

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan pada dunia pendidikan banyak ditentukan oleh keberhasilan kegiatan pembelajaran. Belajar menduduki peran yang sangat penting dalam kehidupan semua makhluk hidup. Demikian juga manusia, setiap manusia tidak akan pernah berhenti dalam belajar, karena memang sifat manusia yang selalu ingin tahu dan tidak pernah merasa puas atas apa yang telah dimilikinya. Sebagai contoh, seorang anak akan meneliti dengan seksama ketika ia mendapatkan sebuah mainan yang baru, dengan rasa ingin tahunya itu ia memperhatikannya, memegangnya, menggerakkannya, mendengarnya, menjatuhkannya, atau bahkan membongkarnya satu demi satu hanya karena ingin memuaskan rasa ingin tahunya atas sesuatu yang belum ia ketahui.

Atas dasar itulah maka belajar menjadi suatu bagian dalam hidup manusia. Bahkan dalam era sekarang ini, belajar menjadi suatu kebutuhan hidup yang harus dipenuhi. Seseorang akan tertinggal bila ia mengalami kesulitan dalam kegiatan belajarnya baik dalam kegiatan belajar formal maupun non formal.

Banyak penelitian yang telah dilakukan tentang belajar dan hasilnya menyatakan bahwa proses belajar merupakan suatu kegiatan yang menyeluruh, yang harus melibatkan banyak komponen. Belajar tidak hanya

mengikutsertakan fisik dan pikiran saja tetapi juga dipengaruhi oleh lingkungan sosial, suasana atau keadaan ruangan, serta harus adanya ikatan emosional antara peserta didik dengan pendidik yang ikut menentukan berhasil atau tidaknya kegiatan pembelajaran.

Tujuan pendidikan dapat tercapai jika peserta didik melibatkan dirinya secara aktif dalam kegiatan belajar baik fisik, mental, maupun emosional. Pendidikan nasional adalah usaha secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kebiasaan, kecerdasan dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara¹.

Belajar merupakan kegiatan berinteraksi dengan individu dengan benda dan dengan lingkungan yang sesuai dengan tujuan belajar yang ingin dicapai. Tanpa adanya interaksi maka proses belajar tidak akan berlangsung dengan baik dan secara otomatis tujuan belajarpun tidak dapat tercapai.

Tujuan pembelajaran pada hakekatnya merubah perilaku individu baik yang bersifat afektif, kognitif, maupun psikomotor yang diharapkan terjadi setelah proses pembelajaran berakhir. Untuk mencapai tujuan tersebut, pendidik harus aktif dan kreatif dalam memilih bahan, metode, dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran. Dengan segala keterbatasannya, pendidik harus dapat menghadapi kendala-kendala yang ada untuk berlangsungnya proses pembelajaran yang maksimal. Seorang

¹ UU No. 20, Pasal 1, Tahun 2003

pendidik selain harus memberikan materi yang dapat diterima oleh peserta didik juga harus memperhatikan ketertarikan peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran akan membantu para pendidik untuk lebih mengefektifkan proses pembelajaran, sehingga membuat peserta didik menjadi lebih tertarik dan terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Universitas Negeri Jakarta (UNJ) adalah Perguruan Tinggi yang berfungsi mencetak dan membina lulusan tenaga kependidikan (pengajar). Selain itu pula berfungsi untuk menghasilkan lulusan yang kompeten dalam bidang ilmunya. Dengan demikian lapangan pekerjaan bagi lulusan Universitas Negeri Jakarta tidak hanya akan memberikan peluang bagi mahasiswanya untuk menjadi seorang guru atau guru ahli dibidang tertentu tetapi tidak menutup kemungkinan akan menjadi sosok yang mandiri dalam suatu bidang usaha.

Universitas Negeri Jakarta mempunyai beberapa fakultas dan salah satunya adalah Fakultas Teknik (FT) dan Jurusan Ilmu Kesejahteraan keluarga (IKK) adalah salah satu jurusan yang terdiri dari empat program studi S1 dan program D3 yang berada di bawah naungan Fakultas Teknik dan program studi Tata Busana adalah salah satu diantara program studi yang ada di jurusan IKK selain Tata Boga, Tata Rias dan PKK.

