

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan masyarakat, pemahaman cara belajar anak, kemajuan media komunikasi dan informasi dan lain sebagainya memberi arti tersendiri bagi kegiatan pendidikan. Tantangan tersebut menjadi salah satu dasar pentingnya pendekatan teknologis dalam pengelolaan pendidikan dan pembelajaran.

Pentingnya pendekatan teknologis dalam pengelolaan tersebut dimaksudkan agar dapat membantu proses pendidikan dalam pencapaian tujuan pendidikan, disamping itu pendidikan sebagai bagian dari kebudayaan merupakan sarana penerus nilai-nilai dan gagasan-gagasan sehingga setiap orang mampu berperan serta dalam transformasi nilai demi kemajuan bangsa dan negara. Oleh karena itu, untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas, salah satu yang harus ada adalah guru yang berkualitas. Guru yang berkualitas ini adalah guru yang memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yakni yang memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional (UU RI No.14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen).

Pada perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat dan arus globalisasi juga semakin hebat, maka muncullah persaingan dibidang pendidikan. Salah satu cara yang ditempuh adalah melalui peningkatan mutu pendidikan. Dalam rangka peningkatan mutu pendidikan tersebut, pemerintah berusaha melakukan perbaikan-perbaikan agar mutu pendidikan meningkat, diantaranya perbaikan kurikulum, sumber daya manusia (SDM), sarana dan prasarana. Perbaikan-perbaikan tersebut tidak ada artinya tanpa dukungan dari guru, orang tua murid, dan masyarakat yang turut serta dalam meningkatkan mutu pendidikan. Mengingat tentang meningkatkan mutu pendidikan maka tidak lepas dari kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar disekolah merupakan kegiatan yang paling fundamental, ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan antara lain

tergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami siswa sebagai peserta didik dan bagaimana cara guru menyampaikan pelajaran dengan menggunakan banyak variasi belajar, proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran yang bertujuan agar siswa dapat termotivasi menerima pembelajaran yang diberikan guru sebagai pengajar. Hasil pembelajaran yang diharapkan biasanya berupa prestasi belajar yang baik atau optimal, namun dalam pencapaiannya hasil pembelajaran yang baik masih saja mengalami kesulitan dan prestasi yang diraih belum mencapai secara optimal.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan dibidang teknologi yang menyiapkan tenaga kerja tingkat menengah. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yaitu untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti yang luhur, berkepribadian dan beretos kerja, profesional, bertanggung jawab dan produktif serta sehat jasmani dan rohani (GBHN, 2000).

SMK Negeri 3 Tebing Tinggi merupakan salah satu lembaga pendidikan sekolah menengah kejuruan. Sekolah ini beralamat di Jalan Nangka No. 3 Tebing Tinggi dan memiliki 4 Program Keahlian yaitu 1) Tata Kecantikan 2) Tata Busana 3) Jasa Boga 4) Akomodasi perhotelan.

Pada program keahlian dan kecantikan kelas XI terdapat beberapa program bidang studi yang berkaitan dengan jurusan, yang pengaplikasiannya disertai dengan praktek. Mata pelajaran manicure pedicure adalah salah satu pelajaran perawatan tangan dan kaki dimana pelajaran ini meliputi pembelajaran secara teori dan praktek. Pada bagian teori membahas tentang langkah-langkah manicure pedicure lengkap dan pengecatan kuku. Pembahasan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang perlunya merawat tangan dan kaki. Pada bagian praktek, para siswa akan melakukan praktek perawatan tangan kaki secara langsung kepada klien yang telah mereka bawa dari luar sekolah atau sesama teman. Praktek tersebut dilakukan pada ruangan khusus tempat melaksanakan praktek, yang pada sekolah tersebut biasanya disebut dengan lab kecantikan.

Berdasarkan observasi langsung yang penulis laksanakan tanggal 16 Januari 2014 dan 06 February 2014, wawancara langsung oleh guru bidang studi Tata Kecantikan SMK Negeri 3 Tebing Tinggi Hasriani Putri S.Pd, guru dalam penyampaian materi masih dengan menggunakan metode ceramah, metode ceramah adalah salah satu cara menyajikan pelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa (Sanjaya:2009), 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 dan kurang memahami materi khususnya pelajaran manicure pedicure. Dalam pelajaran kendala yang dihadapi siswa yaitu materi pelaksanaan manicure pedicure sering kali siswa lupa langkah kerja dalam melaksanakan manicure pedicure.

