

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah adalah suatu lembaga pendidikan formal yang umumnya wajib dalam upaya menciptakan anak didik yang menghasilkan lulusan yang dibutuhkan baik di dunia usaha/industri. Sekolah yang mampu menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang terampil dan berkualitas lebih ditunjukan pada SMK. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) mempunyai tujuan yaitu menciptakan atau menyiapkan peserta didik agar mempunyai kemampuan atau keahlian untuk terjun di dunia kerja. Salah satu usaha yang digunakan untuk mewujudkan tujuan tersebut adalah dengan meningkatkan hasil belajar siswa.

Kondisi ini merupakan tantangan bagi dunia pendidikan, khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) 2008 yang menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Sekolah menengah kejuruan SMK adalah satu Lembaga keteknikan. Dalam Kurikulum SMK 2013 memiliki perumusan tujuan pembelajaran mengandung empat rumusan yaitu, *audience* (siswa/peserta didik), *behaviour* merupakan perubahan perilaku siswa yang diharapkan setelah mengikuti pembelajaran, *condition* adalah prasyarat dan kondisi yang harus disediakan agar tujuan pembelajaran tercapai, dan *degree* adalah ukuran tingkat atau level kemampuan yang harus dicapai siswa atau disingkat dengan ABCD.

SMK Awal Karya Pembangunan Galang merupakan suatu lembaga formal yang bergerak dibidang pendidikan yang beralamat di Jln. Pendidikan Lingkungan VII Galang memiliki beberapa jurusan diantaranya: (TKR) Tata Kecantikan Rambut, (TB) Tata Busana , (TKJ) Teknik Komputer Jaringan, (TKR) Teknik Kendaraan Ringan, (TSM) Teknik Kendaraan Ringan, (RPL) Rancangan Perangkat Lunak, (TP) Teknik Kemesinan. Tata Kecantikan Rambut merupakan program keahlian yang bertujuan menyiapkan siswa-siswa untuk menjadi ahli tata rias rambut yang terampil di dunia kerja. Peserta didik dibekali ilmu pengetahuan dan keterampilan agar menjadi sumber daya manusia (SDM) yang produktif. Salah satu kompetensi yang harus dicapai peserta didik adalah mampu melakukan pewarnaan rambut Artistik.

Permasalahan yang sering terjadi pada siswa SMK Awal Karya Pembangunan yaitu, penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif, sementara guru juga masih belum mau memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada pada zaman sekarang contohnya seperti, memanfaatkan teknologi yang bisa divariasikan dengan model pembelajaran. Selain sekolah tersebut masih jauh dari akses perkotaan sehingga pembelajaran masih menggunakan model konvensional, sehingga cenderung memilih klasikal *Oriented*, sehingga guru kurang berkembang dan susah mengembangkan diri. Pelajaran pewarnaan rambut mempunyai materi pewarnaan rambut artistik ada 6 pembagian yang hanya diperoleh siswa kelas IX. Selanjutnya pada mata pelajaran pewarnaan rambut *Artistik* siswa sulit untuk mengerti perbedaan pembagian warna *artistik* tersebut. Guru hanya menyampaikan materi secara verbal tanpa ada hubungan interaktif dari siswa, selanjutnya media yang digunakan juga masih

seadanya, dimana media tersebut masih menggunakan media cetak seperti buku, majalah dan modul, sehingga rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 16 Desember 2017 Kepada guru Pewarnaan Rambut kelas XI, bahwasannya proses pembelajaran yang dilakukan pada saat ini masih dengan metode ceramah, demonstrasi, membaca buku, dan memperhatikan gambar pada buku sebagai media pembelajaran, selain itu kemampuan peserta didik dalam kompetensi pewarnaan rambut juga kurang hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Pada tahun ajaran 2015/2016 menyatakan bahwa sebanyak 60% persen siswa memperoleh nilai dibawah 70, 30% siswa memperoleh nilai 70 dan hanya 6,5% memperoleh nilai 60. Tahun ajaran 2016/2017 terdapat peningkatan nilai siswa namun belum ada yang mencapai kriteria penilaian 90.

Untuk mencapai tujuan tersebut, guru dapat menggunakan model pembelajaran yang inovatif. Diketaui bahwa dengan penggunaan model pembelajaran *mind mapping* berbantuan *Powerpoint* yang lebih baik sebagai model pembelajaran. Temuan ini di perkuat Hani dan Adman (2018), yang mengatakan bahwa penerapa *Mind Mapping* dapat meningkatkan hasil belajar siswa 64,46%.

