

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi telah membawa perubahan yang signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia baik dalam ekonomi, sosial, budaya maupun pendidikan. Oleh karena itu agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan IPTEK, perlu penyesuaian-penyesuaian yang berkaitan dengan faktor-faktor pengajaran di sekolah.

Pendidikan berlangsung dalam bentuk belajar mengajar yang melibatkan guru dan siswa dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok karena pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada proses belajar mengajar. Oleh karena itu, guru harus memperhatikan proses belajar mengajar, pemilihan metode dan strategi pembelajaran, sarana dan prasarana serta media pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu jenis lembaga formal yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik menguasai keterampilan untuk memasuki lapangan kerja dan memberikan bekal untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi. SMK Negeri 1 Beringin merupakan salah satu lembaga pendidikan yang mendidik para siswa agar memiliki keahlian di dunia kerja. Salah satu kompetensi keahlian yang harus dikembangkan adalah Tata Kecantikan.

Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Beringin memiliki beberapa mata pelajaran salah satunya adalah pengeritingan dan pelurusan rambut. Kompetensi yang diharapkan pada mata pelajaran pengeritingan dan pelurusan rambut terdapat materi pelajaran pratata desain. Salah satu teknik dari pratata desain yaitu *finger wave*, dalam hal ini perlu diperhatikan kemampuan siswa dalam penarikan sisir saat menjepit rambut dengan jari telunjuk dan jari tengah karna penarikan dan penjepitan tersebut mempengaruhi hasil ikal “S” pada pratata rambut *finger wave*. Pengetahuan pratata desain sangat membantu dalam menghasilkan pratata rambut yang sesuai dengan kebutuhan.

Dari observasi penulis pada Juni 2019 di SMK Negeri 1 Beringin pada siswa kelas XI Tata Kecantikan belum menguasai materi pratata desain *finger wave* karena dalam pengerjaannya memiliki tingkat kesulitan yang tinggi. Masih terdapat adanya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) kelulusan minimum adalah 75, namun kenyataan dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa kemampuan pratata desain *finger wave* disekolah belum maksimal, terdapat kurang lebih dari 70% siswa kelas XI Tata Kecantikan yang belum menguasai bagaimana melakukan pratata *finger wave*. Dari hasil nilai siswa dapat diketahui kemampuan praktek siswa masih sangat rendah karena banyak siswa yang tidak fokus melakukan kegiatan proses praktek yang mengakibatkan kemampuan pratata menjadi tidak memuaskan. Masalah yang sering terjadi dalam melakukan praktek pratata desain *finger wave* adalah kemampuan siswa dalam penarikan sisir saat menjepit rambut dengan jari telunjuk dan jari tengah karna penarikan dan penjepitan tersebut

mempengaruhi hasil ikal “S” pada pratata rambut *finger wave* . Menurut Rostamailis (2009) gelombang yang terjadi harus merupakan satu kesatuan yang berkesinambungan, dengan besar gelombang yang sama yaitu kurang lebih 2cm. Kesulitan membentuk ikal pada pratata desain *finger wave* juga karena cara mengaplikasikan kosmetik *jelly* kurang sempurna, dalam pengeringan juga sebagian siswa masih membiarkan rambut klien basah dan sudah mulai melakukan penataan, hal ini yang menyebabkan hasil pratatanya tidak sempurna. Proses pembelajaran yang dilakukan hanya berpusat pada guru mata pelajaran saja. Selain itu siswa merasa masih kurang memahami pelajaran yang dijelaskan oleh guru mata pelajaran karena keterbatasan guru dalam menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran pratata rambut.

Untuk mengatasi masalah tersebut, penulis melakukan penelitian kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media dalam pembelajaran. Menurut Hamalik dalam Arsyad (2013) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media yang digunakan adalah media tipe audio visual yaitu video. Menggunakan media video sebagai bahan untuk kegiatan belajar mengajar akan memudahkan siswa lebih memahami materi dalam mata pelajaran pratata rambut karena jika ada sebagian siswa yang masih belum mengerti cara melakukan pratata rambut *finger wave* maka guru mata pelajaran bisa menayangkan kembali video dibagian mana siswa yang masih belum mengerti dalam video tersebut. Media video terdapat dua

unsur yang bersatu yaitu gambar dan suara. Hal ini juga dapat merangsang pikiran, perhatian dan keterampilan siswa untuk mendorong proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran, selain itu media video ini diharapkan dapat menjadi proses belajar mengajar lebih efektif.

Penggunaan media dalam suatu proses belajar mengajar sangat diperlukan dikarenakan mempunyai kelebihan teknis, mampu menyajikan konsep secara terpadu serta menjadi perantara dalam menyampaikan pesan sehingga pesan tersebut dapat dipahami oleh siswa. Dengan adanya media sebagai saluran dalam menyampaikan pesan diharapkan timbulnya interaksi atau komunikasi yang baik antara guru dan siswa dalam membantu keefektifan proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut maka penulis berniat untuk merancang suatu penelitian yaitu **“Penerapan Media Pembelajaran Video Untuk Meningkatkan Hasil Praktek Pratata Rambut Finger Wave Pada Siswa Kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Beringin”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut :

1. Siswa mengalami kesulitan saat melakukan penarikan sisir dan menjepit rambut menggunakan jari-jari tangan saat membentuk *finger wave*.
2. Siswa masih belum menguasai teknik pengaplikasian kosmetik pada pratata desain finger wave.
3. Siswa masih belum tepat dalam membentuk gelombang rambut.

4. Keterbatasan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran pratata rambut.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini terlaksana dengan baik dan efektif maka dalam penelitian ini perlu dibuat pembatasan masalah. Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Materi pelajaran yang diteliti adalah pratata desain *finger wave* pada siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Beringin
2. Penerapan media pembelajaran video untuk meningkatkan hasil belajar pratata desain *finger wave* pada siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Beringin

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas yang telah peneliti kemukakan maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: “Apakah dengan penerapan media pembelajaran video dapat meningkatkan hasil belajar pratata desain *finger wave* pada siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Beringin?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui dengan menerapkan media pembelajaran video dapat meningkatkan hasil belajar pratata desain *finger wave* pada siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Beringin.

F. Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang akan dilaksanakan, diharapkan bermanfaat bagi siswa, sekolah dan peneliti diantaranya manfaat yang didapat adalah :

1. Bagi Siswa

Melalui penggunaan video diharapkan motivasi siswa akan meningkat dan menambah wawasan belajar siswa pada kompetensi pratata desain *finger wave*, dan dengan penggunaan media video merupakan konsep belajar yang menarik bagi siswa agar siswa tidak terlalu jenuh saat belajar.

2. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi sekolah khususnya bagi pendidik yang mengajar pada kompetensi pratata desain *finger wave* agar menyiapkan konsep belajar yang menarik minat siswa mengerjakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

Sebagai bahan masukan dan sumber referensi bagi pembaca dan peneliti selanjutnya dengan melibatkan sumber bahan ajar yang bervariasi dan bahan ajar yang lebih kompleks dengan media pembelajaran.