Dengan seiring perkembangan zaman, dan melihat fasilitas-fasilitas seperti memiliki beberapa unit komputer di ruang kelas Labolatorium Komputer yang tersedia di SMK Negeri 3 Tebing Tinggi sangat disayangkan Sekolah ini masih belum mampu menerapkan media pembelajaran yang lebih baik. Oleh karena itu seorang guru dituntut menguasai sejumlah kemampuan dan keterampilan yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menyikapi persoalan yang dimaksud adalah menggunakan media buku digital interaktif yang lebih baik sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan pemahaman tersebut, guru tidaklah dipahami sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi dengan posisinya sebagai motivator, guru harus mampu merencanakan dan menciptakan sumber-sumber belajar lainnya sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif. Sumber-sumber belajar selain guru inilah yang disebut sebagai penyalur atau penghubung pesan ajar yang diadakan atau diciptakan secara terencana oleh para guru atau pendidik, biasanya dikenal sebagai “media pembelajaran”. Dengan demikian, komponen-komponen komunikasi pembelajaran menjadi komunikator, komunikan, pesan dan media besar.(Munadi, 2008).

Penggunaan media bergerak yang dalam hal ini berupa media interaktif menurut Sabri (2007) berguna terutama untuk:

1. Menambah daya ingat pada pelajaran
2. Memperjelas dalam jarak waktu
3. Memberikan gambaran pengalaman yang lebih baik
4. Memperjelas sesuatu dalam jarak waktu

Dengan adanya media pembelajaran yang 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 sehingga motivasi belajar siswa meningkat. Maka dari itu penulis tertarik mengadakan penelitian dengan mengambil judul “ **Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Manicure Pedicure Untuk Kelas XI SMK Negeri 3 Tebing Tinggi Tahun Ajaran 2014/2015**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi masalah-masalah yang dapat diidentifikasi antara lain:

1. Bagaimanakah hasil belajar Manicure Pedicure pada siswa kelas XI Tata Kecantikan Rambut SMK Negeri 3 Tebing Tinggi?
2. Apakah siswa sulitnya memperoleh media pembelajaran yang efektif untuk pelajaran manicure pedicure disekolah sehingga kegiatan pembelajaran kurang efektif?
3. Apakah metode pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran pada siswa kelas XI SMK Negeri 3 Tebing Tinggi sudah baik?
4. Bagaimanakah pengaruh antara media pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar manicure pedicure pada siswa SMK Negeri 3 Tebing Tinggi?

C. 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 yang dikembangkan hanya meliputi perawatan tangan dan kaki manicure pedicure dengan penjelasan teknik perawatan tangan dan kaki dan langkah-langkah manicure pedicure, pada kelas XI Kecantikan SMK semester genap
2. Media pembelajaran yang dispesifikasikan dalam bentuk pembelajaran dengan buku digital interaktif
3. Objek penelitian ini adalah siswa kelas XI pada semester genap Bidang Keahlian Tata Kecantikan Rambut T.A 2014/2015

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah hasil belajar Manicure Pedicure Sebelum menggunakan Media Interaktif pada siswa SMK Negeri 3 Tebing Tinggi?
2. Bagaimanakah hasil belajar Manicure Pedicure Sesudah menggunakan Media Interaktif pada siswa SMK Negeri 3 Tebing Tinggi?
3. Bagaimanakah Pengaruh hasil belajar Manicure Pedicure Sesudah menggunakan Media Interaktif pada siswa SMK Negeri 3 Tebing Tinggi?

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan utama penelitian yang akan dicapai adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar Manicure Pedicure Sebelum menggunakan Media Interaktif pada siswa SMK Negeri 3 Tebing Tinggi?
2. Untuk mengetahui hasil belajar Manicure Pedicure Sesudah menggunakan Media Interaktif pada siswa SMK Negeri 3 Tebing Tinggi?
3. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar manicure pedicure Sesudah menggunakan Media Interaktif pada siswa SMK Negeri 3 Tebing Tinggi?

F. Manfaat Penelitian

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

1. Untuk menambah pengetahuan, wawasan, kemampuan penulis dalam menulis karya ilmiah
2. Sebagai bahan masukan berupa informasi kepada pihak sekolah SMK, khususnya bagi guru mata pelajaran Manicure Pedicure kelas XI tata kecantikan Rambut SMK Negeri 3 Tebing Tinggi.
3. Dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran Manicure Pedicure dengan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi setiap siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Sebagai bahan bacaan dan referensi di Program Studi Pendidikan Tata Rias Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Medan (UNIMED)

THE
Character Building
UNIVERSITY