

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini telah berkembang pesat, dimana perkembangannya sangat bermanfaat yang tidak terhingga bagi kehidupan manusia. Perkembangan teknologi tersebut telah mencakup di segala bidang aspek kehidupan masyarakat. Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) merupakan salah satu perkembangan yang sangat pesat, di mana era ini membawa iklim yang semakin terbuka untuk saling bekerja sama dan saling melengkapi. Di sisi lain, era ini juga membawa persaingan yang sangat kompetitif. Seiring dengan perkembangan teknologi tersebut dibutuhkan peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang handal. Pendidikan merupakan salah satu bidang yang bertujuan untuk membentuk manusia seutuhnya yang handal dan berkompeten di segala bidang (Sadiman, 1986).

Sekolah merupakan salah satu pendidikan formal yang akan menghasilkan lulusan yang nantinya akan dibutuhkan baik di dunia usaha/dunia industri. Sekolah yang mampu menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang terampil dan berkualitas lebih yang ditujukan kepada SMK (Sekolah Menengah Kejuruan). Hal ini dilatar belakangi oleh Peraturan Pemerintah (PP) No. 29 Tahun 1990 , Pasal 3 ayat 2, yaitu, “Menyiapkan peserta didik untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap professional” (Peraturan Pemerintah. No. 29 Tahun 1990)

Hal ini merupakan tantangan bagi SMK (Sekolah Menengah Kejuruan). Yang disesuaikan dengan adanya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SMK (2006), SMK memiliki tujuan untuk: 1) Menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan dunia industry sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetisi dalam program keahlian yang dipilihnya, 2) Menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir, ulet dan gigih dalam berkompetensi, beradaptasi di lingkungan kerja, dan mengembangkan sikap professional dalam bidang keahlian yang diminatinya, 3) Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, agar mampu mengembangkan diri di kemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi, 4) Membekali peserta didik dengan kompetensi-kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilihnya.

Menurut UU RI.NO.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebut bahwa tujuan pendidikan sekolah menengah kejuruan (SMK) adalah mempersiapkan peserta didik terutama bekerja dalam bidang tertentu. Selanjutnya secara spesifik tujuan SMK program Tata Kecantikan menurut kurikulum 2009 adalah :

1. Memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional dalam bidang tata kecantikan
2. Mampu memilih karir, mampu berkompetensi dan mampu mengembangkan diri dalam bidang tata kecantikan
3. Menjadi tenaga kerja tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha dan industri, pada saat ini maupun masa yang akan datang.

4. Menjadi warga negara yang produktif, aktif, adaptif dan kreatif.

SMK Negeri 8 Medan sebagai 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 berstandart Nasional dan Internasional. Dalam hal ini tamatan memiliki kemampuan/keterampilan sesuai program keahliannya dengan acuan kompetensi berstandart nasional maupun internasional.

Upaya SMK Negeri 8 Medan untuk mewujudkan visi tersebut adalah menyiapkan SDM yang terampil, kreatif dan berwawasan luas dalam bidang keahliannya dan senantiasa berorientasi mutu dalam setiap kegiatannya. Selain itu juga dikembangkan iklim belajar dan bekerja secara kreatif, tulus dengan pemberdayaan potensi sekolah meliputi guru, siswa dan masyarakat dengan landasan moral adalah kejujuran dan kedisiplinan.

Kurikulum yang diajarkan kepada siswa merupakan materi-materi yang bersifat teori maupun praktek dengan tujuan. melalui materi yang disampaikan dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan. Adapun kurikulum di SMK Negeri 8 Medan, dibagi menjadi 3 komponen, yaitu Normatif (Pend. Agama, Pend. Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Pend. Jasmani dan Keolahragaan, Seni

Budaya), Adaptif (Bahasa Inggris, Matematika, IPA, IPS, KKPI, Kewirausahaan), dan Produktif (Meliputi Kompetensi Kejuruan Tata Kecantikan, Tata Busana, Tata Boga dan Akomodasi Perhotelan).

