

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Wandah (2017), perkembangan teknologi informasi mendorong perubahan yang besar diberbagai aspek kehidupan. Dalam ranah pembelajaran disekolah, terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan dimana perkembangan pesat dibidang teknologi informasi mempercepat aliran ilmu pengetahuan yang menembus batas-batas dimensi, ruang dan waktu. Teknologi informasi dapat menampilkan data dan mentransfer informasi dengan kecepatan tinggi maka ilmu pengetahuan dapat diakses secara cepat oleh penggunanya.

Menurut Ariesto H.S (2017), perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat menuntut manusia terus mengembangkan wawasan dan kemampuan di berbagai bidang khususnya bidang pendidikan. Mengingat sangat pentingnya pendidikan bagi kehidupan manusia, maka pendidikan sebaiknya mampu mendukung pembangunan dimasa mendatang. Konsep pendidikan tersebut terasa semakin penting ketika memasuki kehidupan dimasyarakat, karena peserta didik harus mampu menerapkan apa yang dipelajari disekolah untuk menghadapi masalah – masalah yang dihadapi dalam dunia kerja.

Pendidikan adalah usaha sadar yang disengaja (terkontrol, terencana dengan sadar secara sistematis) diberikan kepada peserta didik oleh pendidik agar peserta didik tersebut dapat berkembang dan terarah kepada tujuan tertentu. Pendidikan juga merupakan suatu proses pengembangan individu dan kepribadian

seseorang yang dilakukan secara sadar dan bertanggung jawab untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta nilai – nilai sehingga dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya (UU No 20 tahun 2003).

Menurut Wandah (2017), perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil – hasil teknologi dalam proses belajar – mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan disekolah dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat tersedia, guru juga dituntut mengembangkan pembelajaran untuk mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Dalam pembelajaran komponen terpenting adalah pendidik dan peserta didik yang selalu berinteraksi dalam proses belajar mengajar. Dari komponen pelajarmeliputi tingkat perkembangan, tingkat kesiapan, minat dan aspirasi. Dari komponen pengajar meliputi tingkat kemampuan, minat, waktu, wibawa dan status. Dari komponen interaksi meliputi isi interaksi, apa yang dilakukan pelajar, alat-alat yang dipakai, media yang dipergunakan dalam mengajar, sikap belajar yang tumbuh pada pelajar sebagai hasil interaksi belajar mengajar.

Keberhasilan siswa dilihat dari hasil belajar yang diperoleh, dimana setelah dalam jangka waktu lama belajar mencakup seluruh bidang study yang dipelajari di sekolah. Hasil belajar menentukan tingkat prestasi siswa rendah, sedang atau tinggi. Penulis mengamati selama PPL di SMK Negeri 10 Medan ditahun 2017 dalam proses belajar-mengajar dikelas, pengalaman tiap peserta didik berbeda-

beda dikarenakan faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman tiap peserta didik tidak sama. Peserta didik kelas X sulit beradaptasi dengan jenjang sekolah yang baru, pengalaman yang tidak sama, mata pelajaran terasa asing membuat para peserta didik merasa jenuh ditambah lagi buku yang tersedia untuk mendampingi pembelajaran kurang memadai sementara tuntutan zaman yang mendesak segala sesuatu harus cepat membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar menjadikan pembelajaran yang tidak interaktif.

Menurut Ariesto, H.S (2017), suatu era baru memberikan kemampuan komputer untuk mengajar, memberikan informasi dan menyajikan hiburan. Multimedia mempunyai kemampuan yang menakjubkan, yaitu dapat menyajikan sesuatu menurut kepentingan user. Penyajian multimedia tidak hanya mencakup informasi dari broadcast TV tetapi user dapat mengembangkan sendiri audio, image, video dan lain-lain.

Revolusi keempat telah merubah sistem pendidikan secara menyeluruh. Masyarakat abad XXI semakin menyadari pentingnya menyiapkan generasi muda yang luwes, kreatif, proaktif dan terampil memecahkan masalah, bijak dalam membuat keputusan, berfikir kreatif dan dapat mengkomunikasikan gagasannya secara efektif serta mampu bekerja secara efisien baik secara individu maupun dalam kelompok (Warsono, 2012). Menurut Gultom (2018), lulusan generasi baru Indonesia di abad 21 harus siap dalam menghadapi tantangan revolusi industri 4.0. Menciptakan sistem pembelajaran lebih inovatif untuk meningkatkan kemampuan bidang ilmu teknologi, responsif dan terobosan inovasi berbasis teknologi. Pelaksanaan pembelajaran yang sering dijumpai adalah kombinasi dari teknologi (audio/data, video/data, audio/video).

