

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pelaku pembangunan pendidikan berupaya untuk menaikkan derajat mutu pendidikan Indonesia agar dapat bersaing dalam pasar tenaga kerja dengan menyesuaikan pembangunan pendidikan itu sendiri. Pendidikan merupakan upaya yang terorganisir yang memiliki makna bahwa pendidikan tersebut dilakukan oleh usaha sadar manusia dengan dasar dan tujuan yang jelas, ada tahapan didalam proses pendidikan itu. Sekolah merupakan suatu instansi atau lembaga pendidikan yang memiliki sarana untuk melaksanakan pelayanan belajar dan proses pendidikan. Kegiatan inti dari sekolah adalah mengelola Sumber Daya Manusia (SDM) yang diharapkan menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi sesuai dengan tuntutan standar yang telah ditentukan. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan tingkat menengah atas.

Pendidikan kejuruan sebagai salah satu bagian dari sistem Pendidikan Nasional memainkan peran yang sangat strategis bagi terwujudnya angkatan tenaga kerja nasional yang terampil. Setiap lulusan SMK ditempah untuk menjadi sumber daya manusia yang siap pakai, dalam arti ketika mereka telah menyelesaikan sekolahnya lulusan SMK tersebut dapat menerapkan ilmu yang telah mereka dapat sewaktu di sekolah. Tantangan era globalisasi saat ini menuntut adanya kesiapan tenaga kerja yang memiliki kualifikasi yang berbeda dengan keadaan sebelumnya. Meningkatnya pengetahuan dan keterampilan

merupakan salah satu perwujudan dari pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 3, mengenai fungsi dan tujuan:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tujuan di atas mengandung pemahaman bahwa peserta didik disiapkan menjadi tenaga terampil, kreatif dan produktif sesuai dengan keahlian di bidang kecantikan. Program keahlian Tata Kecantikan yang siap memasuki dunia usaha. Sesuai dengan 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 industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi 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 profesional 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. Kondisi ini merupakan tantangan bagi dunia pendidikan, khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) (2004) yang

menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu.

SMK Negeri 3 Pematangsiantar merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan Kelompok Pariwisata yang memiliki 4 program keahlian, yaitu: (1) Tata Kecantikan, (2) Tata Busana, (3) Tata Boga, dan (4) Akomodasi Perhotelan. Sesuai dengan standar kompetensi untuk masing-masing bidang keahlian ini, diharapkan lulusan akan dapat memasuki pasar kerja baik sebagai teknisi maupun bidang wirausaha. Untuk dapat memenuhi standar ini tentu banyak faktor yang diharapkan secara terintegrasi seperti kemampuan siswa, kemampuan guru, sarana dan prasarana yang ada. Dalam proses pembelajaran merupakan salah satu proses perubahan yang terjadi di dalam diri manusia yang melibatkan seluruh aspek baik secara fisik maupun psikis. Sebagai perancang pengajaran, seorang guru berperan dalam mengelola seluruh proses pembelajaran dengan menciptakan kondisi belajar sedemikian rupa sehingga setiap anak dapat belajar secara efektif dan efisien (Surya 2008:116).

Materi pangkas rambut merupakan materi yang berkelanjutan dari satu kesatuan dan kompleks. Suatu teknik pangkas rambut, jika hanya diperoleh dengan membaca teori-teori dari buku cetak, tidak tersampaikan dengan jelas bagaimana maksud dan tujuannya. Teori-teori yang ada dalam buku atau modul tidak dapat menjadi sarana pembentuk kreativitas dan kemandirian siswa, karena siswa tidak melihat langsung teknik aplikasi pangkas tersebut. Salah satu materi pengajaran di SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) Negeri 3 Pematangsiantar bidang tata kecantikan rambut adalah pemangkasan rambut

