

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masalah pendidikan tidak lepas dari masalah pembelajaran, karena pembelajaran merupakan inti dari proses peningkatan kualitas pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan menunjuk pada upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Suatu sistem pendidikan disebut bermutu dari segi proses, jika pembelajaran berlangsung secara efektif dan siswa mengalami pembelajaran yang bermakna serta ditinjau oleh sumber daya yang memadai. Keefektifan pembelajaran digambarkan oleh hasil belajar yang dicapai siswa. Dengan kata lain, makin efektif pembelajaran yang dilaksanakan, maka makin meningkat dan baik hasil belajara siswa.

Upayah pengembangan model pembelajaran amat penting untuk dilakukan seorang guru. Esensi dari model pembelajaran adalah merancang seperangkat tindakan yang bertujuan untuk mengubah situasi yang ada ke situasi yang diinginkan. Jelaslah bahwa fungsi model pembelajaran merupakan fungsi yang sangat esensial karena pengelolah dan evaluasi pembelajaran pada hakikatnya tergantung pada model pembelajaran yang telah dibuat oleh guru.

Pendidikan yang bertujuan untuk membentuk manusia seutuhnya dan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan manusia dalam rangka mewujudkan tujuan nasional, yaitu meningkatkan kualitas pendidikan agar dapat menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas.

Salah satu lembaga yang menangani pendidikan adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yang merupakan suatu lembaga pendidikan yang siswa dan

lulusannya diarahkan agar mampu secara langsung ditempatkan sebagai tenaga kerja menengah dan berpotensi menciptakan SDM yang berkualitas. Dalam Garis Garis Besar Program Pendidikan dan Penelitian (GGBPPP) pada kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang secara umum bertujuan untuk menyiapkan siswa/I lulusan : 1) memasuki lapangan kerja serta dapat mengembangkan sikap profesional dalam lingkup keahlian tertentu, 2) mampu menjadi tenaga kerja tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha dan industri pada saat ini maupun pada masa mendatang, 3) mampu mengembangkan diri dalam lingkup keahlian tertentu, dan lain-lain.

Gambaran tentang kualitas lulusan pendidikan kejuruan menerapkan ukuran ganda, yaitu kualitas menurut ukuran sekolah atau *in-school success standards* dan kualitas menurut ukuran masyarakat atau *out-of school success standards*. Kriteria pertama meliputi aspek keberhasilan siswa dalam memenuhi tuntutan kurikuler yang telah diorientasikan pada tuntutan dunia kerja. Sedangkan kriteria kedua meliputi keberhasilan siswa yang terampil pada kemampuan untuk kerja sesuai dengan standar hasil belajar nasional ataupun internasional setelah mereka berada di lapangan kerja yang sebenarnya.

Upaya untuk mencapai kualitas pendidikan kejuruan yang memuaskan, perkembangan teknologi dan komunikasi harus dapat dimanfaatkan pada proses pembelajaran. SMK Negeri 8 Medan memiliki laboratorium komputer yang sangat baik dan layak, hal itu sangat mendukung dalam penggunaan komputer sebagai model pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Dasar Kecantikan Kulit. Dasar Kecantikan Kulit merupakan salah satu mata pelajaran yang diterima siswa kelas

X Tata Kecantikan Kulit SMK Negeri 8 Medan. Pada semester ganjil siswa mendapatkan materi tentang perawatan wajah secara manual sedangkan pada semester genap siswa mendapatkan materi tentang rias wajah sehari-hari, Perawatan tangan (*Manicure*) dan perawatan kaki (*padicure*).

Berdasarkan pengamatan awal yang penulis lakukan pada beberapa guru khususnya guru mata pelajaran Dasar kecantikan Kulit SMK Negeri 8 Medan bahwa: 1) guru masih membutuhkan model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih efektif. Sebelumnya model pembelajaran yang berlangsung di sekolah masih dilaksanakan dengan konvensional (ceramah, tanya jawab, diskusi, latihan/tugas) dan diberi tambahan dengan demonstrasi. Pembelajaran seperti ini membuat guru mendominasi kegiatan pembelajaran sehingga menimbulkan ruang gerak yang terbatas bagi siswa, pembelajaran selayaknya berpusat pada siswa sesuai dengan kurikulum 2013, 2) Siswa menjadikan guru satu-satunya sumber informasi sehingga kegiatan pembelajaran hanya mengutamakan aspek kognitif, tanpa memperhatikan aspek afektif dan psikomotorik siswa. Siswa cenderung menyimpan segala kesulitan yang ditemui saat belajar tanpa ada usaha untuk menyelesaikannya. Saat belajar siswa cenderung pasif dan seolah-olah telah mengerti apa yang sudah diajarkan guru, 3) Waktu belajar dikelas yang terbatas juga menjadikan guru hanya mengejar target agar materi yang disampaikan selesai tepat waktunya. Selebihnya siswa diberikan tugas sebagai pekerjaan rumah. Hal ini yang membuat guru merasa telah menyampaikan materi dengan baik tanpa disadari sebenarnya sebagian besar siswa belum menguasai apa yang baru diajarkan, 4) Pada mata pelajaran dasar kecantikan kulit masih ada siswa yang belum mencapai Kriteria

Ketuntasan Minimum (KKM), ini diperkuat dari hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 8 Medan dijelaskan Tahun 2015/2016 rata-rata siswa memiliki nilai dengan kategori cukup, siswa dengan nilai (90-100) berjumlah 4 dari 32 siswa, nilai (80-89) berjumlah 7 dari 32 siswa, nilai (70-79) berjumlah 13 dari 32 siswa, dan nilai (<60) berjumlah 8 dari 32 siswa. Dari paparan tersebut masih ada siswa yang belum mencapai kompetensi, hal ini di duga ada beberapa kendala yang menyebabkan hasil belajar siswa kurang memuaskan. Perolehan kompetensi yang belum maksimal tersebut diindikasikan oleh penggunaan model pembelajaran yang belum maksimal, hal ini membuat siswa sering bosan mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dari hasil wawancara dengan beberapa siswa dinyatakan bahwa 1) pada proses pembelajaran dasar kecantikan kulit dalam kompetensi perawatan tangan (*Manicure*) siswa masih belum memahami teori tentang pengertian perawatan tangan (*Manicure*), tujuan perawatan tangan (*Manicure*) alat non listrik perawatan tangan (*Manicure*) dan cara menggunakan alat non listrik perawatan tangan (*Manicure*) karena hanya disampaikan dengan model pembelajaran konvensional tanpa media yang dapat menarik minat siswa untuk belajar, 2) Model pembelajaran konvensional dengan menggunakan media powerpoint yang masih sangat sederhana dan monoton tidak sesuai dengan kurikulum yang telah diterapkan bahwa pembelajaran berpusat pada siswa sementara pihak sekolah sudah menyediakan fasilitas komputer yang lengkap.

Kegiatan pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) merupakan istilah umum untuk segala kegiatan belajar yang menggunakan komputer, baik sebagian maupun keseluruhan. *Computer Based Instruction* (CBI) dimanfaatkan dengan

fungsi sebagai sistem pembelajaran individual (*individual learning*). Pengembangan perangkat lunak CBI harus mempertimbangkan prinsip-prinsip belajar, prinsip-prinsip perencanaan sistem pembelajaran, dan prinsip-prinsip pembelajaran individual (*individual learning*). Pada CBI siswa berinteraksi langsung dengan media interaktif berbasis komputer, sementara guru bertindak sebagai modeler dan programer pembelajaran (Rusman, 2012).

Penerapan CBI dalam praktik dapat ditempuh dengan berbagai cara. Aplikasi tersebut apabila dilihat dari cara penyajian dan tujuan yang ingin dicapai, meliputi: 1) Model Drills, 2) Model *Tutorial*, 3) Metode Simulasi, 4) Model Instructional Games

Model *tutorial* adalah bimbingan pembelajaran dalam bentuk pemberian bimbingan, bantuan, petunjuk, arahan dan motivasi agar siswa belajar secara efektif dan efisien. Pada pembelajaran *tutorial*, komputer berperan sebagai guru sehingga semua interaksi terjadi antara komputer dengan peserta didik sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dan pemantau (Arsyad, 2015).

Dengan digunakannya model pembelajaran *Computer Based Intruction* tipe *Tutorial*, maka diharapkan siswa akan mudah dalam menyerap materi pelajaran, sehingga akan mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Efektifitas pembelajaran dipermudah dengan adanya perkembangan teknologi komputer khususnya dalam bidang perangkat lunak yang mendukung program pembelajaran, sebagaimana dikemukakan oleh Robert, Hinich, Molenda dan James D Russel dalam Rusman (2013) menyatakan bahwa “*computer system can delivery intruktion by allowing them to interact with the lesson programmed into the system: this is refered to computer based instruction.*” Sistem komputer dapat

menyampaikan pembelajaran secara individual dan langsung kepada para siswa dengan cara berinteraksi dengan mata pelajaran yang diprogramkan kedalam sistem komputer, inilah yang disebut pembelajaran berbasis komputer.

Pada penelitian ini yang akan dikembangkan adalah model pembelajaran *Computer Based Intruction* tipe *Tutorial* menggunakan *Software Macromedia Flash MX* yang berfungsi untuk mengatasi kelemahan dalam media pembelajaran. Handoyo dalam Dhani (2003) mengatakan bahwa multimedia merupakan penyajian informasi yang berupa teks, gambar dan suara secara bersama (*integrated*) sehingga menjadi efektif dan efisien. Multimedia dapat merangsang indra manusia dan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa bagaimana yang dikemukakan oleh Munir (2008) bahwa kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, 5% melalui indera dengar dan 5% lainnya melalui indera lainnya. Dengan demikian tampilan media pembelajaran untuk siswa yang dikemas secara multimedia akan menjadi lebih menarik karena terdapat animasi-animasi yang ada di dalam serta contoh video, suara, dan gambar, sehingga diasumsikan bahwa kekurangan menarik media selama ini dapat ditingkatkan dengan adanya media tersebut. Pemanfaatan media belajar bertujuan untuk mengembangkan proses belajar –mengajar yang menarik.

Penulis beranggapan bahwa model pembelajaran *Computer Based Intruction* merupakan model yang membangkitkan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran Dasar Kecantikan Kulit. Dengan pengembangan model pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru dalam penyajian materi pembelajaran, sehingga guru dan siswa tidak hanya bergantung pada buku pelajaran yang ada. Siswa sebagai penerima materi akan lebih termotivasi, aktif

dan mudah memahami materi. Penelitian ini merupakan upaya untuk mengembangkan model pembelajaran *Computer Based Intruction (CBI)* pada mata pelajaran Dasar Kecantikan Kulit Kelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 8 Medan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah terdapat beberapa pokok permasalahan antara lain :

1. Pembelajaran masih berpusat pada guru sedangkan siswa lebih banyak melihat dan mendengarkan, serta masih kurang dalam proses *learning by doing* sehingga siswa mudah bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran.
2. Siswa kurang konsentrasi ketika guru menjelaskan di depan kelas, karena adanya gangguan dari teman sebaya dan gangguan dari lingkungan belajar.
3. Pada mata pelajaran perawatan tangan (*Manicure*) terdapat beberapa nama atau istilah asing dari alat alat yang digunakan sehingga siswa sulit untuk mengingat alat serta fungsinya.
4. Siswa belum memahami cara menggunakan alat non listrik perawatan tangan (*Manicure*) sesuai dengan SOP yang ada.
5. Sulitnya memperoleh model pembelajaran yang efektif untuk pelajaran Dasar Kecantikan Kulit di sekolah sehingga kegiatan pembelajaran kurang efektif.
6. Pada mata pelajaran Dasar Kecantikan Kulit belum ada pengembangan model pembelajaran *Computer Based Intruction (CBI)* tipe *Tutorial*.

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini pembatasan masalah dimaksudkan untuk memfokuskan permasalahan yang akan dibahas, selain itu dengan mengingat keterbatasan waktu, biaya maupun kemampuan yang dimiliki oleh peneliti. Penelitian ini akan dibatasi pada ruang lingkup yang dapat dijangkau oleh peneliti. Ruang lingkup dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Computer Based Intruction* yang dikembangkan adalah tipe *tutorial*.
2. Materi pelajaran yang dikembangkan hanya meliputi pengertian Perawatan tangan (*Manicure*), fungsi Perawatan tangan (*Manicure*), alat-alat non listrik yang diperlukan pada saat perawatan tangan (*Manicure*) dan prosedur perawatan tangan (*Manicure*).
3. Model pembelajaran *Computer Based Intruction* dikonsep dalam multimedia dan aplikasinya dibuat dengan *software Macromedia Flash MX*.
4. Analisis kebutuhan dilakukan pada siswa kelas X Tata Kecantikan Kulit SMK Negeri 8 Medan

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut, yaitu:

1. Bagaimana efektifitas model pembelajaran *Computer Based Intruction* tipe *tutorial* yang dikembangkan pada mata pelajaran Dasar Kecantikan

Kulit layak diterapkan kepada siswa kelas X Tata Kecantikan Kulit SMK Negeri 8 Medan ?

2. Bagaimana hasil belajar Dasar Kecantikan Kulit siswa kelas X Tata Kecantikan Kulit SMK Negeri 8 Medan setelah mendapatkan model pembelajaran *Computer Based Intruction* (CBI) ?

E. Tujuan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui bagaimana efektifitas model pembelajaran *Computer Based Intruction* tipe *tutorial* pada mata pelajaran Dasar Kecantikan Kulit yang dikembangkan layak untuk diterapkan kepada siswa kelas X Tata Kecantikan Kulit SMK Negeri 8 Medan.
2. Mengetahui hasil belajar Dasar Kecantikan Kulit siswa kelas X Tata Kecantikan Kulit SMK Negeri 8 Medan setelah mendapatkan model pembelajaran *Computer Based Intruction* (CBI).

F. Manfaat Penelitian

Secara teoritis manfaat penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk membangkitkan motivasi mengembangkan model pembelajaran interaktif yang menyenangkan, efektif dan menarik
2. Diharapkan konsep pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Computer Based Intruction* dapat direkomendasi sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Manfaat pengembangan ini secara praktis adalah sebagai berikut:

1. Dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran Dasar Kecantikan Kulit dengan pembelajaran menarik dan menyenangkan bagi setiap siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
2. Sebagai salah satu alat alternatif dalam pemanfaatan model pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sehingga pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja tanpa harus menuntut adanya kehadiran guru secara fisik
3. Sebagai bahan masukan bagi guru produktif Tata kecantikan untuk menggunakan model pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa