

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang berperan dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang produktif, terampil dan mandiri. Upaya pemerintah untuk meningkatkan kualitas SDM di Indonesia adalah dengan diselenggarakan berbagai program pendidikan formal, nonformal, dan informal. Program-program pendidikan tersebut bertujuan untuk mewujudkan manusia yang memiliki kecerdasan spiritual, kecerdasan intelektual, keterampilan, akhlak mulia, dan mampu mengembangkan potensi diri untuk memajukan kehidupan bangsa dan negara, sebagaimana tercantum dalam UU Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional sebagai berikut:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Mengacu pada tujuan pendidikan di atas, maka pemerintah membuat beberapa peraturan yang menentukan standar penyelenggaraan pendidikan, sistem pendidikan, standar penilaian peserta didik, dan standar kompetensi lulusan di setiap jenjang pendidikan. Setiap warga negara Indonesia berhak mendapatkan fasilitas pendidikan yang baik, maka pemerintah berupaya menyediakan tenaga pendidik yang berkualitas melalui pendidikan formal yang disebut Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memacu setiap lembaga pendidikan tinggi untuk menghasilkan calon guru dan pendidik yang berkualitas dengan mengembangkan kurikulum dan standar lulusannya mengikuti perkembangan zaman. Media pembelajaran digunakan untuk membantu guru dan pendidik dalam memberikan materi pembelajaran. Media pembelajaran yang umum digunakan saat ini berbentuk multimedia *audio-visual*, video, atau gabungan dari ketiganya yang disebut multimedia pembelajaran. Salah satu multimedia pembelajaran yang umum digunakan adalah *PowerPoint*.

Media *PowerPoint* mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, menciptakan suasana kelas lebih kondusif dan membantu pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Media *PowerPoint* merupakan program perangkat lunak yang dikembangkan oleh perusahaan *Microsoft*. Pada praktiknya media ini termasuk dalam media presentasi. Hampir semua pengguna *Windows* menggunakan program ini sebagai media bantu untuk presentasi. Hingga saat ini media *PowerPoint* digunakan oleh semua orang dari berbagai kalangan dan lembaga, salah satunya lembaga pendidikan. Fitur pada program ini cukup lengkap, menyediakan gambar, audio, video bahkan animasi. *Slide* yang dibuat pun dapat dikreasikan sesuai dengan keinginan. Maka dari itu lembaga pendidikan dan pelaku pendidikan seperti guru banyak menggunakan media ini sebagai media pembelajaran.

Pada penelitian terhadap Mahasiswa tingkat I Dept. Pendidikan Bahasa Jepang oleh Hidayat (2016, hlm. 59) bahwa “penggunaan media *PowerPoint* sangat membantu mahasiswa dalam mempelajari pengembangan pola kalimat Bahasa Jepang berdasarkan hasil analisis soal *pretest* dan *posttest* juga mendapatkan tanggapan yang baik, positif serta membuat suasana belajar di dalam kelas menjadi menyenangkan sesuai data hasil angket responden.” Oleh karena itu guru harus memiliki keterampilan membuat dan mengembangkan media pembelajaran. Upaya lembaga pendidikan tinggi untuk memberikan keterampilan tersebut pada calon guru yaitu dengan memberikan pengetahuan dan keterampilan pembuatan multimedia pembelajaran yang dapat membantu proses belajar mengajar yang menyenangkan, efektif, efisien, dan kondusif untuk siswa.

Program Studi S-1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, di Universitas Pendidikan Indonesia adalah salah satu lembaga pendidikan tinggi formal yang di dalamnya mengembangkan beberapa konsentrasi bidang studi berdasarkan Keputusan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia No. 8048/J33/PP.03.02/2006. Program studi ini diselenggarakan dengan berorientasi pada tujuan menyiapkan tenaga pendidik profesional yang berdaya saing global.

Salah satu upaya yang dilakukan untuk mencapai misi yang telah ditetapkan di Program Studi Pendidikan Tata Busana adalah berupa materi pembelajaran dan sistem pembelajaran yang dapat memfasilitasi secara optimal. Indikator pencapaian

tujuan yang telah ditetapkan berkaitan dengan materi pembelajaran berupa ilmu pengetahuan, wawasan, dan keterampilan yang berkaitan dengan bidang busana.

Seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi sistem pembelajaran berbasis komputer semakin berkembang. Hal tersebut mengharuskan setiap pengajar dan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan dalam berinteraksi dengan perangkat dan program komputer. Perangkat dan program komputer tersebut digunakan sebagai media untuk membantu proses pembelajaran.

Komputer Terapan adalah salah satu mata kuliah yang dikembangkan pada struktur kurikulum S-1 Pendidikan Tata Busana yang wajib diikuti oleh seluruh mahasiswa. Materi pembelajaran mata kuliah ini meliputi Pengenalan Dasar Komputer, Pengenalan dan Aplikasi Internet, Dasar dan Aplikasi Program-program Komputer yang berkaitan dengan bidang busana seperti *Microsoft PowerPoint*, *Microsoft Excel*, *Microsoft Word*, *Corel-Draw*, dan *Adobe Photoshop* pada proses *editing* gambar. Proses pembelajaran mata kuliah ini dalam bentuk teori berupa pengetahuan dan pemahaman perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di bidang busana serta proses pembelajaran praktek meliputi keterampilan dalam mengoperasikan dan mengembangkan program serta perangkat komputer yang berkaitan dengan bidang busana.

Berhubungan dengan media pembelajaran, pada mata kuliah ini mempelajari program-program komputer yang mampu membantu mengasah keterampilan mahasiswa dalam membuat media pembelajaran khususnya dibidang tata busana. Media *PowerPoint* adalah media yang paling sesuai untuk digunakan pada pembelajaran tata busana. Pembelajaran tata busana yang mencakup teori dan juga praktik, pada proses pembelajarannya dibutuhkan media pengaya yang mampu membantu siswa untuk memahami materi yang disampaikan dan dapat dipraktikan dengan baik. Materi pembelajaran dapat dikembangkan oleh guru dalam bentuk video atau gambar yang kemudian dapat dimasukkan pada program ini. Bahkan jika materi pembelajaran tersebut hanya berupa teori, dengan menggunakan media *PowerPoint* dapat disajikan lebih menarik dengan menggunakan fitur yang ada seperti *background*, *warna*, *animation* dan sebagainya.

Hasil yang dicapai setelah proses pembelajaran Komputer Terapan adalah mahasiswa memiliki pengetahuan, kemampuan dan keterampilan dalam

mengoperasikan perangkat dan program komputer untuk diterapkan di bidang busana. Salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses dan hasil belajar adalah dengan melakukan evaluasi pembelajaran. Tahap ini harus ditempuh untuk mengetahui keefektifan pembelajaran. Hasil dari evaluasi pembelajaran dapat dijadikan tolak ukur pencapaian kompetensi peserta didik dan balikan (*feedback*) bagi pendidik dalam memperbaiki dan menyempurnakan program pembelajaran.

Evaluasi dilakukan untuk menentukan kualitas dari sesuatu, terutama yang berkenaan dengan nilai dan arti. Arifin (2013, hlm. 20) menyatakan “bahwa ruang lingkup evaluasi pembelajaran dapat ditinjau dari berbagai perspektif yakni domain hasil belajar, sistem pembelajaran, proses dan hasil belajar, dan kompetensi.” Maka dari itu untuk mengetahui hasil belajar yang telah dicapai mahasiswa dalam pembelajaran Komputer Terapan adalah dengan melakukan penilaian dan proses hasil belajar.

Penilaian proses dan hasil belajar dapat dilakukan dengan analisis kualitas tugas dengan indikator capaian pembelajaran sebagai dasar penilaian terhadap mahasiswa dalam mencapai pembelajaran dan kinerja yang diharapkan. Salah satu indikator capaian pembelajaran mata kuliah Komputer Terapan ialah Mengenal dasar-dasar program *Microsoft PowerPoint* dan Mengoperasikan Program *Microsoft PowerPoint* pada pembuatan media presentasi bidang busana. Objek yang dinilai untuk mengetahui ketercapaian mahasiswa pada materi *Microsoft PowerPoint* adalah dengan pemberian tugas membuat media *PowerPoint*. Pada praktiknya mahasiswa dibebaskan memilih konten untuk tema *PowerPoint* yang akan dibuat, selama konten yang dibahas tentang bidang tata busana.