Komponen Produktif berisi tentang kompetensi-kompetensi kejuruan, dimana salah satunya yaitu melakukan pengeritingan rambut. Dimana kompetensi ini dibagi lagi dalam 2 kompetensi dasar yaitu melakukan pengeritingan rambut dasar dan melakukan pengeritingan rambut desain. Kompetensi melakukan pengeritingan rambut dasar merupakan mata pelajaran yang diperoleh pada kelas X sem genap, sedangkan kompetensi melakukan pengeritingan rambut desain diperoleh pada kelas XI sem ganjil.

Berdasarkan hasil wawancara (pada tanggal 13 April 2013 dengan Kepala Jurusan Tata Kecantikan SMK Negeri 8 Medan Ibu Linda M. Ginting S.Pd) menyatakan dalam penyampaian materi hanya secara verbal, dan penggunaan media yang sangat monoton, dimana media tersebut hanya menggunakan hand out. Pembelajaran diisi dengan metode ceramah, sementara siswa dituntut menerima, menghafal dan memahami sehingga membuat siswa menjadi jenuh untuk belajar. Selain itu pada akhir pertemuan tidak adanya pemberian tugas dalam bentuk Lembar Kerja Siswa (LKS) atau latihan-latihan soal untuk mengetahui sebagai mana daya serap siswa atas materi yang disampaikan.

Seiring perkembangan zaman, dan melihat fasilitas-fasilitas yang tersedia di SMK Negeri 8 Medan. Sangat disayangkan Sekolah Berstandart Internasional (SBI) seperti SMK Negeri 8 Medan ini, masih belum mampu menerapkan media

pembelajaran yang variatif. Melihat kondisi ini, maka diadakannya perubahan, dengan menerapkan media pembelajaran yang lebih informatif dan inovatif untuk memberdayakan siswa.

Untuk mencapai tujuan tersebut, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan penggunaan modul multimedia interaktif dan penggunaan LKS yang digunakan peserta didik sebagai pedoman dalam proses pembelajaran.

Menurut Susiliana dan Riyana (2007) menjelaskan yaitu salah satu media pembelajaran yang berkembang dan dapat digunakan oleh para pendidik dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran interaktif yang dapat digolongkan ke dalam modul multimedia interaktif. Susiliana dan Riyana (2007) “modul multimedia interaktif merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi/subkompetensi mata pelajaran yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya”.

Selain modul, penggunaan LKS juga mendukung guru untuk mengetahui sebagaimana daya serap siswa atas materi yang disampaikan. Menurut Dhari dan Haryono (1988) yang dimaksud dengan lembar kerja siswa adalah lembaran yang berisi pedoman bagi siswa untuk melakukan kegiatan yang terprogram. Dimana prinsip LKS adalah tidak dinilai sebagai dasar perhitungan rapor, tetapi hanya diberi penguat bagi yang berhasil menyelesaikan tugasnya serta diberi bimbingan bagi siswa yang mengalami kesulitan. Lebih lanjut Trianto (2009) memaparkan Lembar Kerja

Siswa (LKS) adalah panduan siswa yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah. Lembar kerja siswa dapat berupa panduan untuk latihan pengembangan aspek kognitif maupun panduan untuk pengembangan semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan eksperimen atau demonstrasi.

Media pembelajaran ini lebih informatif dan inovatif. Penggunaan-penggunaan fitur hardware akan semakin meningkat dan mempunyai peminat pada tempatnya sendiri, seperti software yang sudah berkembang sebelumnya. Dengan adanya pembaruan-pembaruan Teknologi Pembelajaran, maka perkembangan informasi akan semakin meningkat yang bersifat global diseluruh dunia dan menuntut siapapun untuk beradaptasi dengan kecenderungan itu kalau tidak mau dikalahkan oleh zaman.

