

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi begitu pesat dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Teknologi merupakan intensitas sebuah benda atau bukan benda yang sengaja diciptakan secara terpadu, melalui proses perbuatan, pemikiran, untuk mencapai suatu nilai. Adaptasi manusia dengan teknologi baru yang telah berkembang untuk dilakukan melalui pendidikan agar generasi penerus tidak tertinggal dalam hal teknologi baru. Teknologi dan pendidikan mampu berkembang bersama seiring dengan adanya generasi baru sebagai penerus generasi lama. Beberapa cara adaptasi tersebut dapat diwujudkan dalam bentuk pendidikan.

Multimedia adalah alat perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi. Seorang pengajar tidak akan terlepas dari media pembelajaran. Kata multimedia berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Multimedia pembelajaran adalah perangkat lunak (soft ware) atau perangkat keras (hard ware) yang berfungsi sebagai alat belajar atau alat bantu belajar. Multimedia pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran.

Pembelajaran diharapkan peserta didik dapat secara optimal melaksanakan aktivitas belajar sehingga tujuan instruksional yang telah ditetapkan dapat tercapai secara maksimal. Komponen-komponen pengajaran terdiri dari yang berinterelasi dan berinteraksi antara satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Multimedia akan sangat membantu efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan atau isi pembelajaran. Multimedia pembelajaran dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, memudahkan penafsiran data, memadatkan informasi, serta membangkitkan motivasi dan minat dalam belajar salah satunya adalah dalam pembelajaran kain jadi tanpa gunting.

Kain jadi merupakan kain panjang (kain batik) yang dibentuk sedemikian rupa, sehingga dipakainya sangat praktis (Kusmiasari Wadoyo, 1979). Kain jadi tanpa gunting memiliki ciri khas yaitu pas di panggul dan kuncup ke bagian bawah. Kain jadi sangat praktis dan efisien dalam pemakaiannya. Kain panjang dirasakan tidak praktis dalam pemakaiannya karena memerlukan waktu yang cukup lama, proses yang banyak dan memerlukan kesabaran serta ketelitian saat memasangkannya, khususnya pada proses mewiron kain. Wiron adalah sebutan untuk beberapa lipit kain menyerupai kipas yang sengaja dibuat di salah satu ujung kain batik dan diletakan pada bagian tengah muka. Adanya mata kuliah Busana Etnik pada Program Studi Pendidikan Tata Busana membuktikan keterbukaan pendidikan terhadap pelestarian teknik pembuatan kain jadi tanpa gunting yang dapat diaplikasikan pada kain batik. Mata kuliah Busana Etnik dalam pembuatan kain jadi tanpa gunting termasuk dalam pembelajaran yang rumit, agar peserta didik dapat cepat mempelajari materi tersebut maka dibuat multimedia pembelajaran. Tahapan proses pengerjaan kain jadi tanpa gunting membutuhkan multimedia yang mengandung unsur gerak untuk membantu pemahaman peserta didik agar lebih mudah memahami konsep dan teknik dari pembuatan kain jadi tanpa gunting itu sendiri.

Hasil studi pendahuluan melalui wawancara kepada dosen pengampu mata kuliah Busana Etnik bahwa diperlukan multimedia baru untuk lebih mempermudah dan mempercepat proses belajar mengajar karena pada proses pembelajaran busana etnik khususnya kain jadi tanpa gunting belum menggunakan multimedia, media yang digunakan yaitu job seat, power point, dan media realia sedangkan kain jadi tanpa gunting memiliki tingkat pembelajaran yang rumit sehingga diperlukan multimedia yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dengan media yang dapat mengulang materi, memperlambat, menghentikan sementara dan lebih menarik dan membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik agar meningkatkan kualitas hasil belajar. Multimedia pembelajaran sebagai salah satu penunjang pembelajaran diperlukan untuk membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik ketika dipelajari oleh peserta didik. Penggunaan multimedia

pembelajaran dapat membantu memaparkan proses dari pengaplikasian teknik pembuatan kain jadi dari awal hingga akhir dalam sebuah multimedia pembelajaran yang mudah diakses sehingga dapat menghasilkan pemahaman yang hampir sama pada setiap peserta didik.

