

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu hal yang sangat penting bagi perkembangan manusia karena dengan adanya pendidikan diharapkan manusia dapat berubah, baik pengetahuannya, tingkah lakunya maupun keterampilannya. Pendidikan yang terencana dengan baik akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, untuk mengembangkan kemampuan atau kualitas seseorang dibutuhkan proses pembelajaran yang tepat. Keberhasilan proses pembelajaran ditunjukkan dengan adanya perubahan yang terjadi pada diri seseorang meliputi perubahan yang berhubungan dengan pengetahuan maupun keterampilannya.

Untuk mencapai tujuan pendidikan, yakni standar kompetensi yang harus dimiliki siswa, guru sebagai pelaksana pendidikan dilapangan sangat menentukan keberhasilannya. Bagaimanapun idealnya suatu kurikulum tanpa diikuti oleh kemampuan guru dalam mengimplementasikannya dalam kegiatan proses pendidikan, maka kurikulum itu tidak akan memiliki makna. Berkaitan dengan itu, standar proses pendidikan bagi guru berfungsi sebagai pedoman dalam membuat perencanaan program pembelajaran harian, dan sebagai pedoman untuk implementasi program dalam kegiatan nyata dilapangan.

Strategi yang digunakan dalam pelaksanaan pendidikan dilakukan dalam bentuk kegiatan bimbingan, pembelajaran, dan latihan. Pembelajaran adalah bentuk kegiatan di

mana terjadi hubungan interaksi dalam mengajar dan proses belajar guna mengembangkan perilaku peserta didik sesuai dengan tujuan pendidikan. Dalam pembelajaran salah satu bagian yang sangat penting yaitu media belajar. Media belajar dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi materi dalam proses belajar mengajar, dengan pemakaian media belajar dapat membangkitkan minat yang baru dan meningkatkan motivasi belajar terhadap peserta didik. Media pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin agar siswa bisa tertarik untuk mempelajari suatu materi.

Berdasarkan kurikulum program keahlian tata kecantikan terdapat pelajaran pemangkasan rambut dasar(solid). Pemangkas Rambut Dasar (Solid) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada sekolah menengah kejuruan dan menjadi tempat untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Terkhusus pada pengetahuan siswa tentang pemangkasan rambut dasar(solid), agar pengetahuan dan keterampilan seimbang. Perlu adanya media pembelajaran yang efektif dan interaktif yang memudahkan siswa dalam mempelajari materi dalam mata pelajaran Pangkas Rambut Dasar (Solid). Kurangnya pemahaman dalam mata pelajaran ini berdampak pada mata pelajaran lain yang menggunakan dasar ilmu mata pelajaran pangkas rambut dasar (Solid).

Materi pangkas rambut solid diagonal kebelakang dianggap sulit karena siswa belum memahami teori serta sulit menguasai teknik pemangkasan dan tidak dapat menentukan pola pangkas rambut solid diagonal kebelakang. Hal ini dapat dilihat dari data siswa yang menunjukkan bahwa ada 70% siswa yang

menunjukkan belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu nilai 75. Data ini dapat dilihat dari guru SMK Negeri 10 Medan.

Dari observasi awal yang dilakukan di SMK Negeri 10 Medan oleh penulis. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi khususnya tentang pangkas rambut dasar(solid). Salah satu kendala utama adalah kurang menariknya perhatian dan konsentrasi siswa dimana media yang digunakan adalah infokus yang hanya menayangkan materi dengan menggunakan PPT, proses pembelajaran tidak bervariasi sehingga siswa mudah bosan, kurang aktif dan hanya berfokus kepada guru. Hal ini menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa, terbukti dengan masih banyaknya siswa yang harus melakukan ujian perbaikan(remedial). Dari permasalahan yang terjadi maka penulis ingin memberi pembelajaran yang bervariasi agar siswa lebih tertarik mengikuti pelajaran dengan menerapkan suatu media pembelajaran interaktif berbasis *android* pada mata pelajaran pangkas rambut dasar(solid) yang akan menambah wawasan siswa, membuat siswa tertarik, menambah motivasi belajar siswa, dan siswa lebih konsentrasi dalam menerima materi yang diajarkan dan dijelaskan oleh guru.