Mind Mapping merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa sesuai dengan hasil penelitian Sholihah (2015) menjelaskan bahwa dengan model *Mind Mapping* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar. Hal ini dapat ditunjukkan dengan adanya presentase hasil kreativitas belajar siswa siklus I yang meningkat dari siklus II sebesar 29.63%, dan *Mind Mapping* sebagai salah satu alternatif pembelajaran di kelas untuk

meningkatkan kreativitas siswa. Hal yang sama juga ditulis oleh Syam, dkk (2015) *Mind Mapping* juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan Natriani dan Ramlah (2015) dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dapat meningkatkan hasil belajar siswa .

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Mita, dkk (2016) bahwa model pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media *Power Point* jauh lebih baik di bandingkan menggunakan dengan media kontekstual. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* dalam pembelajaran berbantuan media *PowerPoint*. Hal yang sama juga diutarakan Maryatun (2015), menggunakan media *Power Point* layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini perlu dilakukan dengan judul **“Pengembangan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Berbantuan *PowerPoint* Pada Mata Pelajaran Pewarnaan Rambut Pada Siswa Kelas XI SMK Awal Karya Pembangunan Galang Tahun Ajaran 2018/2019”**.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Mata pelajaran Pewarnaan Rambut masih cenderung berpusat pada guru.
2. Proses pembelajaran belum optimal karena penyampaian materi yang dilakukan masih terlihat monoton karena tidak adanya timbal balik dari siswa.
3. Model pembelajaran yang digunakan masih berbentuk model sederhana yang kurang membangkitkan motivasi/semangat belajar siswa.

4. Kurangnya model pembelajaran yang efektif untuk pembelajaran Pewarnaan Rambut sehingga pembelajaran kurang efektif.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda-beda serta memberi ruang lingkup yang jelas dan terarah, dan mengingat keterbatasan penelitian baik dari segi waktu, maupun tenaga, maka masalah dalam penelitian ini perlu dibatasi.

Yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas XI Tata Kecantikan SMK Awal Karya Pembangunan Galang.
2. Materi pembelajaran dalam penelitian ini meliputi teori mengenai pewarnaan rambut *artistik*, alat bahan dan kosmetik Pewarnaan Rambut, dan teknik pewarnaan Rambut *Artistik*.
3. Model pembelajaran yang dikembangkan adalah *Mind Mapping*.
4. Model pembelajaran *mind mapping* berbantuan *PowerPoint*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan Model pembelajaran *Mind Mapping* Berbantuan Media *Power Point* yang dikembangkan pada mata pelajaran Pewarnaan Rambut layak diterapkan pada siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Awal Karya Pembangunan Galang?
2. Bagaimana kelayakan Model Pembelajaran *Mind mapping* Berbantuan *PowerPoint* yang dikembangkan pada mata pelajaran Pewarnaan Rambut pada siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Awal Karya Pembangunan Galang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan :

1. Mengembangkan model pembelajaran *mind mapping* berbantuan *powerpoint* pada mata pelajaran Pewarnaan Rambut pada siswa kelas IX SMK Awal Karya Pembangunan Galang.
2. Mengetahui kelayakan model pembelajaran *mind mapping* berbantuan *powerpoint* pada mata pelajaran Pewarnaan Rambut pada siswa kelas IX SMK Awal Karya Pembangunan Galang .

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis bagi penulis, siswa, guru, dan semua pihak yang terkait dengan dunia pendidikan. Adapun manfaatnya ialah sebagai berikut:

1. Secara teoritis
 - a. Memberi sumbanga positif bagi pengembanga ilmu pengetahuan dalam rangka menyukkseskan proses kegiatan belajar mengajar di sekolah.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai kajian atau informasi bagi yang membutuhkan.

2. Secara praktis

- a. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh sekolah atau lembaga pendidikan lainnya sebagai sumber informasi yang dapat dijadikan bahan evaluasi dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Bagi Guru

Model pembelajaran *Mind mapping* berbantuan *PowerPoint* dapat memudahkan guru untuk mengajak siswa belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

c. Bagi siswa

Dapat menambah wawasan serta pengetahuan bahwa model pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan *PowerPoint* dampak yang positif untuk meningkatkan motivasi/semangat belajar siswa mata pelajaran Pewarnaan Rambut.

d. Bagi penulis

Dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan berpikir bagi penulis serta untuk memenuhi sebagai dari syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.