Pembelajaran interaktif mencakup berbagai media yang terintegrasi menjadi satu. Proses pengembangan media multimedia interaktif perlu dilakukan mengingat terdapat beberapa keunggulan dari media ini, dibandingkan dengan media lainnya. Menurut Asyhar, (2012) modul multimedia adalah media pembelajaran yang berbasis teknologi multimedia. Contohnya yang paling sederhana yaitu powerpoint, yang mana perkembangannya sudah pesat yaitu modul multimedia interaktif. Lebih lanjut, Susiliana dan Riyana (2007) menjelaskan tentang keunggulan multimedia interaktif yaitu daya coba tinggi dan latihan, menumbuhkan kreatifitas mahasiswa/pelajar, visualisasi informasi/proses bersifat abstrak, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, ada stimulus-respon, meningkatkan motivasi belajar peserta diklat, visualisasi relevan dengan materi, perbandingan teks dan visual, kemasan modul multimedia interaktif’.

Modul multimedia interaktif mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran agar lebih jelas dan mudah dipahami siswa. Guru tidak perlu lagi menyampaikan seluruh materi pelajaran melalui ceramah, tetapi guru bertugas sebagai fasilitator dalam memecahkan kesulitan-kesulitan belajar yang dialami siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Modul Multimedia Interaktif Dan LKS Pada Kompetensi Pengeritingan Rambut Desain Siswa Kelas XI Tata Kecantikan Rambut SMK Negeri 8 Medan”**.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Proses pembelajaran pengeritingan rambut desain masih dilakukan dengan cara menyatat materi yang dilisankan oleh guru, dan menjalaskan materi tersebut dengan metode ceramah
2. Penggunaan media cetak hanya di pegang oleh guru, yaitu berupa hand out
3. Penggunaan modul tidak pernah digunakan guru dalam penyampaian materi pengeritingan desain
4. Tidak adanya pemberian Lembar Kerja Siswa (LKS) pada akhir pertemuan
5. Pembelajaran di kelas masih dilakukan secara verbal yang bersifat monoton.

Sehingga membuat murid tidak aktif dalam proses pembelajaran

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 :

1. Pengembangan modul multimedia interaktif pada kompetensi Melakukan Pengeritingan Rambut Desain.
2. Implementasi modul multimedia interaktif pada kompetensi Melakukan Pengeritingan Rambut Desain.
3. Siswa dapat menggunakan dan mengerjakan LKS pada materi Pengeritingan Rambut Desain.
4. Implementasi LKS pada kompetensi Melakukan Pengeritingan Rambut Desain yaitu Pengeritingan Selang-seling dan Vertikal.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan modul multimedia interaktif pada kompetensi Melakukan Pengeritingan Rambut Desain?
2. Bagaimanakah implementasi modul multimedia interaktif pada kompetensi Melakukan Pengeritingan Rambut Desain?

3. Bagaimanakah siswa menjawab dengan menggunakan LKS pada materi Pengeritingan Rambut Desain yang disampaikan?

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, tujuan utama penelitian pengembangan ini adalah menerapkan media belajar berupa Modul Multimedia Interaktif secara lebih spesifik, maka tujuan penelitian ini akan saya jabarkan sebagai berikut :

1. Menghasilkan modul multimedia interaktif yang layak digunakan, mudah dipelajari dan dapat digunakan untuk pembelajaran individual
2. Untuk mengetahui hasil implementasi penggunaan modul pembelajaran interaktif pada kompetensi Melakukan Pengeritingan Rambut Desain
3. Untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat memanfaatkan materi dengan menggunakan LKS

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermakna bagi peneliti, guru-guru, sekolah sebagai berikut :

1. Bagi Guru dapat mengembangkan modul multimedia interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
2. Sebagai bahan masukan bagi guru bidang studi produktif untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien guna meningkatkan hasil belajar

3. Dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan pembelajaran multimedia interaktif yang lebih menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran
4. Salah satu syarat untuk mendapatkan gelar S.Pd dan bermanfaat bagi peneliti untuk meneliti penelitian yang berhubungan dengan pengembangan