dasar. Pembelajaran Tata Kecantikan terdiri dari dua kelompok besar, yaitu kelompok Instruksional dan Non-Instruksional. Pembelajaran Instruksional adalah pembelajaran yang dirancang secara terstruktur dalam kurikulum yang dikelompokkan dalam program normatif, adaptif, dan produktif. Kompetensi keahlian Tata Kecantikan Rambut, memiliki salah satu program produktif yang standart kompetensinya harus dicapai oleh setiap siswa yaitu melakukan pemangkasan rambut dasar dan didalamnya terdapat beberapa kompetensi dasar diantaranya adalah melakukan pemangkasan rambut dasar yang terdiri dari pemangkasan rambut solid, pangkasan oval, pangkasan segi, pangkasan diagonal kedepan, dan pangkasan graduasi. Melalui sub kompetensi dasar tersebut, siswa diharapkan mampu dan terampil dalam melakukan pemangkasan rambut dasar. Umumnya dalam meningkatkan kualitas lulusan SMK khususnya SMK, khususnya jurusan tata kecantikan rambut, banyak faktor yang mempengaruhinya, salah satunya adalah sarana dan prasarana seperti gedung sekolah, laboratorium praktek, perpustakaan, serta fasilitas alat praktek.

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa diantaranya dapat berasal dari dalam diri siswa itu sendiri atau yang sering disebut faktor internal dan ada juga yang berasal dari luar siswa yaitu faktor eksternal. Adapun faktor yang berasal dari dalam diri siswa yaitu kemampuan intelegensi, minat, dan bakat. Faktor yang berasal dari luar diri siswa yaitu lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Faktor yang berasal dari sekolah salah satunya yaitu dari guru yang kurang tepat dalam memilih model pembelajaran yang akan dipakai dalam proses belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada Oktober 2015 di SMK Negeri 3 Pematangsiantar, peneliti melihat bahwa guru mengajar dominan menggunakan model konvensional dengan metode ceramah dan penugasan, serta menggunakan papan tulis biasa sebagai media, walaupun pihak sekolah telah menyediakan fasilitas mengajar seperti Infocus-LCD, namun guru belum memanfaatkannya secara optimal. Selain itu, permasalahan yang sering terjadi dari hasil wawancara kepada guru bidang studi bahwa penggunaan media yang masih rendah, karena guru hanya menyampaikan materi secara verbal tanpa ada hubungan interaktif dari siswa, selanjutnya media yang digunakan juga kurang efektif, dimana media tersebut masih menggunakan media cetak seperti buku, majalah, modul dan sebagainya, sehingga membuat siswa menjadi jenuh untuk belajar. Sedangkan penggunaan media audio dan visual seperti video atau film, dan media lainnya (computer) masih belum di terapkan dengan baik. Sangat disayangkan jika sekolah menuju Standart Internasional (SBI) seperti SMK Negeri 3 Pematangsiantar ini, masih belum mampu menerapkan media pembelajaran yang lebih baik. Melihat kondisi itu, maka perlu diperbaiki media pembelajaran agar lebih informatif dan inovatif untuk memberdayakan siswa.

Meningkatkan kualitas dan motivasi belajar siswa, seperti menurut Arikunto (2005;121) bahwa guru diharapkan sanggup menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas tinggi sehingga mampu menghasilkan prestasi belajar siswa. Fungsi yang dapat diperankan guru dalam pembelajaran, yakni : (1) sebagai perancang pembelajaran, dimana seorang guru diharapkan mampu merancang pembelajaran agar dapat terlaksana secara efektif dan efisien, (2)

pengelola pembelajaran, dimana seorang guru harus mampu mengelola seluruh proses kegiatan pembelajaran dengan menciptakan kondisi belajar yang dinamis dan kondusif, dan (3) evaluator pembelajaran. Berkaitan dengan fungsi tersebut guru dituntut memiliki pengetahuan tentang prinsip-prinsip belajar sebagai dasar untuk merancang kegiatan pembelajaran dengan memilih media pembelajaran, merumuskan tujuan, memilih bahan, memilih metode/pendekatan dan guru juga dituntut secara terus menerus memantau hasil belajar yang telah dicapai siswa, mengevaluasi kegiatan pembelajaran dan selalu berusaha meningkatkannya.

Untuk mencapai tujuan tersebut, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menyikapi persoalan dimaksud adalah dengan penggunaan video pembelajaran dengan aplikasi camtasia yang lebih baik sebagai media pembelajaran. Karena di masa-masa mendatang, fitur software komputer 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 jaman. Dengan kondisi demikian maka pendidikan khususnya proses pembelajaran cepat atau lambat tidak dapat terlepas dari keberadaan TIK yaitu komputer. Salah satu media pembelajaran yang berkembang saat ini dan dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran yang dapat digolongkan ke dalam multimedia. Menurut Handoyo (2003;12) "multimedia merupakan penyajian informasi yang berupa teks, gambar, dan suara secara bersama (*integrated*) sehingga menjadi efektif dan efisien".