Mata pelajaran Anatomi adalah salah satu mata pelajaran dasar bagi siswa SMK Kecantikan baik konsentrasi kulit maupun rambut, dalam Anatomi Rambut diharapkan siswa dapat mengetahui struktur yang terkandung pada rambut tersebut dan memahami siklus pertumbuhan rambut. Fisiologi sangat penting dipelajari, karena dengan mempelajari fisiologi dapat dipahami keadaan dari rambut itu sendiri. Melalui mempelajari fisiologi rambut kita dapat mengetahui apakah rambut tersebut tumbuh dengan normal atau tidak. Pemahaman yang baik tentang rambut membuat siswa tidak salah dalam memilih kosmetik rambut, pembelajaran peserta didik dalam dunia kecantikan (Dian, 2015).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitria Hanim (2016) dengan judul Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Penginderaan Jauh Terhadap Hasil Belajar Geografi pada Siswa Kelas XII IPS MAN 1 Malang, diperoleh bahwa penggunaan multimedia sangat efektif karena pengaruh multimedia dalam pembelajaran memudahkan siswa untuk lebih mengingat saat teks atau narasi dan gambar animasi ditayangkan bersama.

Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat membantu proses pembelajaran karena berkaitan dengan indera pendengaran dan penglihatan. Dengan adanya media pembelajaran maka tradisi lisan dan tulisan dalam proses pembelajaran dapat diperkaya dengan berbagai media pengajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran Multimedia Interaktif guru pendidik dapat menciptakan berbagai situasi kelas dan menciptakan iklim yang emosional yang sehat diantara peserta didik. Media pembelajaran dapat membantu guru membawa dunia luar kedalam kelas. Dengan demikian materi pelajaran yang terasa abstrak dapat menjadi konkrit dan mudah dimengerti oleh peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka beberapa penyebab masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Penggunaan media Pembelajaran Multimedia Interaktif dalam pembelajaran.
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan media Pembelajaran Multimedia Interaktif.
3. Penggunaan media pembelajaran Buku Teks dalam pembelajaran.
4. Faktor – faktor yang mempengaruhi penggunaan media pembelajaran Buku Teks.
5. Hasil belajar Anatomi Rambut yang diajar dengan menggunakan media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada siswa kelas X tata kecantikan SMK Negeri 10 Medan.
6. Hasil belajar Anatomi Rambut yang diajar dengan menggunakan media Buku Teks pada siswa kelas X tata kecantikan SMK Negeri 10 Medan.
7. Pengaruh media Pembelajaran Multimedia Interaktif terhadap hasil belajar Anatomi Rambut pada siswa kelas X tata kecantikan SMK Negeri 10 Medan.
8. Pengaruh media Buku Teks terhadap hasil belajar Anatomi Rambut pada siswa kelas X tata kecantikan SMK Negeri 10 Medan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penulis membatasi masalah pada:

1. Pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis interaktif video.
2. Hasil belajar siswa diukur dengan menggunakan post test dalam bentuk pilihan berganda berjumlah 35 soal sesuai dengan aspek kognitif.
3. Anatomi rambut hanya pada materi struktur kantung rambut dan siklus pertumbuhan rambut yang terdapat pada kepala.
4. Penelitian pada siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan, kelas X KC-1 sebagai kelas eksperimen dan X KC-2 sebagai kelas kontrol.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah, dibatasi masalah-masalah yang diidentifikasi maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran Multimedia Interaktif pada materi Anatomi Rambut dikelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar tanpa menggunakan media pembelajaran Multimedia Interaktif (Buku Teks) pada materi Anatomi Rambut dikelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan?
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran Multimedia Interaktif terhadap hasil belajar siswa pada materi Anatomi Rambut dikelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini ialah:

1. Mengetahui hasil belajar Anatomi Rambut yang diajar dengan media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan.
2. Mengetahui hasil belajar Anatomi Rambut yang diajar dengan media Buku Teks pada siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan.
3. Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Multimedia Interaktif terhadap hasil belajar Anatomi Rambut pada siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini yaitu:

1. Memberi pengaruh dalam pembelajaran dan mempermudah siswa memahami materi Anatomi Fisiologi Rambut dalam melaksanakan proses belajar.
2. Sebagai media pembelajaran yang meningkatkan hasil belajar siswa untuk terus belajar Anatomi Fisiologi Rambut.
3. Membantu guru dalam menjelaskan Anatomi Fisiologi Rambut.
4. Memberikan variasi pembelajaran dalam mempelajari Anatomi Fisiologi Rambut.