Program studi Tata Busana memiliki visi dan misi menjadi lembaga pendidikan penghasil SDM yang dapat mengantisipasi tantangan dan peluang di era globalisasi melalui peningkatan pelayanan dalam penyelenggaraan

pendidikan dan pengajaran, penelitian dan pengabdian pada masyarakat. Menghasilkan SDM yang unggul, professional, dan bermoral tinggi serta bersemangat ilmiah dan memiliki kemampuan bersaing, menghasilkan pemikir dan teknolog yang kreatif, adaptif, imaginatif dan produktif, menggalang kemitraan dengan dunia industri dan dunia usaha di bidang busana, sehingga didapat pengembangan teknologi baru, pengalaman industri bagi dosen dan mahasiswa, menunjang dunia usaha di Indonesia.

Program studi Tata Busana bertujuan menghasilkan sarjana pendidikan yang mampu mengajar di sekolah umum maupun kejuruan serta pendidikan luar sekolah, merencanakan, melaksanakan dan mengembangkan lembaga usaha di bidang busana, dan melakukan penelitian serta mengembangkan ilmu di bidang busana.

Pada program studi Tata Busana di Universitas Negeri Jakarta terdapat mata kuliah Pengetahuan Tekstil yang bertujuan agar mahasiswa menguasai pengetahuan tentang tekstil meliputi mengidentifikasi asal serat tekstil, membedakan macam-macam tenun, menjelaskan macam-macam teknik penyempurnaan yang dilakukan pada tekstil, dan merawat tekstil dengan tepat².

Keberhasilan mahasiswa pada mata kuliah Pengetahuan Tekstil dapat dilihat dari bagaimana mahasiswa mampu memahami jenis dan karakteristik tekstil dan mampu membedakannya. Selain itu juga dapat dilihat dari nilai hasil belajar mahasiswa setelah mengikuti mata kuliah tersebut.

² Buku Pedoman Akademik Universitas Negeri Jakarta 2012/2013

Mata kuliah Pengetahuan Tekstil merupakan mata kuliah dengan materi ajar teori, oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang bervariasi untuk mampu membantu mahasiswa dalam menghindari kejenuhan dan kesulitan memahami materi saat pembelajaran berlangsung dengan cara membuat kondisi pembelajaran yang lebih menarik perhatian mahasiswa melalui media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif agar memudahkan mahasiswa dalam memahami materi yang sedang diberikan.

Salah satu faktor yang mempengaruhi kesulitan mahasiswa dalam memahami materi pada mata kuliah ini terutama pada materi serat protein dikarenakan tidak tersedianya sarana dan prasarana pembelajaran yaitu berupa contoh bahan yang terbuat dari serat protein asli. Dengan adanya media berupa benda sebenarnya, mahasiswa dapat membedakan antara serat protein asli dan yang terbuat dari sintetis. Mahasiswa hanya mempelajari sifat dan karakteristik serat melalui teori namun belum mampu memahaminya secara praktek. Hal tersebut juga dikarenakan harga bahan serat protein asli sangat mahal sehingga mahasiswa tidak mampu membelinya untuk keperluan pembelajaran praktek, hal ini juga menyebabkan hasil belajar mahasiswa belum mampu mencapai nilai rata-rata persyaratan keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu, faktor yang menghambat mahasiswa dalam memahami materi adalah karena waktu kuliah di siang hari sehingga mempengaruhi kondisi fisik mahasiswa, keadaan kelas yang relatif kecil untuk menampung mahasiswa yang jumlahnya cukup banyak juga menyebabkan mahasiswa sulit

untuk berkonsentrasi dan memberikan perhatian sehingga mereka kesulitan untuk memfokuskan diri pada informasi yang diberikan ketika proses pembelajaran³.

Melihat dari kondisi pembelajaran tersebut di atas, dosen mata kuliah selaku pengajar harus mampu untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar mahasiswa sebagai peserta didik merasa senang dan termotivasi saat pembelajaran berlangsung. Penggunaan berbagai macam media dan metode pembelajaran yang bervariasi selain ceramah dengan media powerpoint, seperti pemberian tugas praktek hingga kunjungan industri agar mahasiswa lebih mengerti tentang proses dari pembuatan kain tekstil hingga pewarnaan ternyata masih belum mampu untuk membantu mahasiswa dalam memahami serat tekstil dengan baik.

Pada dasarnya, pemaparan di atas menyiratkan adanya permasalahan pada kemampuan pemahaman mahasiswa dalam pembelajaran Pengetahuan Tekstil. Permasalahan tersebut akan menjadi hambatan besar bagi mahasiswa jika tidak ditangani dengan baik. Oleh karena itu diperlukan upaya yang komprehensif untuk mengatasinya.