Indikator dan tujuan pembelajaran *Microsoft PowerPoint* pada mata kuliah Komputer Terapan masih terlalu luas. Maka dari itu, perlu dikembangkan indikator pembelajaran yang fokus pada konten tertentu. Sesuai dengan fungsi evaluasi pembelajaran, perlu dibuat alat penilaian media *PowerPoint* yang sesuai dengan tuntutan indikator kualitas media presentasi berbentuk *slide* yang terperinci, sistematis dan terencana. Sehingga pengajar dapat lebih mudah mengetahui kemampuan mahasiswa dalam membuat media tersebut. Seperti halnya dengan membuat soal dengan kriteria dan tingkat kesulitan yang sama rata

untuk setiap mahasiswa, begitu juga dengan kriteria pembuatan tugas media *PowerPoint* pada mata kuliah ini harus ditentukan.

Berkaitan uraian di atas mahasiswa Pendidikan Tata Busana yang akan bekerja di bidang busana khususnya sebagai tenaga pendidik dituntut untuk mampu menyusun media presentasi dalam bidang busana. Pokok permasalahan ini terkait erat dengan bidang kajian penulis sebagai calon pengajar dibutuhkan kemampuan dalam mengevaluasi tugas-tugas hasil belajar serta mampu melakukan penilaian yang dapat diukur (*measurment*) dan dapat diamati (*observable*).

Pemikiran-pemikiran tersebut menjadi alasan bagi penulis untuk mengembangkan indikator penilaian agar dapat mengetahui kemampuan kompetensi yang telah dicapai mahasiswa Pendidikan Tata Busana dalam tugas pembuatan media presentasi bidang busana menggunakan program *Microsoft PowerPoint*. Indikator penilaian yang akan dikembangkan pada alat penilaian media presentasi *PowerPoint* mata kuliah Komputer Terapan adalah media presentasi untuk konten atau materi pembelajaran desain busana. Pengembangan indikator penilaian tersebut penulis buat dengan melakukan penelitian tentang pembuatan alat penilaian media presentasi *PowerPoint* pada mata kuliah Komputer Terapan di Program Studi Pendidikan Tata, Universitas Pendidikan Indonesia.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah merupakan pertanyaan penelitian yang dapat membatasi dan mengidentifikasi masalah yang diteliti. Rumusan masalah membantu penulis membatasi masalah yang diteliti. Berdasarkan latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Kualitas hasil tugas media presentasi *PowerPoint* merupakan salah satu objek yang dapat dijadikan indikator pengukuran keberhasilan Mata Kuliah Komputer Terapan.
2. Diperlukan kriteria pembuatan media *PowerPoint* yang terperinci membahas salah satu konten bidang tata busana yakni materi desain busana.
3. Perlu dikembangkan indikator-indikator untuk menentukan dasar penilaian tugas mahasiswa dalam membuat media presentasi *PowerPoint* yang mencakup

kriteria untuk menganalisis kualitas tugas mahasiswa dari segi tampilan *slide* maupun keterampilan penggunaan fitur-fitur pada *tab bar PowerPoint*.

4. Dibutuhkan indikator penilaian media presentasi *PowerPoint* pada pembuatan media pembelajaran tentang desain busana.
5. Diperlukan alat penilaian untuk mengukur kualitas media *PowerPoint* yang dibuat oleh mahasiswa Pendidikan Tata Busana sesuai dengan indikator media presentasi.

Perumusan masalah dari identifikasi di atas memberikan pertanyaan rumusan penelitian sebagai berikut “Bagaimana cara membuat alat penilaian tugas media presentasi dengan menggunakan *Micrisoft PowerPoint* dalam Mata Kuliah Komputer Terapan pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana S-1 Universitas Pendidikan Indonesia?”.

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan acuan bagi peneliti untuk menentukan arah dan usaha yang tepat guna menemukan jawaban atas suatu masalah dalam penelitian melalui pendekatan dan prosedur ilmiah. Tujuan dalam penelitian ini dirangkum menjadi dua tujuan yakni:

#### 1. Tujuan Umum

Sutrisno Hadi (Hadeli, 2006: 11) mengemukakan bahwa “Sebuah penelitian umumnya bertujuan untuk, menemukan, mengembangkan, dan atau menguji kebenaran suatu pengetahuan”. Tujuan umum yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan alat penilaian media *PowerPoint* pada Mata Kuliah Komputer Terapan di Program Studi Pendidikan Tata Busana S-1 Universitas Pendidikan Indonesia.

#### 2. Tujuan Khusus

Secara spesifik tujuan dilakukan penelitian ini adalah:

- a. Mengidentifikasi kriteria pembuatan media presentasi *Microsoft PowerPoint* sebagai bahan perancangan alat penilaian tugas media *PowerPoint* pada mata kuliah Komputer Terapan di Program Studi Pendidikan Tata Busana S-1 Universitas Pendidikan Indonesia.
- b. Mengembangkan indikator penilaian media presentasi *PowerPoint* pada materi pembelajaran mendesain busana.

- c. Merancang dan membuat alat penilaian media *PowerPoint* berdasarkan analisis prinsip dan ketentuan pembuatan media presentasi dalam bentuk rubrik penilaian.
- d. Melakukan evaluasi dan uji kelayakan alat penilaian media *PowerPoint* melalui *Expert Judgement*.
- e. Menganalisis hasil verifikasi dan validasi alat penilaian media *PowerPoint*.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan rujukan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan membantu menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Berikut beberapa manfaat penelitian yang dapat penulis kemukakan diantaranya:

##### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari dilakukannya penelitian ini yaitu temuan dari alat penilaian dan indikator capaian dalam membuat media presentasi menggunakan *Microsoft PowerPoint*. Secara spesifik manfaat teoriti tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Temuan indikator penilaian dan capaian dalam membuat media presentasi *PowerPoint* pada materi pembelajaran desain busana.
- b. Temuan alat penilaian media presentasi *PowerPoint* pada materi desain busana untuk mata kuliah Komputer Terapan.
- c. Didapatkan teori, karakteristik dan prinsip pembuatan media presentasi menggunakan *Microsoft PowerPoint* pada pembelajaran tata busana.
- d. Mengetahui kelebihan dan kekurangan media *PowerPoint* sebagai media pembelajaran tata busana.

##### 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan:

- a. Memberikan pengetahuan dan wawasan mengenai keunggulan media presentasi *Microsoft PowerPoint* sebagai media pembelajaran bidang Tata Busana.
- b. Dapat digunakan dalam penilaian tugas pembuatan media *PowerPoint* pada mata kuliah Komputer Terapan sebagai acuan bagi para pelaksana pendidikan khususnya di bidang tata busana untuk mengukur ketercapaian pembelajaran dan kompetensi mahasiswa sesuai dengan kurikulum pembelajaran.

- c. Memberikan pengalaman penelitian dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi khususnya program *Microsoft PowerPoint*.
- d. Menjadi bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya mengenai Analisis Kualitas media presentasi dengan *Microsoft PowerPoint*, Penerapan media *PowerPoint* pada pembelajaran tata busana dan Efektifitas penggunaan media *PowerPoint* dalam pembelajaran Tata Busana.

### **E. Struktur Organisasi Skripsi**

Sistematika penulisan disusun sebagai gambaran isi dari penelitian. Penelitian ini mengenai analisis kualitas media *PowerPoint* pada mahasiswa program studi S-1 Pendidikan Tata Busana Universitas Pendidikan Indonesia yang terdiri dari lima bab yaitu:

1. Bab I Pendahuluan berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.
2. Bab II Kajian Pustaka, berisi tentang Alat Penilaian Produk, Pengetahuan tentang program *Microsoft PowerPoint*, Indikator penilaian tugas media presentasi *PowerPoint*, tinjauan mata kuliah Komputer Terapan, tujuan mata kuliah Komputer Terapan, format penilaian tugas media *PowerPoint* dan kerangka berpikir.
3. Bab III Metodologi Penelitian, berisi penjabaran terperinci mengenai desain penelitian, lokasi penelitian, populasi, sampel, metode penelitian, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.
4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, berisi pemaparan dari identifikasi data yang didapatkan, hasil pengujian penelitian dan pembahasan hasil penelitian.
5. Bab V Simpulan dan Rekomendasi, berisi mengenai penafsiran dan pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian.
6. Daftar Pustaka, berisi tentang daftar rujukan penelitian yang digunakan oleh penulis.
7. Lampiran, berisi tentang lampiran-lampiran berkaitan dengan penyusunan skripsi, Seminar Desain dan Sidang Skripsi seperti surat-surat, kartu bimbingan, dsb.