

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dalam kehidupan manusia. Pada UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa “manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya, pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan atau cara lain, yang dikenal dan diakui oleh masyarakat”. Dengan pendidikan manusia dapat meningkatkan kualitas sumber daya yang dimiliki sebagai pelaksana pembangunan. Adanya pendidikan yang berkualitas dapat menentukan kualitas bangsa agar tidak tertinggal dengan bangsa lain, sehingga pembaharuan pendidikan sangat dibutuhkan dan menjadi tuntunan dalam meningkatkan kualitas pendidikan nasional.

Menurut Ningrum (2012) kualitas pendidikan di Indonesia masih tergolong rendah, hal ini menunjukkan bahwa kualitas sumberdaya manusia di Indonesia juga masih tergolong rendah. Menurut Fikri (2011) menyatakan kualitas sumber daya manusia di Indonesia dibandingkan dengan 174 negara di dunia tiap tahunnya mengalami penurunan. Hal tersebut berdasarkan hasil survey yang dilakukan UNESCO pada tahun 2000 mengenai peringkat Indeks Pengembangan Manusia (Human Development Index), yaitu komposisi dari peringkat pencapaian pendidikan kesehatan, dan penghasilan perkepala yang menunjukkan bahwa

indeks pengembangan manusia Indonesia makin menurun. Indonesia menempati urutan ke-102 (1996), ke-99 (1997), ke-105 (1998), dan ke-109 (1999).

Konsep belajar sejak era reformasi pendidikan ini lebih didominasi oleh siswa. Mereka yang lebih banyak melakukan proses interaksi dalam kelas, baik dengan bahan ajar maupun dengan sejawat mereka. Mereka melakukan pencarian informasi keilmuan dari berbagai literatur, membahas temuan-temuannya, melatih kemahiran mengoperasikan ilmunya, melakukan analisis, sintesis dan penyimpulan akhir. Guru mendampingi mereka belajar, membimbing para siswa melakukan latihan mengoperasikan teori-teorinya dalam kelas, membimbing para siswa melakukan peer review sesama sejawatnya, dan bahkan membimbing mereka melakukan uji coba di laboratorium. Demikianlah konsep belajar di era reformasi sampai sekarang ini. Kelas benar-benar milik siswa untuk mereka mengembangkan aktivitas belajar melalui interaksi dengan sumber belajar, alat-alat dan sarana pembelajaran serta dengan sejawat mereka.

Untuk menumbuhkan semangat belajar siswa, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan inovatif, sehingga mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik dalam belajar individual maupun dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Usaha untuk mencapai pembelajaran yang menarik dan inovatif yaitu salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Menurut Sadiman (2011) media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi atau bahan kepada penerima pesan atau pembelajaran.

Media yang digunakan dalam pembelajaran akan memberikan pengaruh bagi siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan. Dengan adanya media pembelajaran siswa tidak hanya mendengar tetapi juga melihat dan melakukan, sehingga daya serap siswa mengenai materi yang sedang diajarkan akan meningkat. Seperti yang dikemukakan oleh Depdiknas (2004) bahwa daya tangkap siswa, 10% dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, 50% dari apa yang dilihat dan dengar. Hal tersebut, pembelajaran dengan menggunakan teknologi audio visual siswa dapat menyerap materi pembelajaran lebih banyak, dibandingkan tanpa menggunakan media audio visual. Apabila seorang guru menyampaikan materi pelajaran hanya menggunakan metode konvensional maka penyerapan materi pelajaran oleh siswa tidak akan optimal. Jika hal tersebut dilakukan terus menerus tanpa adanya variasi metode dalam pembelajaran dapat dipastikan siswa akan cepat jenuh dan bosan dalam belajar.

SMK Negeri 8 Medan merupakan sebuah lembaga pendidikan untuk tingkat menengah kejuruan, yang memiliki tujuan yaitu menyiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja yang memiliki kompetensi dan dapat mengembangkan diri secara profesionalisme serta meneruskan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Demi terwujudnya tujuan tersebut, sekolah membangun visi yaitu mewujudkan sekolah sebagai lembaga diklat yang unggul dalam menghasilkan tamatan berstandar Nasional dan Internasional.

Kurikulum yang diajarkan kepada siswa merupakan materi-materi yang bersifat teori dan praktek dengan tujuan melalui materi yang disampaikan dapat

memberikan pengetahuan dan keterampilan. Salah satu kompetensi dalam kurikulum di SMK Negeri 8 Medan adalah kompetensi produktif berisi tentang kompetensi kejuruan, dimana salah satunya yaitu menjelaskan gerakan pengurutan kulit kepala. Kompetensi menjelaskan gerakan pengurutan kulit kepala merupakan Salah satu mata pelajaran di SMK Negeri 8 Medan yakni mata pelajaran Dasar Kecantikan Rambut. Dimana Mata pelajaran ini diperoleh pada kelas X semester ganjil.

Pada tingkat Sekolah Menengah kejuruan (SMK) bidang kecantikan pada mata pelajaran dasar kecantikan rambut, kendala yang dihadapi guru dilapangan adalah bagaimana membuat pembelajaran tersebut menjadi menyenangkan. Hal ini sejalan dengan observasi yang dilakukan peneliti di SMK Negeri 8 Medan. Peneliti memilih sekolah SMK Negeri 8 Medan sebagai tempat penelitian karena di sekolah tersebut memiliki fasilitas yang memadai dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yaitu di sekolah tersebut sudah terdapat LCD untuk menayangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Melihat kondisi ini , maka diadakanya perubahan dengan menerapkan media pembelajaran yang lebih informatif dan inovatif untuk memberdayakan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Dasar Kecantikan Rambut Ibu Alida, (pada tanggal 30 Mei 2016 dengan jurusan Tata Kecantikan rambut di SMK Negeri 8 Medan, jalan Dr. Mansyur) diketahui bahwa:

- 1) penyampaian materi hanya secara verbal dan penggunaan media yang sangat monoton,
- 2) aktivitas belajar siswa yang belum optimal dalam pembelajaran,
- 3) guru mata pelajaran cenderung mengajar dengan metode ceramah.

Hal ini

menyebabkan tujuan pembelajaran belum tersampaikan. Pada mata pelajaran Dasar kecantikan rambut masih ada kompetensi yang belum tercapai, ini diperkuat oleh data sekunder hasil belajar pada kompetensi gerakan pengurutan kulit kepala kelas X SMK Negeri 8 Medan dijelaskan pada tahun 2015-2016 rata-rata siswa memiliki nilai dengan kategori cukup. Kriteria minimum (KKM) yang ditetapkan disekolah untuk kompetensi gerakan pengurutan kulit kepala adalah 75. Dari 31 siswa yang mendapat nilai A berjumlah 2 siswa, nilai B berjumlah 7 orang siswa, nilai C berjumlah 18 siswa, dan nilai D yaitu KKM (< 75) berjumlah 4 orang.

Berdasarkan uraian di atas, maka dianggap perlu adanya perubahan dalam mengajar yakni dengan media pembelajaran interaktif yang mampu mengajak siswa untuk ikut berpartisipasi dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, bila perlu media pembelajaran tersebut mampu membuat siswa belajar mandiri jika suatu saat guru tidak dapat mengisi pelajaran dikelas. Media pembelajaran yang akan dihasilkan oleh peneliti memiliki ciri khusus yaitu mudah digunakan, menarik, dan menyenangkan serta materi yang dipaparkan sesuai dengan kompetensi dasar yang telah ditentukan.

Selain hal diatas, alat bantu atau media pembelajaran yang beragam dapat menciptakan variasi dalam proses pembelajaran. Berkaitan dengan yang dibutuhkannya alat bantu atau media pembelajaran dalam usaha menciptakan proses belajar yang menyenangkan, menarik, dan efektif, maka peneliti melakukan penelitian dibidang pendidikan berupa pengembangan media pembelajaran berbasis komputer dengan memanfaatkan software Swish Max pada mata pelajaran Dasar Kecantikan Rambut untuk kelas X SMK Negeri 8 Medan.

Swish Max adalah salah satu software yang bisa dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran.

