

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan di Indonesia sekarang ini selalu mengalami perubahan sesuai dengan tuntutan persoalan pendidikan. Persoalan yang di hadapi bangsa Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang dan satuan pendidikan, khususnya pendidikan dasar dan menengah serta kejuruan. Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan dan keahlian tertentu kepada individu-individu guna mengembangkan bakat serta kepribadian mereka. Dengan pendidikan manusia berusaha mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan adanya perkembangan teknologi komunikasi yang sangat pesat, Tersebarnya informasi yang semakin meluas dan seketika serta informasi dalam berbagai bentuk yang bervariasi tersaji dalam waktu yang cepat.

Penyampaian pembelajaran pada era informasi ini senantiasa menggunakan media. Media pembelajaran meliputi alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, tape recorder, kaset, kamera video, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.

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 salah satu Lembaga Pendidikan Nasional yang memiliki peran yang sangat penting dalam bidang keteknikan. Berdasarkan kurikulum tingkat satuan pengajaran (KTSP, 2008) SMK bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan pengetahuan kepribadian akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruannya.

Untuk menyiapkan lulusan menjadi tenaga yang produktif, adaptif dan kreatif, SMK Negeri 3 Pematangsiantar mempunyai tiga jenis mata pelajaran yang digolongkan menjadi: Pelajaran Normatif, Adaptif dan Produktif. Pengetahuan Perawatan kulit wajah tidak bermasalah adalah salah satu mata pelajaran produktif yang diterima siswa SMK Bidang Keahlian Tata Kecantikan.

Pembelajaran pada kompetensi Perawatan kulit wajah tidak bermasalah adalah proses pengajaran kejuruan yang sangat penting karena pelajaran ini dapat mengantarkan siswa kepada dasar pemahaman program produktif lainnya seperti: mata pelajaran rias wajah , perawatan kulit wajah bermasalah, perawatan kulit wajah berjerawat/ komedo, perawatan kulit wajah berpigmentasi dengan teknologi, dan sebagainya.

Berdasarkan pengamatan peneliti sewaktu menjalankan PPLT (Program Pengalaman Lapangan Terpadu), peneliti mengamati nilai siswa pada waktu mata pelajaran perawatan kulit wajah tidak bermasalah ternyata masih rendah, sehingga peneliti termotivasi menilai bagaimana cara mengajar gurunya, media yang digunakan serta fasilitas yang ada, ternyata guru-guru disana cara mengajarnya masih konvensional atau monoton dengan menggunakan metode ceramah serta media yang digunakan masih berbantuan buku/modul terkadang pun catatan yang diberikan oleh guru tersebut. Sehingga membuat siswa kurang termotivasi dan jenuh untuk belajar karena itu nilai mereka pun menjadi rendah. Sementara fasilitas di sekolah SMK Negeri 3 Pematangsiantar contohnya Lab Komputer yang tersedia dengan baik, difasilitasi dengan internet tetapi karena SDM nya belum mengetahui terhadap media pembelajaran maka sampai saat ini belum diterapkan dengan baik.

Media yang biasa digunakan di SMK Negeri 3 Pematangsiantar masih jauh dari kemajuan teknologi yang dapat mempercepat proses pembelajaran secara kelompok dan demokratisasi dalam pembelajaran. Salah satu keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada penggunaan media pembelajaran yang dipilih dan strategi guru dalam penyampaian materinya. Jika strategi pembelajaran dan media dipersiapkan dengan baik, maka dapat memenuhi tujuan pembelajaran antara lain dapat memotivasi siswa dengan cara menarik dan menstimulasi perhatian pada materi pembelajaran, melibatkan siswa, menjelaskan dan menggambarkan isi materi pelajaran dan keterampilan-keterampilan kinerja, membantu pembentukan sikap dan pengembangan rasa menghargai (apresiasi),

serta memberi kesempatan untuk menganalisis sendiri kinerja individual (Kemp, 1994).

Berdasarkan hal diatas, bahwasanya proses pembelajaran yang dilakukan pada saat ini di SMK Negeri 3 Pematangsiantar masih dilakukan dengan cara ceramah, membaca buku, dan memperlihatkan gambar pada buku sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu seorang guru dituntut menguasai sejumlah kemampuan dan keterampilan yang berkaitan dengan proses pembelajaran, antara lain: (1) kemampuan menguasai bahan/materi pembelajaran; (2) kemampuan dalam mengelola kelas; (3) kemampuan dalam menggunakan metode, media, dan sumber belajar; dan (4) kemampuan untuk melakukan penilaian baik proses maupun hasil. Kemampuan guru ini dalam upaya mencapai prinsip belajar yang telah dicanangkan oleh UNESCO dalam empat pilar belajar yaitu *learning to know, learning to do, learning to be, learning to live together* (Adrianto dkk, 2005). Untuk mencapai tujuan tersebut, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menyikapi persoalan dimaksud adalah dengan penggunaan media video belajar yang lebih baik sebagai media pembelajaran. Karena di masa-masa mendatang, fitur software yang berhubungan dengan video akan semakin meningkat dengan adanya pembaharuan-pembaharuan Teknologi Pembelajaran, maka arus informasi akan makin meningkat yang bersifat global di seluruh dunia dan menuntut siapapun untuk beradaptasi dengan kecenderungan itu kalau tidak mau ketinggalan zaman. Dengan kondisi demikian maka pendidikan khususnya proses

pembelajaran cepat atau lambat tidak dapat terlepas dari keberadaan TIK yaitu komputer.

Media pembelajaran yang berkembang saat ini dan dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran interaktif yang dapat digolongkan ke dalam bentuk media seperti video. Menurut *Education Association*, “media merupakan benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional”. Sedangkan Suparman (1997) mendefinisikan, media sebagai alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa). Dalam aktivitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan siswa.

Dengan adanya media pembelajaran interaktif, guru lebih mudah mengatur dan memberi petunjuk kepada siswa apa yang harus dilakukannya dari media yang digunakannya, sehingga tugas guru tidak semata-mata menentukan bahan melalui ceramah.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Video Interaktif Menggunakan Strategi Belajar Kelompok Pada Kompetensi Perawatan Kulit Wajah Tidak Bermasalah Tata Kecantikan Di SMK Negeri 3 Pematang Siantar”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah-masalah yang dapat diidentifikasi antara lain:

1. Proses pembelajaran perawatan kulit wajah tidak bermasalah masih dilakukan dengan cara ceramah dan hanya menggunakan media cetak dalam bentuk buku.
2. Siswa merasa kesulitan dan kurangnya pemahaman dalam memahami materi perawatan kulit wajah tidak bermasalah karena hanya bermodalkan catatan yang di tugaskan oleh guru.
3. Sulitnya memperoleh media pembelajaran yang efektif untuk pelajaran perawatan kulit wajah tidak bermasalah di sekolah sehingga kegiatan pembelajaran kurang efektif.
4. Pembelajaran di kelas masih dilakukan secara klasikal, tidak menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif, termasuk cara belajar kelompok.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, dan terarah serta mengingat kemampuan penulis yang terbatas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Materi pelajaran meliputi kompetensi dasar “perawatan kulit wajah tidak bermasalah dengan penjelasan teknik perawatan kulit wajah dan melakukan perawatan kulit wajah tidak bermasalah dengan perawatan manual, pada kelas X Kecantikan Rambut SMK semester ganjil.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran interaktif dengan menggunakan media audio-visual yaitu video.
3. Menerapkan strategi belajar dengan cara belajar kelompok pada materi perawatan kulit wajah tidak bermasalah
4. Objek penelitian ini adalah siswa kelas X Kulit pada semester ganjil Bidang Keahlian Tata Kecantikan T.A 2013/2014.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran interaktif pada kompetensi perawatan kulit wajah tidak bermasalah?
2. Bagaimanakah implementasi media pembelajaran interaktif dengan menggunakan strategi belajar kelompok pada kompetensi perawatan kulit wajah tidak bermasalah?

3. Bagaimanakah hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif pada kompetensi perawatan kulit wajah tidak bermasalah?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, tujuan utama penelitian pengembangan ini adalah untuk menerapkan media audio-visual (video), tujuan penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Dapat menghasilkan media pembelajaran interaktif yang bermanfaat serta layak untuk digunakan, dipelajari dan dapat dipakai untuk pembelajaran individual maupun kelompok.
2. Untuk mengetahui hasil implementasi media pembelajaran interaktif dengan menggunakan strategi belajar kelompok pada kompetensi perawatan kulit wajah tidak bermasalah.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran imteraktif yaitu video pada kompetensi perawatan kulit wajah tidak bermasalah.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermakna 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 alternatif yang lebih komunikatif dan produktif dalam

dunia pendidikan serta untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan dapat diterapkan untuk proses pembelajaran pada mata pelajaran lain.

2. Dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran Perawatan kulit wajah tidak bermasalah dengan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi setiap siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar.
3. Sebagai salah satu alternatif dalam pemanfaatan media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sehingga pembelajaran dapat dilakukan di mana dan kapan saja tanpa harus menuntut adanya kehadiran guru secara fisik.
4. Sebagai bahan masukan bagi guru bidang studi produktif untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien guna meningkatkan hasil belajar siswa.