

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin pesat dewasa ini menuntut manusia untuk mengembangkan wawasan dan kemampuan di berbagai bidang khususnya bidang pendidikan. Pendidikan memiliki arti penting dalam kehidupan manusia, sebab melalui proses pendidikan terjadi transfer ilmu dan menerima ilmu atau dapat dikatakan dengan istilah simbiosis mutualisme di mana adanya seorang guru dan siswa yang berperan aktif dan saling membutuhkan antara satu dengan yang lain dalam proses belajar mengajar. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada Bab 1 pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang bertanggungjawab atas pendidikan siswa. Sidi dalam Ibrahim (2009), menjelaskan bahwa pendidikan dan pembelajaran merupakan salah satu program yang strategis untuk membangun sumber daya manusia jangka panjang. Karena itu peningkatan bidang pendidikan dan pembelajaran tidak bisa dijalankan secara reaktif, sambil lalu dan sekenanya, tetapi meski dengan cara proaktif, intensif, dan strategis. Salah satu komponen

terpenting dalam membangun pendidikan dan pembelajaran adalah proses pembelajaran di sekolah.

Permasalahan yang sering muncul dalam proses belajar mengajar adalah bagaimana seorang guru mengembangkan, menciptakan serta mengontrol situasi yang memungkinkan siswa melakukan proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Dalam proses pembelajaran, guru sekurang-kurangnya harus dapat menggunakan alat pembelajaran yang efisien meskipun sederhana dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Guru juga dituntut untuk mampu mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran apabila belum tersedia agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Wiyoko, 2014).

Media merupakan salah satu komponen dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran di sekolah merupakan hal yang sangat penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan atau materi pelajaran akan disampaikan kepada siswa, dapat disederhanakan dengan bantuan media. Bahkan keabstrakan bahan atau materi dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru dengan bantuan media pembelajaran. Karena itu seorang guru harus lebih kreatif, imajinatif, dan komunikatif untuk menciptakan atau mengembangkan berbagai media untuk siswa (Arsyad, 2013).

SMK Negeri 10 Medan merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik memasuki lapangan kerja dan

bekerja secara profesional. SMK Negeri 10 Medan menerapkan kurikulum 2013 dalam pembelajarannya dan dilengkapi fasilitas pembelajaran yang memadai baik dari perpustakaan maupun fasilitas penunjang lainnya seperti internet (*wifi*). Meskipun demikian media pembelajaran yang digunakan guru di SMK Negeri 10 Medan masih sangat terbatas dan kurang bervariasi, guru masih sangat minim dan canggung mengembangkan media pembelajaran.

Sesuai kurikulum 2013, mata pelajaran penataan sanggul tradisional diajarkan dengan tujuan agar siswa memiliki kemampuan menata sanggul tradisional salah satunya sanggul Dendeng yang berasal dari daerah Ketapang, Kalimantan Barat. Pencapaian kompetensi penataan sanggul tradisional (Dendeng) tersebut harus dilalui siswa dalam setiap pembelajaran penataan sanggul tradisional, oleh karena itu siswa diharapkan mampu menata sanggul tradisional (Dendeng) dengan baik. Namun kenyataannya, masih banyak siswa yang kurang memahami materi penataan sanggul Dendeng serta kesulitan dalam melakukan langkah kerja penataan sanggul Dendeng khususnya dalam menata sanggul menjadi bentuk pita yang berbentuk lubang. Pada umumnya dalam penataan sanggul Dendeng, siswa masih sulit menata rambut menjadi bentuk pita yang berlubang dibagian kanan dan kiri sanggul yang dibentuk, letak sanggul juga kurang tegak atau cenderung rebah sehingga hasilnya juga kurang maksimal.

Berdasarkan wawancara penulis dengan guru mata pelajaran penataan sanggul tradisional ditemukan bahwa para guru di SMK Negeri 10 Medan pada dasarnya sudah berusaha untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran melalui tugas-tugas yang diberikan guru. Namun metode

pembelajaran yang sering digunakan guru dapat dikatakan masih kurang variatif dan cenderung berpusat pada guru serta penggunaan media dalam proses pembelajaran juga masih jarang dilakukan sehingga membuat sebagian siswa kurang perhatian terhadap pembelajaran dan merasa bosan.

Media yang sering digunakan guru dalam pembelajaran penataan sanggul tradisional hanyalah media berbentuk *PowerPoint*, sehingga kurang menarik perhatian dan keseriusan siswa dalam belajar yang pada akhirnya perolehan nilai atau hasil belajar dicapai oleh siswa pada mata pelajaran penataan sanggul tradisional masih belum optimal dan cenderung rendah. Keterbatasan media pendukung mengakibatkan proses belajar siswa menjadi tidak maksimal dan kurang menarik perhatian siswa. Kurangnya penggunaan media juga disebabkan karena berbagai alasan seperti terbatasnya waktu guru dalam mempersiapkan bahan ajar dan kurangnya kebiasaan guru untuk mengembangkan media pembelajaran.

Keterbatasan penggunaan media pembelajaran menjadi masalah yang perlu diperhatikan serta dengan diterapkannya kurikulum 2013 menuntut para guru untuk mampu mengembangkan media pembelajaran yang diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran di dalam kelas dan menjadikan belajar siswa lebih menyenangkan dan lebih bermakna.

Pengembangan media dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan guru. Pengembangan media dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan menggabungkan berbagai macam media (teks, gambar, audio,

video, animasi) dan salah satunya dapat menggunakan aplikasi atau *software Macromedia Flash*.

Menurut Andreas (2013), *macromedia flash* merupakan suatu *software* yang dapat menampilkan ataupun membuat animasi-animasi dan *bitmap* yang sangat menarik seperti membuat animasi logo, movie, game, menu interaktif dan pembuatan aplikasi *web* serta perangkat ajar. *Macromedia flash* juga dilengkapi dengan *action script* (perintah tindakan) sehingga membuat persentasi atau perangkat agar menjadi lebih efektif dalam proses pembelajaran dikarenakan adanya perintah tindakan tersebut dan tentunya media pembelajaran tersebut menarik dibandingkan media pembelajaran lainnya. Dengan bantuan media interaktif *macromedia flash* dapat memudahkan guru untuk mengajak siswa berpartisipasi dan aktif dalam proses pembelajaran di kelas sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif karena tidak lagi berpusat pada guru serta tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dan dicapai dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.

Pengembangan media interaktif pada pembelajaran penataan sanggul tradisional (Dendeng) dengan menggunakan *macromedia flash* juga bertujuan untuk menghasilkan sebuah pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran yang nantinya diharapkan dapat mengembangkan keaktifan dan pemahaman siswa serta memberikan pengalaman yang berbeda kepada siswa dalam belajar sehingga siswa jadi lebih semangat dan termotivasi dalam belajar. Oleh karena itu dengan pengembangan media interaktif diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran penataan sanggul tradisional.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis tertarik mengadakan penelitian dengan judul, “**Pengembangan Media Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Penataan Sanggul Tradisional Kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran mata pelajaran penataan sanggul tradisional termasuk penataan sanggul dendeng masih cenderung berpusat pada guru.
2. Kurangnya perhatian siswa pada saat guru menjelaskan materi pelajaran mengenai penataan sanggul dendeng.
3. Media pembelajaran yang digunakan guru masih berbentuk *PowerPoint* sederhana sehingga kurang membangkitkan perhatian dan semangat siswa dalam belajar.
4. Proses pembelajaran belum optimal karena penyampaian materi masih cenderung monoton karena tidak adanya umpan balik dari siswa.
5. Terbatasnya media pembelajaran yang dimiliki guru untuk pelajaran penataan sanggul tradisional, sehingga pembelajaran jadi kurang efektif.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda-beda serta memberi ruang lingkup yang jelas dan terarah, maka masalah dalam penelitian ini perlu dibatasi. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media interaktif berbasis *macromedia flash*.
2. Materi yang dikembangkan pada pembelajaran penataan sanggul Dendeng meliputi: teori mengenai sejarah sanggul Dendeng, bentuk/ciri-ciri sanggul Dendeng, ornament sanggul Dendeng, alat, bahan dan kosmetik sanggul Dendeng, dan teknik membentuk sanggul Dendeng.
3. Subjek penelitian ini dibatasi pada siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana efektivitas media interaktif berbasis *macromedia flash* penataan sanggul tradisional (Dendeng) pada siswa kelas XI Tata Kecantikan di SMK Negeri 10 Medan?

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, tujuan dilakukannya penelitian adalah untuk mengetahui efektivitas media interaktif berbasis *macromedia flash* penataan sanggul tradisional (Dendeng) pada siswa kelas XI Tata Kecantikan di SMK Negeri 10 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoretis yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

- a. Memberikan sumbangan positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan dalam rangka meningkatkan efektivitas proses kegiatan belajar mengajar di sekolah khususnya terkait dengan pengembangan media pembelajaran.
- b. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan landasan empiris atau informasi bagi peneliti pendidikan lainnya untuk meneliti tentang permasalahan yang sama.