Media pembelajaran Swish Max mempermudah guru dalam penyampaian materi pelajaran agar lebih jelas dan mudah dipahami siswa. Guru tidak perlu lagi menyampaikan seluruh isi materi pelajaran melalui ceramah, tetapi guru bertugas sebagai fasilitator dalam memecahkan kesulitan-kesulitan belajar yang dialami siswa. Swish-Max merupakan gabungan konsep pembelajaran dengan teknologi audiovisual yang mampu menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Fitur –fitur yang ada dalam Swish Max mampu mendesain animasi-animasi yang lebih menarik, tidak monoton dan memudahkan penyampaian materi. Tujuannya adalah untuk membantu mempermudah guru dan siswa dalam memberikan dan memahami pelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Pengembangan Media Pembelajaran Swish Max Pada Mata Pelajaran Dasar Kecantikan Rambut untuk siswa kelas X SMK Negeri 8 Medan**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Proses pembelajaran Dasar kecantikan rambut masih dilakukan dengan cara menulis materi yang disalin oleh guru dan menjelaskan materi pelajaran tersebut dengan metode ceramah

2. Sulitnya guru dalam membuat media pembelajaran dasar kecantikan rambut yang menarik dan meningkatkan keaktifan siswa
3. Proses pembelajaran yang dilaksanakan di SMK Negeri 8 Medan monoton, kurang menarik dan masih belum optimal.
4. Masih kurangnya media pembelajaran tentang materi gerakan pengurutan kulit kepala pada siswa
5. Siswa tidak dapat memvisualisasikan dengan mudah materi yang diperoleh
6. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar kecantikan rambut pada materi gerakan pengurutan kulit kepala dan rambut kelas X SMK Negeri 8 Medan masih rendah
7. Belum tersedia media pembelajaran Swish Max pada materi gerakan pengurutan kulit kepala

C. Pembatasan masalah

Untuk memberi ruang lingkup yang jelas dan terarah serta mengingat kemampuan penulis yang terbatas dalam hal waktu serta tenaga, maka perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Pengembangan mata pelajaran dasar kecantikan rambut adalah hanya kompetensi dasar menjelaskan gerakan pengurutan kulit kepala.
2. Media Pembelajaran yang dikembangkan berupa desain Media pembelajaran Interaktif menggunakan aplikasi Swish Max pada materi gerakan pengurutan kulit kepala

3. Objek penelitian ini adalah siswa kelas X siswa tata kecantikan Rambut Pada semester ganjil bidang keahlian tata kecantikan rambut SMK Negeri 8 Medan T.A 2016/2017

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Swish Max pada materi gerakan pengurutan kulit kepala untuk siswa kelas X SMK Negeri 8 Medan T.A 2016/2017?
2. Apakah Media Pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Swish Max efektif digunakan pada materi gerakan pengurutan kulit kepala untuk siswa kelas X SMK Negeri 8 Medan T.A 2016/2017?

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, tujuan utama penelitian pengembangan ini adalah untuk menerapkan media pembelajaran Swish Max, tujuan penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Swish Max pada materi gerakan pengurutan kulit kepala pada siswa kelas X SMK Negeri 8 Medan T.A 2016/2017.
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Swish Max pada materi gerakan pengurutan kulit kepala untuk siswa kelas X SMK Negeri 8 Medan T.A 2016/2017.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat bermakana bagi peneliti, guru-guru dan sekolah sebagai berikut, adalah:

1. Untuk memberikan pengalaman lebih konkret, memotivasi serta mempertinggi daya serap dan daya ingat siswa dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang lebih komunikatif dan produktif dalam dunia pendidikan serta untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan dapat diterapkan untuk proses pembelajaran di kelas.
2. Dapat membantu siswa dalam memahami materi gerakan pengurutan kulit kepala dan rambut dengan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi setiap siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa
3. Sebagai salah satu alternatif dalam pemanfaatan media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas
4. Sebagai bahan masukan bagi guru bidang studi produktif untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien guna meningkatkan hasil belajar siswa
5. Sebagai bahan rujukan bagi peneliti untuk mendesain dan mengembangkan media pembelajaran swish max guna memecahkan masalah sesuai bidang terutama ilmu yang diemban yakni ranah model pembelajaran