Media pembelajaran mencakup berbagai media yang terintegrasi menjadi satu. Setiap komponen media dapat merangsang satu atau lebih indra manusia. Mukhtar (2006;48) menjelaskan bahwa "semakin banyak indra yang terlibat dalam proses belajar, maka proses belajar tersebut akan menjadi lebih efektif". Secara tegas teori ini menyarankan penggunaan lebih dari satu indera manusia. Oleh karena itu, pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dapat diharapkan meningkatkan hasil belajar.

Media pembelajaran seperti video pembelajaran dengan aplikasi camtasia memiliki beberapa keistimewaan seperti penyajian informasi yang berupa teks, gambar, dan suara secara bersamaan. Manfaat penggunaan media pembelajaran, menurut Nana Sudjana adalah sebagai berikut: (1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, (4) siswa melakukan kegiatan belajar, seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan. Sementara Susilana & Riyana Kemp & Dayton dalam Susilana & Riyana (2008:8) mengemukakan kontribusi media dalam pembelajaran sebagai berikut: (a) penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar, (b) Pembelajaran dapat lebih menarik; (c) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar; (d) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek; (e) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan; (f) Proses belajar dapat berlangsung kapan pun dan di manapun diperlukan; (g) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses

pembelajaran dapat ditingkatkan; (h) Peran guru berubah ke arah yang lebih positif.

Jadi, berdasarkan paparan para ahli pendidikan di atas, media pembelajaran memiliki fungsi dan peran yang sangat vital dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang baik dan tepat penggunaannya, maka semakin memudahkan dan membuat semangat peserta didik dalam belajar, juga membantu guru dalam melaksanakan tugas-tugasnya. Media pembelajaran bukan sekadar alat bantu yang berfungsi sebagai pelengkap, namun sebagai sarana untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif, proses pembelajaran menjadi lebih cepat dan kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan. Meski menjadi komponen yang integral, tapi media pembelajaran tidak berdiri sendiri, melainkan saling berhubungan dengan komponen lainnya untuk menciptakan situasi pembelajaran yang diharapkan.

Dalam pemilihan media pembelajaran menurut Sanaky, pertimbangan media yang akan digunakan dalam pembelajaran menjadi pertimbangan utama, karena media yang dipilih harus sesuai dengan: (a) Tujuan pembelajaran,

(b) Bahan pelajaran, (c) Metode pengajaran, (d) Tersedia alat yang dibutuhkan, (e) Pribadi pengajar, (f) Minat dan kemampuan siswa, (g) Situasi pengajaran yang sedang berlangsung. Sementara itu, Mulyani Sumantri menggaris bawahi tentang prinsip-prinsip dalam pemilihan media pembelajaran yang layak, yakni sebagai berikut: (a) Media harus berdasarkan pada tujuan pembelajaran dan bahan ajar yang akan disampaikan, (b) Media harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik, (c) Media harus disesuaikan dengan kemampuan

guru, baik dari pengadaannya maupun penggunaannya, (d) Media harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi atau pada waktu, tempat, dan situasi yang tepat.

Peneliti melihat, bahwa pengembangan video pembelajaran dengan aplikasi camtasia untuk pembelajaran Pangkas Rambut Dasar merupakan alternatif yang tepat dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi informasi dalam bentuk video yang dilengkapi dengan fitur-fitur gambar animasi yang menarik dan tombol eksekusi, dapat membuat suasana belajar mengajar berlangsung menarik dan tercipta proses pembelajaran yang tidak berkesan monoton dan membosankan, serta mudah dipahami. Selain itu juga, dapat membantu daya tangkap siswa terhadap materi yang akan disampaikan, dan tentu saja dapat diaplikasikan langsung tanpa harus menunggu pelajaran yang disampaikan atau harus diawasi guru. Dengan demikian, siswa dapat berkeaktifitas sesuai bakat dan minatnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Video Pembelajaran Dengan Aplikasi Camtasia Jurusan Tata Kecantikan Rambut SMK Negeri 3 Pematangsiantar Tahun 2016/2017”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut: (1) apakah materi pada mata pelajaran pemangkas dan penataan rambut yang disajikan dengan menggunakan media video pembelajaran dengan aplikasi camtasia dapat meningkatkan pemahaman pada

siswa, (2) apakah siswa banyak mengalami kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran pemangkasan dan penataan rambut, (3) apakah monotonnya suasana pembelajaran dikarenakan media pembelajaran yang hanya disimulasikan oleh guru mata pelajaran saja sehingga selepas pembelajaran selesai, siswa lupa bagaimana aplikasi dan teknik yang dilakukan oleh guru mata pelajaran, (4) faktor-faktor yang berperan dalam teknik pemangkasan rambut dasar, (5) frekuensi pertemuan yang cukup singkat hanya berlangsung satu kali dalam seminggu, sementara kreatifitas dan bakat siswa tidak dapat terasah dalam waktu singkat, (6) bagaimanakah mengembangkan media video pembelajaran agar efektif, (7) sarana dan prasarana yang kurang memadai.

C. Pembatasan Masalah

Ditinjau dari identifikasi masalah yang muncul, maka dapat ditarik identifikasi masalah di atas agar penelitian ini lebih mendalam dan terfokus. Pangkas rambut dasar yang dilaksanakan hanya sebatas pangkas rambut yang dilaksanakan untuk wanita saja. Ruang lingkup dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Dalam mata pelajaran pemangkasan dan penataan rambut, peneliti hanya meneliti tentang pemangkasan rambut dasar saja.
2. Materi pelajaran yang dikembangkan hanya meliputi 3 kompetensi dasar, antara lain: (a) menjelaskan pangkas rambut dan analisa pangkas rambut dasar, (b) melakukan persiapan kerja, (c) melaksanakan pangkas rambut.

3. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya dalam bentuk jenis video pembelajaran yang akan dibuat dengan aplikasi camtasia.
4. Dilakukan pada siswa kelas XI Kecantikan Rambut di Sekolah SMK Negeri 3 Pematang Siantar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka masalah penelitian dirumuskan yaitu apakah pengembangan video pembelajaran dengan aplikasi camtasia pada mata pelajaran pemangkasan dan penataan rambut layak digunakan?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui apakah video pembelajaran dengan aplikasi camtasia pada mata pelajaran pemangkasan dan penataan rambut layak digunakan pada siswa kelas kelas XI Kecantikan Rambut di Sekolah SMK Negeri 3 Pematang Siantar.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki dua manfaat, yaitu manfaat secara teoretis dan manfaat secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat untuk menambah dan mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan khususnya pada mata pelajaran pangkas rambut dasar.

- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah referensi yang dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Dinas Pendidikan dan Para Pengambil Kebijakan

Penelitian ini dapat dijadikan cermin untuk memaksimalkan kinerja guru dalam meningkatkan hasil pembelajaran mata pelajaran penataan dan pemangkas rambut di Kota Pematangsiantar.

b. Bagi Pihak Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan cermin untuk mengevaluasi bagaimana berjalannya pembelajaran penataan dan pemangkas rambut sehingga sekolah dapat memberikan arahan untuk dapat memaksimalkan kinerja guru.

c. Bagi Guru

Guru pada umumnya, dan guru penataan dan pemangkas rambut pada khususnya dapat memberikan gambaran mengenai penting atau tidaknya kualifikasi guru untuk dapat meningkatkan kemampuan pengelolaan kelas, yang selanjutnya akan mempengaruhi proses pembelajaran sehingga dapat berjalan efektif dan kondusif.

d. Bagi Peneliti Sendiri

Penelitian ini dapat menjawab pertanyaan peneliti mengenai pentingnya kualifikasi guru dan bagaimana hubungannya dengan pengelolaan kelas dalam pembelajaran penataan dan pemangkasan rambut, sehingga nantinya hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran bagi peneliti sebagai bahan rujukan untuk mendesain dan mengembangkan media pembelajaran yang baru untuk memecahkan masalah sesuai bidang tuntutan ilmu yang dipelajari