Dari hasil observasi dikelas XI tata kecantikan tahun ajaran 2018/ 2019 nilai murni siswa sebelum melakukan remedial menunjukkan bahwa hasil pembelajaran Pangkas Rambut Solid Diagonal Kebelakang dari 30 siswa terdapat 21 siswa yang mendapat nilai dibawah  $75 < \text{KKM}$ , 5 siswa yang mendapat nilai  $75 = \text{KKM}$ , dan 4 siswa yang mendapat nilai diatas  $75 > \text{KKM}$ . Kriteria Kelulusan Minimum(KKM) adalah 75. Keterangan diatas menunjukkan bahwa hasil belajar

siswa kelas XI Tata Kecantikan belum mencapai nilai rata-rata 75. Maka diketahui bahwa hasil belajar siswa masih kurang memuaskan karena masih banyak siswa yang harus memperbaiki/ remedial nilai tersebut. Dari hasil nilai siswa dapat diketahui kemauan belajar siswa masih sangat rendah karena banyak siswa yang tidak fokus melakukan kegiatan proses belajar yang mengakibatkan materi yang diajarkan guru tidak dapat diterima oleh siswa, maka dari itu hasil belajar juga tidak memuaskan.

Menurut Sukiman (2018) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Tidak semua media pembelajaran efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena siswa kesulitan menggunakan media pembelajaran. Keterbatasan alat menjadi kendala dalam mengakses media pembelajaran.

Komputer pribadi seperti halnya laptop dirasa masih mahal bagi kalangan menengah kebawah ataupun siswa SMK. Adapun fasilitas yang ada disekolah juga tidak dapat digunakan setiap proses pembelajaran.

Saat ini teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang dengan sangat pesat termasuk teknologi *smartphone*. Perangkat *smartphone* menjadi alternatif solusi karena harganya lebih murah dibandingkan komputer. Pesatnya pertumbuhan *smartphone* menjadi fenomena yang tidak bisa dihindari, karena masyarakat membutuhkan informasi dan dipakai juga untuk mengakses internet.

Penggunaan *smartphone* saat ini sangat banyak dan mencakup berbagai generasi dari anak kecil hingga dewasa.

*Smartphone* memiliki berbagai macam sistem operasi dan salah satu yang diminati saat ini adalah *android*. *Android* merupakan sistem operasi untuk *smartphone* yang berbasis *Linux* (sistem operasi gratis yang bisa digunakan oleh siapa saja tanpa harus membeli). *Android* menyediakan platform (suatu tempat menjalankan aplikasi/*software* yang berkesesuaian dengan perangkat tertentu) yang terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri. Kemudahan pengembangan *software* menggunakan *android* merupakan keunggulan sistem operasi *android*.

Dengan media pembelajaran interaktif berbasis *android* pembelajaran akan lebih menarik karena gabungan dari beberapa elemen media seperti (audio, video, grafik, teks, animasi, dan lain-lain) menjadi satu kesatuan yang saling menguntungkan dan menghasilkan manfaat lebih bagi pengguna. Materi akan lebih tersampaikan karena adanya gambar, animasi dan video dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa, serta meningkatkan pemahaman isi untuk mempermudah siswa dalam memahami materi karena pada dasarnya, setiap manusia lebih cepat menguasai atau memahami sesuatu dengan cara melihat dan mendengar langsung. Siswa pada era sekarang sangat menguasai teknologi. Mereka sangat menyukai penggunaan teknologi karena dianggap memudahkan, oleh karena hal tersebut pembelajaran yang mengandung unsur teknologi akan menambah semangat dan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis *android* diharapkan pembelajaran tidak akan monoton dengan teks saja, tetapi bisa membuat unsur-unsur video dan audio atau visual untuk mempermudah siswa dalam memahami materi. Kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran dapat digunakan secara mandiri oleh siswa dan dengan mudah diakses diluar jam pelajaran membuat siswa sering mengulang materi. Semakin sering siswa mengulang materi yang disampaikan, tentunya siswa menjadi semakin paham dengan materi yang dipelajari.

Mengacu pada uraian diatas maka penulis tertarik untuk menerapkan sebuah aplikasi berbasis *android* sebagai media pembelajaran Pangkas Rambut Dasar (Solid) untuk siswa SMK Kelas XI Di SMK Negeri 10Medan. Oleh karena itu, penulis memberi judul “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Pada Pembelajaran Pangkas Rambut Dasar (Solid) Di SMK Negeri 10Medan”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini, antara lain : (1) Perlu adanya media pembelajaran yang efektif dan interaktif yang memudahkan siswa dalam mempelajari materi, (2) Terdapat 70% siswa yang mendapat nilai dibawah KKM (3) Tidak bervariasinya media pembelajaran sehingga siswa kurang bersemangat dalam proses belajar, (4) Media yang digunakan adalah infokus yang hanya menayangkan materi dengan menggunakan PPT, (5) Penerapan dengan

menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran pangkas rambut dasar (solid) belum pernah diterapkan.