Salah satu inovasi dalam pengembangan proses pembelajaran adalah dengan memodifikasi media pembelajaran, yaitu dengan menggunakan multimedia interaktif CAI (*Computer-Assisted Instruction*) berupa Instructional Games. CAI adalah peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi

³ Hasil wawancara dengan mahasiswa

pelajaran, latihan ataupun kedua-duanya⁴. Multimedia pembelajaran interaktif CAI model *Instructional Games* ini dibuat untuk membantu mahasiswa dalam pembelajaran serat protein dengan lebih variatif dan dilengkapi dengan tampilan yang menarik melalui audio visual dan gambar-gambar kartun yang menarik, sehingga mahasiswa diharapkan akan tertarik untuk mempelajarinya dan tidak cepat bosan dalam belajar serta diharapkan mahasiswa dapat memahami tentang serat protein lebih mendalam.

Terdapat banyak model yang ditawarkan media pembelajaran CAI salah satu diantaranya ialah model *instructional games*. Model ini merupakan media yang diharapkan dapat membantu dosen dalam penyampaian pesan berupa pembahasan mata kuliah Pengetahuan Tekstil, materi serat protein. Karena materi yang dijelaskan berupa teori maka melalui media pembelajaran ini diharapkan mahasiswa lebih mudah dalam mengingat dan memahami materi ajar karena dibuat dalam bentuk permainan berisi materi yang dibuat dengan tambahan gambar dan suara yang juga membantu merangsang kerja otak. Multimedia *Instructional Games* ini juga memiliki kelebihan yaitu dapat dipelajari kapan saja dan dimana saja mahasiswa inginkan, sendiri ataupun berkelompok dengan menggunakan komputer. Dengan semakin seringnya mahasiswa memainkan games interaktif ini diharapkan mahasiswa dapat memahami materi serat protein secara maksimal dikarenakan dalam pengoperasiannya mahasiswa diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan serat protein. Dengan ketertarikan,

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2005), p.

minat, dan motivasi kepada multimedia pembelajaran tersebut dalam kegiatan pembelajaran diharapkan mahasiswa memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Oleh karena itu, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan mencoba mengaplikasikan penggunaan media pembelajaran CAI melalui model *instructional games* untuk mengetahui apakah media pembelajaran tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran Pengetahuan Tekstil dengan materi serat protein. Dengan penggunaan media pembelajaran CAI model *instructional games* ini diharapkan mampu merangsang dan mengaktifkan rasa ingin tahu mahasiswa dalam belajar sehingga mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa menjadi lebih baik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran CAI model *instructional games* ini akan membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan.

B. Identifikasi Masalah

1. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi hasil belajar?
2. Bagaimanakah kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran CAI model *instructional games*?
3. Bagaimanakah media pembelajaran CAI model *instructional games* mampu menjadi media pembelajaran yang tepat untuk mata kuliah pengetahuan tekstil dengan materi serat protein?

4. Apakah media pembelajaran CAI model *instructional games* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa tata busana pada mata kuliah pengetahuan tekstil?

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini peneliti akan memberi batasan terhadap beberapa permasalahan yang ada dikarenakan adanya keterbatasan waktu, tenaga dan biaya. Maka dari itu, peneliti membatasi penelitian ini pada jenis masalah yang diteliti yakni:

- 1) Penerapan media pembelajaran CAI model *instructional games* difokuskan pada materi serat protein dan pengaruhnya dilihat dari hasil belajar serat protein.
- 2) Hasil belajar diukur setelah pembelajaran dengan menggunakan multimedia *instructional games*. Hasil belajar mencakup ranah kognitif dengan materi pembelajaran serat protein.
- 3) Responden adalah mahasiswa Tata Busana angkatan 2011 yang sedang mengikuti mata kuliah Pengetahuan Tekstil.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka masalah yang dapat dirumuskan yakni “bagaimana pengaruh media pembelajaran CAI model *instructional games* terhadap hasil belajar mahasiswa Tata Busana Universitas Negeri Jakarta?”

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk memberikan informasi tentang pengaruh media pembelajaran interaktif berupa games terhadap hasil belajar mahasiswa.
2. Untuk menambah wawasan dan kemampuan pengajar untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa
3. Dapat membantu mahasiswa dalam mempelajari materi dalam mata kuliah pengetahuan tekstil sehingga mahasiswa dapat meningkatkan hasil belajarnya.

F. Kegunaan Penelitian

1. Dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan untuk pembelajaran pada mata kuliah pengetahuan tekstil khususnya pada materi serat protein.
2. Memperoleh pengetahuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan pada mata kuliah pengetahuan tekstil.
3. Bagi mahasiswa dapat menjadi acuan bagi para mahasiswa Tata Busana yang ingin melakukan penelitian serupa.