Multimedia pembelajaran yang berisi video dalam arti gambar bergerak yang disertai suara memiliki tingkat retensi yang tinggi dengan cara menampilkan proses pengaplikasian pembuatan kain jadi tanpa gunting secara bertahap dengan lebih akurat dan rinci sehingga membantu peserta didik untuk bisa membayangkan proses pengerjaan secara kongkrit. Multimedia pembelajaran dirasa dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran dinyatakan berhasil mencapai tujuan apabila mampu membuat peserta didik mengaplikasikan kembali kemampuan yang telah dipelajarinya dalam proses pembelajaran.

Uraian latar belakang di atas menjadi dasar pemikiran penulis untuk membuat penelitian mengenai “Multimedia Pembelajaran Kain Jadi Tanpa Gunting”. Penggunaan multimedia pembelajaran ini diharapkan dapat membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien serta memperkaya pengetahuan bidang busana etnik khususnya pembuatan kain jadi tanpa gunting.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian merupakan pertanyaan penelitian atau identifikasi masalah berguna untuk mengetahui dan membatasi masalah yang akan dikaji dalam suatu penelitian. Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Multimedia pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar peserta didik sehingga secara sengaja proses pembelajaran terjadi sesuai tujuan.
2. Kain jadi tanpa gunting sebuah inovasi dari kain panjang yang dibuat tanpa digunting sehingga sangat praktis dalam pemakaiannya, menghemat waktu, membentuk lekukan tubuh, dan rapi. Kain jadi tanpa gunting dibuat untuk

menghemat waktu pemakaian kain panjang terutama saat hendak menghadiri undangan ataupun acara resmi.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana Multimedia Pembelajaran Kain Jadi Tanpa Gunting?".

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Melakukan studi pendahuluan untuk mengetahui multimedia yang digunakan pada pembelajaran kain jadi tanpa gunting pada mata kuliah busana etnik.
2. Mendesain Multimedia Pembelajaran Kain Jadi Tanpa Gunting.
3. Membuat Multimedia Pembelajaran Kain Jadi Tanpa Gunting.
4. Melakukan validasi kepada ahli materi dan ahli multimedia
5. Melakukan revisi dan analisis hasil validasi Multimedia Pembelajaran Kain Jadi Tanpa Gunting.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian mengenai "Multimedia Pembelajaran Kain Jadi Tanpa Gunting", diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung terutama dalam pengembangan keilmuan serta peningkatan mutu pendidikan, dengan meningkatkan sumber daya manusia. Manfaat hasil penelitian di tinjau secara :

1. Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memperkaya dan menambah pengetahuan bagi penulis dalam pembuatan kain jadi tanpa gunting serta pembuatan multimedia pembelajaran kain jadi tanpa gunting.

2. Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik yang dapat diimplementasikan pada mata kuliah Busana Etnik khususnya materi mengenai kain jadi tanpa gunting sehingga proses pembelajaran lebih

efektif dan efisien dengan adanya multimedia pembelajaran kain jadi tanpa gunting.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur Organisasi Skripsi berfungsi sebagai pedoman penulisan agar penelitian yang dibuat terarah dan sistematis sehingga dapat mencapai tujuan akhir. Sistematika penulisan penelitian ialah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan Struktur Organisasi Skripsi. Bab II Kajian Pustaka, berisi tentang deskripsi multimedia pembelajaran dan deskripsi kain jadi tanpa gunting. Bab III Metode penelitian, berisi mengenai desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, subjek penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian serta analisis data. Bab IV Temuan dan Pembahasan, berisi mengenai pengolahan atau analisis data temuan dan pembahasan temuan. Bab V Simpulan, dan Rekomendasi, berisi mengenai penafsiran dan pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian.