pada tingkat I dan sebagian besar mahasiswa belum memiliki pengalaman menjahit. Berdasarkan pengalaman dan pengamatan penulis pada mata kuliah piranti, media pembelajaran yang digunakan untuk pemasangan *flat button* selama ini, berupa media realia berupa fragmen kancing sehingga tidak dapat dilihat tahapan menjahitnya. Pemasangan *flat button* juga diterapkan pada praktik pembelajaran di semester selanjutnya diantaranya pada produk blus, kemeja, piyama dan jas dengan demikian pemahaman mahasiswa pada pemasangan *flat button* pada mata kuliah piranti menjahit dapat mempengaruhi produk praktik pada mata kuliah selanjutnya. Dari studi

pendahuluan ditemukan bahwa media realia tidak memberikan hasil yang sama terkadang materi tidak tersampaikan dengan jelas sehingga dibutuhkan multimedia interaktif untuk menjelaskan tahapan-tahapan pemasangan kancing secara rinci. Multimedia yang akan penulis rancang pada kesempatan ini merupakan multimedia interaktif pemasangan *flat button* dengan tujuan memberikan informasi tentang teknik pemasangan *flat button* dan meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam memasang *flat button*. Sehingga mahasiswa dapat memasang *flat button* dengan teknik yang benar dan rapih.

Uraian latar belakang di atas menjadi dasar pemikiran untuk penelitian dalam skripsi mengenai “Multimedia Interaktif Pemasangan *Flat Button*”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah ini akan diawali dengan identifikasi masalah. Identifikasi dalam penelitian ini diperlukan untuk memperjelas masalah yang diteliti mengenai “Multimedia Interaktif Pemasangan berbagai Jenis Kancing” permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif merupakan salah satu media pembelajaran dengan perpaduan komponen teks, grafik, audio, animasi, dan video yang dapat menerangkan proses pengerjaan suatu produk lebih jelas dan terperinci. sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami materi.
2. *Flat button* merupakan salah satu jenis kancing yang banyak digunakan pada busana *ready to wear* baik sebagai ornamen (hiasan) ataupun fungsional (kegunaan) maupun keduanya sehingga perlu diperhatikan kesuaiannya dengan busana.
3. Pemasangan *flat button* dapat dilakukan secara manual atau dengan menggunakan mesin jahit yang dalam tahapan pemasangannya memerlukan kecermatan dan ketelitian sehingga dapat menghasilkan busana yang rapih dan estetik.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk menghasilkan multimedia pemasangan berbagai jenis kancing yang inovatif dan kreatif. Dari tujuan umum ini, maka dirumuskan tujuan khusus sebagai berikut :

1. Melakukan identifikasi penggunaan media pembelajaran pemasangan *flat button* pada mata kuliah piranti menjahit.
2. Merancang dan membuat multimedia interaktif pemasangan *flat button*.
3. Melakukan validasi multimedia interaktif pemasangan *flat button* kepada ahli multimedia dan ahli materi.
4. Menganalisis hasil validasi dan verifikasi multimedia interaktif pemasangan *flat button* dari ahli multimedia dan ahli materi.

D. Manfaat/signifikansi Penelitian

Hasil dari penelitian “Multimedia interaktif pemasangan *flat button*” diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan keilmuan dibidang tata busana khususnya tentang pemasangan *flat button*.

2. Aspek Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi para pelaksana pendidikan untuk mengimplementasikan multimedia interaktif pemasangan *flat button* secara optimal, sehingga dapat membantu dan mempermudah proses pembelajaran serta untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam penelitian ini secara sistematis dan terperinci dari lima bab yaitu Bab 1 Pendahuluan, berisi mengenai Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Struktur Organisasi Skripsi. Bab II Kajian Pustaka, berisi tentang konsep multimedia interaktif, konsep jenis kancing dan konsep pemasangan berbagai jenis kancing. Bab III Metodologi Penelitian, berisi tentang desain penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, instrumen penelitian, prosedur penilaian, analisis data. Bab IV Temuan dan bahasan, berisi mengenai rancangan multimedia pembelajaran, tahap produksi dan pengembangan, tahap validasi, tahap revisi, tahap penilaian dan pembahasan temuan. Bab V Simpulan dan Rekomendasi.