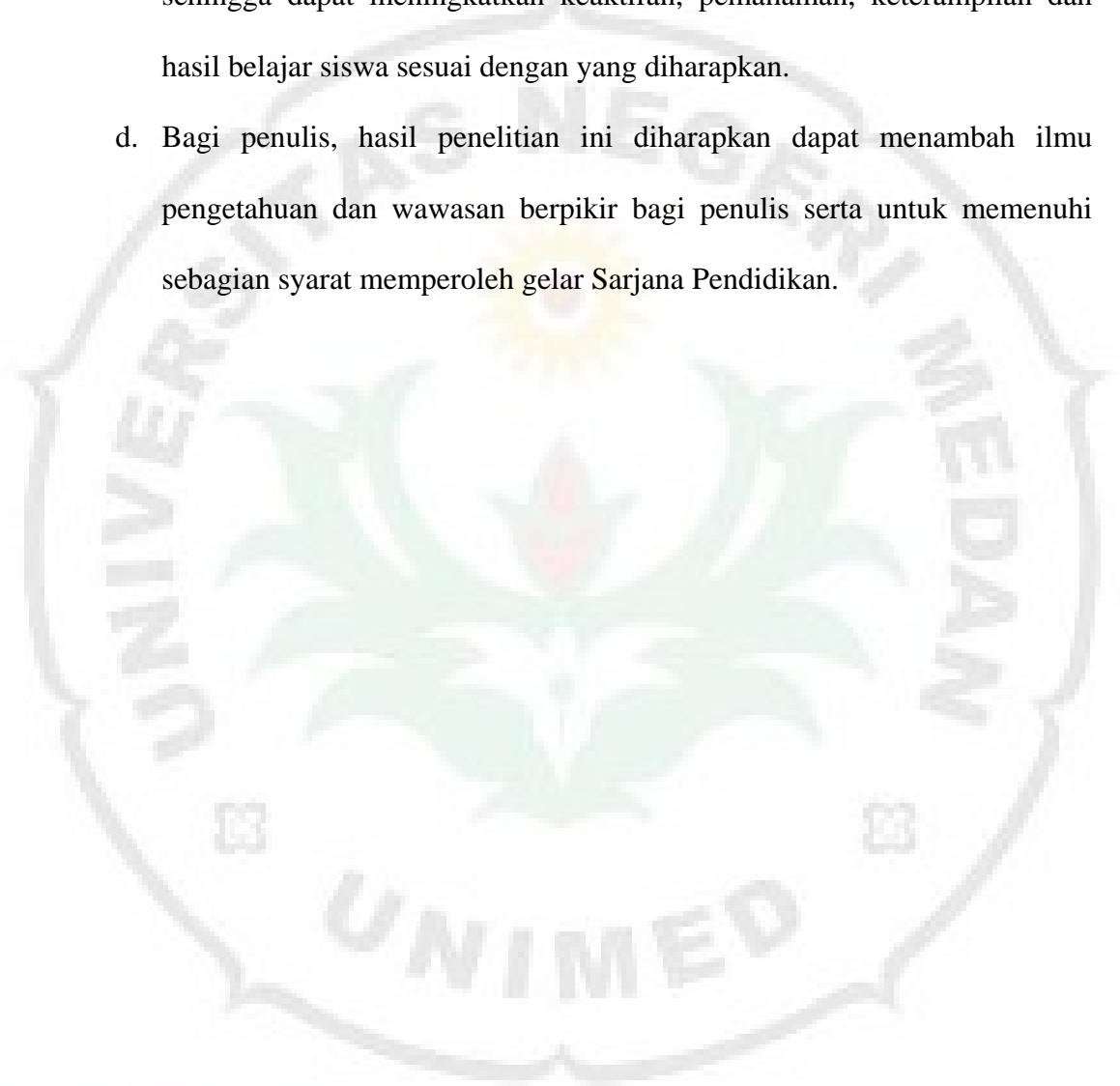
2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari hasil penelitian ini antara lain:

- a. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan positif dan menjadi masukan bagi pihak sekolah dalam upaya sosialisasi penggunaan media interaktif berbasis *macromedia flash* sebagai media pembelajaran alternatif di sekolah.
- b. Bagi guru, media interaktif berbasis *macromedia flash* dapat dijadikan media alternatif untuk memudahkan guru dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelaksanaan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran penataan sanggul tradisional sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.
- c. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan stimulus dan motivasi kepada siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan minat dan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas serta memberikan suasana belajar yang berbeda dan menarik bagi siswa

sehingga dapat meningkatkan keaktifan, pemahaman, keterampilan dan hasil belajar siswa sesuai dengan yang diharapkan.

- d. Bagi penulis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan berpikir bagi penulis serta untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.



THE
Character Building
UNIVERSITY