### C. Rumusan Masalah

Masalah yang akan diteliti dalam penelitian penerapan ini adalah :

1. Bagaimanakah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *android* dapat meningkatkan hasil belajar teknik pemangkasan rambut solid diagonal kebelakang pada siswadi kelas XI SMK Negeri 10 Medan ?

### D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran interaktif berbasis android dapat meningkatkan hasil belajar teknik pemangkasan rambut solid diagonal kebelakang pada siswa di kelas XI SMK Negeri 10 Medan.

### E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peserta Didik

Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *android* pada mata pelajaran Pangkas Rambut Dasar (Solid) materi tentang teknik pemangkasan solid diagonal kebelakang di SMK Negeri 10 Medan diharapkan dapat digunakan dalam kegiatan belajar baik di dalam kelas maupun di setiap keadaan yang tidak terbatas ruang dan waktu, selain itu

juga memberikan pengalaman belajar dengan metode belajar yang dapat membantu mereka belajar aktif.

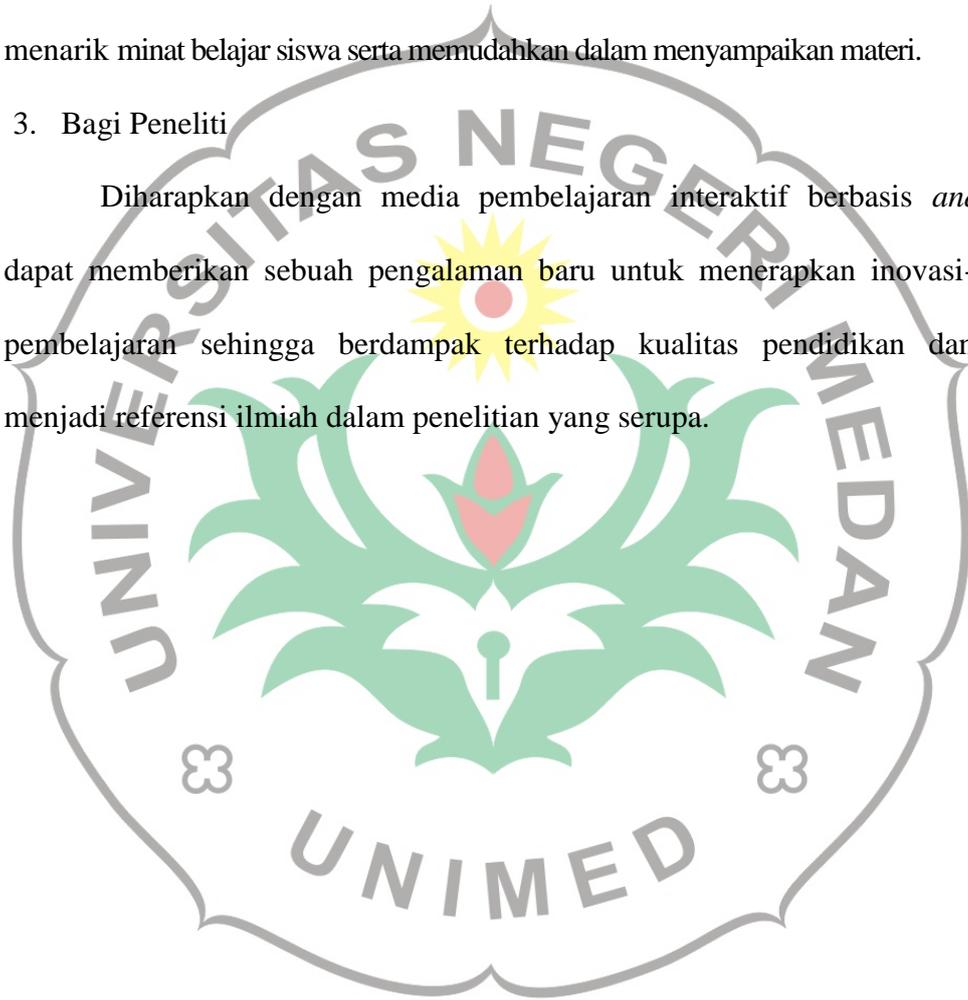
2. Bagi Guru

Diharapkan media pembelajaran interaktif berbasis *android* ini dapat menjadi masukan dan menambah wawasan guru untuk meningkatkan efektifitas

waktu dan penggunaan teknologi pembelajaran agar pembelajaran di kelas lebih menarik minat belajar siswa serta memudahkan dalam menyampaikan materi.

### 3. Bagi Peneliti

Diharapkan dengan media pembelajaran interaktif berbasis *android* ini dapat memberikan sebuah pengalaman baru untuk menerapkan inovasi-inovasi pembelajaran sehingga berdampak terhadap kualitas pendidikan dan dapat menjadi referensi ilmiah dalam penelitian yang serupa.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY