

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Multimedia merupakan penyatuan dua atau lebih media komunikasi seperti teks, grafik, animasi, audio dan video dengan ciri-ciri interaktivitas komputer untuk menghasilkan satu presentasi menarik (Gayeski, 1993). Multimedia memiliki peran penting dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, ekonomi, teknologi informasi, dan bidang lainnya. Penggunaan multimedia merupakan salah satu komponen penting di dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dipandang penting karena membantu proses pencapaian tujuan pembelajaran (Sutopo, 2003). Multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran. Multimedia merupakan media yang dapat membantu proses pembelajaran karena pada media ini, mahasiswa yang lambat dalam memahami materi akan dapat mengulang materi perkuliahan dan dapat memilih materi yang akan lebih dahulu dipelajari. Multimedia memiliki dua kategori salah satunya adalah multimedia interaktif.

Multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Munir, 2015). Multimedia interaktif merupakan media yang sangat efektif untuk menjadi alat yang lengkap dalam proses pembelajaran, karena multimedia interaktif dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar, dan dilakukan oleh mahasiswa. Penyampaian bahan pengajaran secara interaktif dapat mempermudah pembelajaran karena didukung oleh berbagai aspek seperti audio, suara, animasi, teks, dan grafik. Multimedia interaktif digunakan untuk memvisualisasikan pelajaran-pelajaran yang sulit diterangkan dengan cara konvensional, sehingga multimedia interaktif dapat digunakan untuk menjelaskan materi mengenai pembuatan pola kerah jas.

Pembuatan pola kerah jas adalah bagian dari salah satu materi perkuliahan busana *Tailoring*. Busana *Tailoring* merupakan mata kuliah yang wajib dikuasai oleh setiap mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana PKK FPTK UPI. Pola kerah jas merupakan jiplakan bentuk kerah yang biasa dibuat dari kertas,

yang akan digunakan sebagai acuan untuk menggunting kain dalam pembuatan jas. Pola merupakan bagian penting dalam membuat suatu busana, seperti dalam pembuatan pola kerah jas. Kerah adalah salah satu bagian penting yang perlu diperhatikan dalam pembuatan pola jas. Pembuatan pola kerah jas memerlukan ketelitian dan ketepatan ukuran seperti dalam menentukan garis patah, garis siku, garis leher, dan model kerah, sehingga menghasilkan pola kerah jas yang rapih dan tepat baik dalam ukuran maupun model.

Media pembelajaran yang digunakan dalam pembuatan pola kerah jas masih menggunakan media yang konvensional atau sederhana seperti *instructional work sheet*, dan menggambar pola di *white board* yang kemudian diikuti oleh mahasiswa dengan panduan modul pembelajaran. Media sederhana ini terkadang masih dirasakan sulit oleh mahasiswa yang memiliki masalah dalam memahami materi perkuliahan, karena mahasiswa yang lambat dalam memahami materi, cenderung membutuhkan pengulangan pada materi yang sedang diajarkan. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang dapat membantu proses pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh mahasiswa, salah satunya dengan penggunaan multimedia interaktif. Multimedia interaktif akan menjadi media yang dapat mempermudah pembelajaran yang sulit dipahami mahasiswa karena media ini menyajikan materi yang dapat dilihat, didengar, dan diulang sesuai kebutuhan pemahaman mahasiswa.

Dari uraian latar belakang di atas menjadi dasar pemikiran untuk melakukan penelitian mengenai pembuatan multimedia interaktif pola kerah jas. Penggunaan multimedia interaktif akan menjadi salah satu media yang mempermudah proses penyampaian bahan pengajaran secara interaktif dengan berbagai unsur yang terdapat dalam multimedia interaktif. Melalui multimedia interaktif pola kerah jas diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi mahasiswa dalam memahami materi, meningkatkan motivasi belajar, dan meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada pembelajaran pembuatan pola kerah jas.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah dalam penelitian ini akan diawali dengan pemaparan identifikasi masalah. Identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang mampu menjelaskan suatu konsep atau proses yang sukar dijelaskan dengan media lain, karena memiliki elemen-elemen yang dapat menarik perhatian mahasiswa seperti audio, teks, video, animasi dan gambar. Multimedia interaktif yang dibuat dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif pembuatan pola kerah jas.
2. Pembuatan pola kerah jas memerlukan ketelitian dan ketepatan ukuran seperti ketelitian dalam menentukan garis patah, garis siku, garis leher, dan bentuk ujung kerah, sehingga menghasilkan pola kerah jas yang rapih dan tepat.
3. Metode pembelajaran yang digunakan saat ini dalam Mata Kuliah *Tailoring* masih bersifat sederhana, tidak semua mahasiswa dapat memahami proses pembuatan pola kerah jas secara mendalam sehingga dibutuhkan pengulangan materi yang dipelajari. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang dapat membantu mahasiswa agar lebih mudah memahami pada proses pembelajaran.

Rumusan masalah dalam penulisan skripsi ini adalah bagaimana membuat multimedia interaktif pola kerah jas.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini yaitu membuat multimedia interaktif pola kerah jas. Dari tujuan umum ini, maka dirumuskan tujuan khusus sebagai berikut:

1. Melakukan studi pendahuluan penggunaan media pembelajaran pola kerah jas.
2. Merancang dan membuat multimedia interaktif pola kerah jas.
3. Mendapatkan hasil validasi multimedia interaktif pembuatan pola kerah jas dari ahli multimedia dan ahli materi.
4. Menganalisis dan merevisi hasil validasi multimedia interaktif pembuatan pola kerah jas dari ahli multimedia dan ahli materi.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, baik secara teoritis dan praktis. Manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini yaitu:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan tentang multimedia interaktif yang efektif dan efisien untuk digunakan dalam proses pembelajaran pola kerah jas.

2. Secara Praktik

Hasil penelitian ini diharapkan akan menjadi inspirasi bagi pelaksana pendidikan untuk mengaplikasikan multimedia interaktif, khususnya dalam pembuatan pola kerah jas pada Mata Kuliah Tailoring dan memaksimalkan penggunaan komputer dalam pembuatan media pembelajaran dalam proses belajar dan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi dalam sebuah penelitian berfungsi sebagai pedoman penulisan agar penulisan terarah dan sistematis dalam rangka tujuan akhir yang akan dicapai. Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi. BAB II Kajian Pustaka, yang memaparkan materi mencakup pengertian kerah jas, jenis kerah jas, alat pembuatan pola kerah jas, pembuatan pola kerah jas, dan multimedia interaktif. BAB III Metode Penelitian, berisi mengenai desain penelitian, partisipan dan lokasi penelitian, subjek dan objek penelitian, instrumen penelitian, dan prosedur penelitian. BAB IV Temuan dan Pembahasan, berisi hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian. BAB V Simpulan dan rekomendasi.