

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Konsep Penelitian Tindakan

Penelitian tindakan atau *action research* dalam pendidikan adalah salah satu bentuk penelitian terapan yang pada dasarnya bertujuan untuk mengembangkan keterampilan atau pendekatan baru dan untuk memecahkan masalah-masalah melalui penerapan langsung dikelas atau ditempat kerja. Penelitian tindakan berkaitan erat dengan penelitian kualitatif, karena dalam pengumpulan datanya menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian tindakan merupakan suatu pencarian sistematis yang dilaksanakan oleh para pelaksana program dalam kegiatannya sendiri dalam mengumpulkan data tentang pelaksanaan kegiatan, keberhasilan dan hambatan yang dihadapi, untuk kemudian menyusun rencana dan melakukan kegiatan penyempurnaan.

Penelitian tindakan adalah metode penelitian yang menekankan pada masalah sosial, bertujuan ke arah peningkatan sebuah proses siklus, diikuti penemuan yang sistematis, sebuah proses reflektif, bersifat partisipatif, ditentukan oleh pelaksana. Terdapat beberapa model penelitian tindakan yang sampai sekarang sering digunakan dalam dunia pendidikan, diantaranya.

(a) model Kurt Lewin; (b) model Kemmis dan Mc Taggart; (c) model Dave Ebbut
(d) Stephen Kemmis dan John Elliot dan (e) model John Elliot dan Adelman.

a) Model Kurt Lewin

Konsep penelitian tindakan yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin ialah bahwa dalam satu siklus terdiri dari empat langkah, yaitu: (1) perencanaan (*planning*); (2) aksi atau tindakan (*acting*); (3) observasi (*observing*); (4) refleksi (*reflecting*).¹ Secara skematis, keempat langkah yang dikenal dengan istilah model Kurt Lewin dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1. Penelitian tindakan model Kurt Lewin.²

Keempat langkah tersebut merupakan kelebihan model Kurt Lewin. Kelemahannya keempat langkah yang merupakan siklus bukan cara terbaik untuk menggambarkan proses refleksi-aksi.

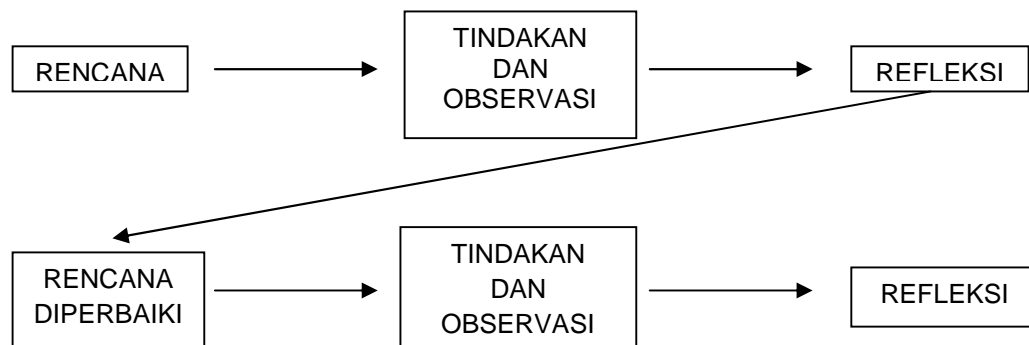
b) Model Kemmis dan Mc. Taggart

Konsep yang telah dikembangkan oleh Kurt Lewin dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robert Mc. Taggart. Dikatakan demikian karena di dalam satu siklus terdiri dari empat komponen seperti yang diungkapkan

¹ Jeann McNiff, *Action Research Principles and Practice* (New York, 1992), h. 22

² *Ibid.*, h. 22

Kurt Lewin, sehingga belum tampak perubahannya. Keempat komponen tersebut meliputi (1) perencanaan (planning); (2) aksi atau tindakan (acting); (3) observasi (observing); dan (4) refleksi (reflecting). Hanya saja, sesudah suatu siklus selesai diimplementasikan, khususnya sesudah adanya refleksi, kemudian diikuti adanya perencanaan ulang (replanning) atau revisi terhadap implementasi siklus sebelumnya dan ini merupakan kelebihan model ini. Selanjutnya berdasarkan perencanaan ulang tersebut dilaksanakan dalam bentuk siklus tersendiri, demikian untuk seterusnya. Kelemahannya siklus tersebut bukan cara terbaik untuk menggambarkan proses refleksi aksi.



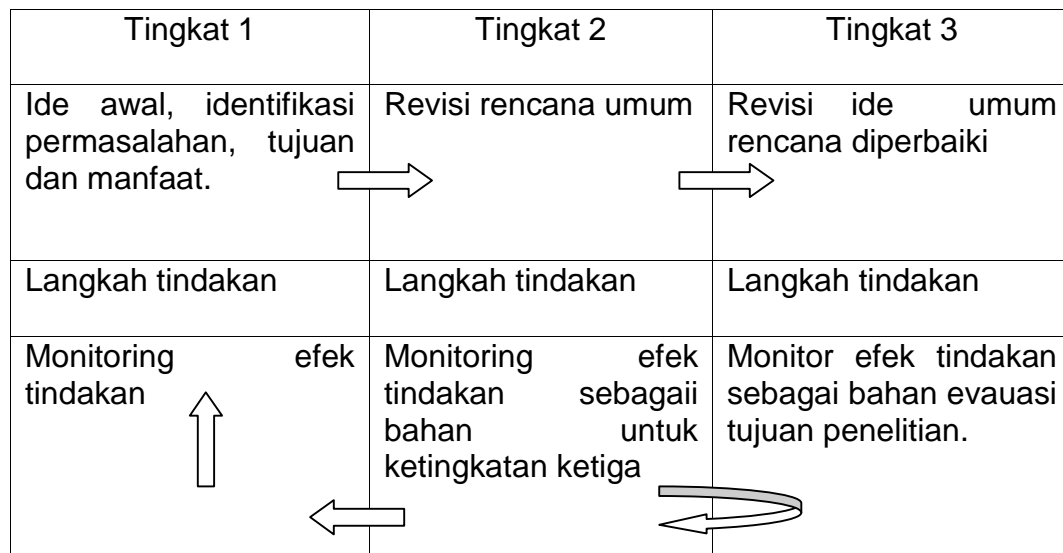
Gambar 2.2 Penelitian tindakan model Kemmis dan Mc. Taggart

c) Model Ebbut

Model ini terdiri dari tingkatan atau daur, pada tingkatan pertama ide awal dikembangkan menjadi langkah tindakan pertama, kemudian tindakan pertama tersebut dimonitor implementasi pengaruhnya terhadap subjek yang diteliti. Semua akibatnya dicatat secara sistematis termasuk keberhasilan dan kegagalan yang terjadi. Catatan monitoring tersebut digunakan sebagai bahan revisi rencana umum tahap kedua.

Pada tingkat kedua ini, rencana umum hasil revisi dibuat langkah tindakannya, dilaksanakan, didokumentasikan efek tindakan tersebut secara detail dan digunakan sebagai untuk masuk ke tingkat ketiga.

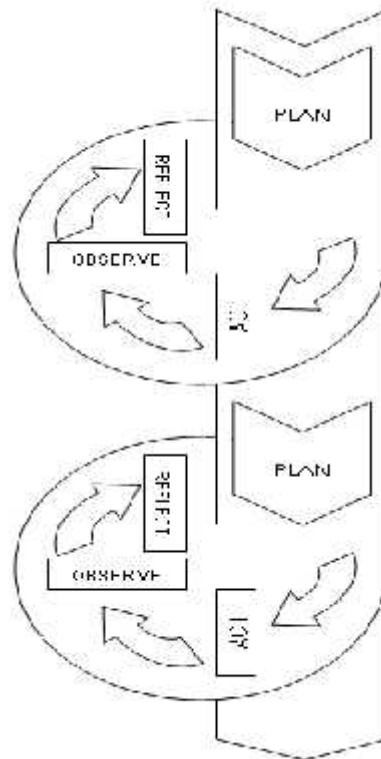
Pada tingkatan ini, tindakan seperti yang dilakukan pada tingkat sebelumnya, dilakukan, didokumentasikan efek tindakan, kemudian kembali ke tujuan umum penelitian tindakan untuk mengetahui apakah permasalahan yang telah dirumuskan dapat terpecahkan, seperti terlihat pada tabel berikut:



Gambar 2.3 siklus model Ebbut

d) Model Stephen Kemmis dan John Elliot

Model ini dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan John Elliott. Mereka menggunakan empat komponen penelitian tindakan (perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi) dalam suatu sistem spiral yang saling terkait. Antara langkah satu dan langkah berikutnya yang secara singkat dapat digambarkan seperti gambar berikut ini.

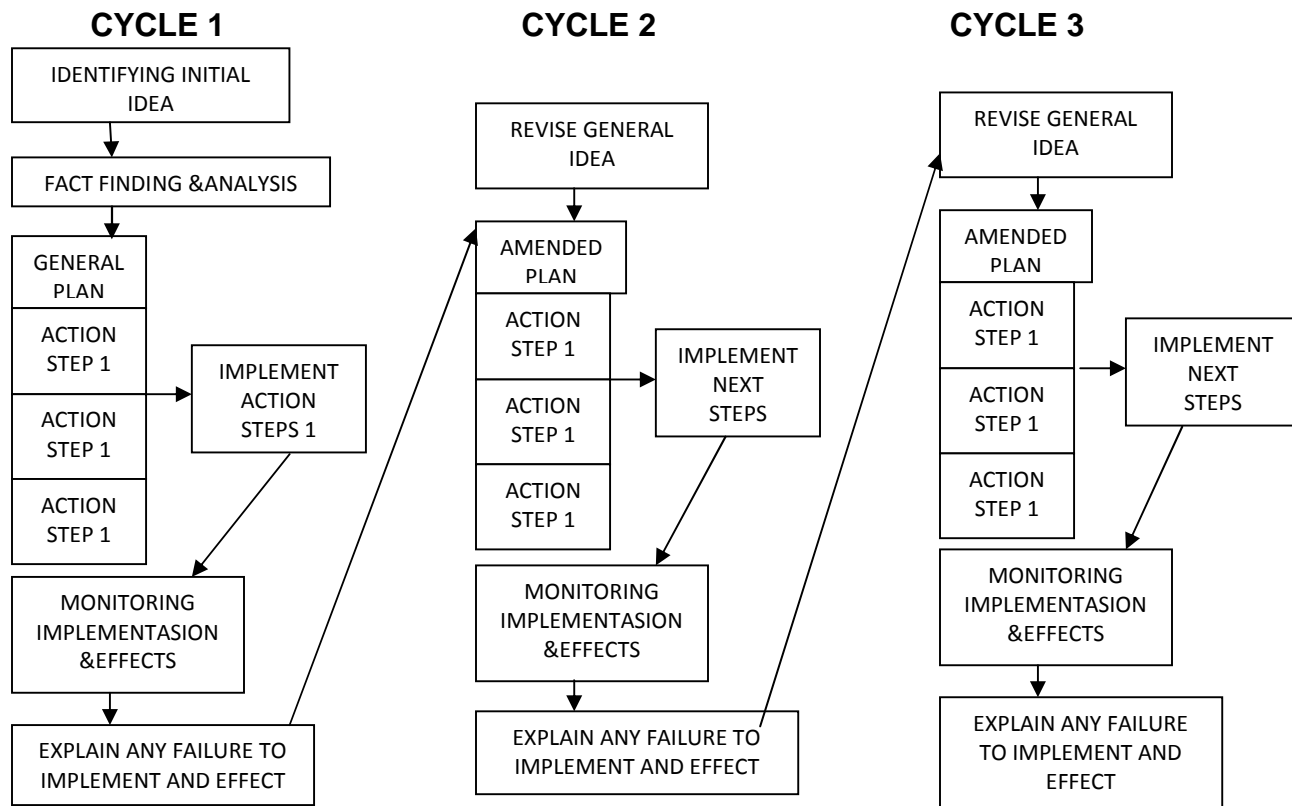


Gambar 2.4. Penelitian Tindakan dari Stephen kemmis, John Elliot.³

e) Model John Elliot

Model ini dikembangkan oleh dua orang sahabat, yaitu Elliot dan Adelman. Mereka mengembangkan dari model Kemmis dibuat dengan lebih rinci pada setiap tingkatannya, agar lebih memudahkan dalam tindakannya. Setiap siklus dimungkinkan terdiri dari beberapa aksi, yaitu antara tiga sampai lima aksi (tindakan). Sementara itu, setiap aksi kemungkinan terdiri dari beberapa langkah, yang terealisasi dalam kegiatan pembelajaran. Proses yang telah dilaksanakan dalam semua tingkatan tersebut digunakan untuk menyusun laporan penelitian.

³ Jeann McNiff, *Action Research Principles and Practice* (New York:Routledge, 1992), h. 27



Gambar 2.5 Siklus Elliott and Adelman 1973.⁴

Berdasarkan uraian di atas, maka yang dimaksud dengan penelitian tindakan dalam kaitannya dengan peningkatan profesionalisme guru/dosen pada dasarnya merupakan suatu penelitian ilmiah yang sistematis yang dilakukan para praktisi yang bertujuan untuk mengadakan suatu perubahan untuk memperbaiki situasi dan meningkatkan mutu dari proses praktik dan hasilnya.

Penelitian ini akan menggunakan penelitian tindakan model Stephen Kemmis dan John Elliot. Langkah-langkah penelitian meliputi tindakan: (1) perencanaan; (2) Tindakan; (3) Observasi; (4) Refleksi. Desain intervensi tindakan

⁴ Jean McNiff, *Action Research Principles and Practice* (University of Bath, New York 1992), h.30

yang dipilih yaitu pembelajaran dengan pendekatan PAIKEM untuk meningkatkan hasil belajar Pangkas Rambut. Tindakan yang dilakukan adalah membuat desain pembelajaran Pangkas Rambut yang dirancang berdasarkan rencana yang disusun, dibahas antara peneliti dan dosen mata kuliah tersebut. Dengan melakukan penelitian *action research* maka akan dapat diperoleh beberapa kegunaan seperti memecahkan persoalan pembelajaran yang dihadapi dosen di perguruan tinggi, seorang pendidik harus terampil melakukan refleksi terhadap apa yang dibuat, dan juga harus mencoba mencari metode-metode baru dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

B. Konsep Model Tindakan yang diteliti

1. Hasil Belajar Pangkas Rambut

1.1 Pengertian Belajar

Setiap manusia mempunyai keinginan untuk mengalami perkembangan dan perubahan dalam kehidupannya. Hal tersebut dapat mempengaruhi perubahan perilaku manusia, perubahan tersebut terjadi karena belajar. Kebanyakan teoritis belajar memandang belajar sebagai sebuah proses yang memperantai perilaku. Belajar ditempatkan sebagai variabel pengintervensi atau variabel perantara sebagai proses teoritis yang diasumsikan terjadi diantara stimuli dan respon yang diamati. Variabel independen (variabel bebas) menyebabkan perubahan dalam variabel perantara (proses belajar), yang pada gilirannya akan menimbulkan

perubahan dalam variabel independen (variabel terikat) atau perilaku. Uraian tersebut dapat digambarkan seperti diagram di bawah ini:

Variabel Independen	Variabel Perantara	Variabel Dependen
Pengalaman	Belajar	Perubahan perilaku

Sumber: Hergenhahn dan Olson (2008:4).⁵

“Pengertian belajar yang dapat diterima lebih luas menyatakan bahwa belajar adalah perubahan perilaku atau potensi perilaku yang relatif permanen yang berasal dari pengalaman.”⁶ Jadi belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif menetap yang dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan.

Menurut psikologi kognitif, belajar dipandang sebagai usaha untuk mengerti sesuatu. Usaha itu dilakukan secara aktif oleh siswa. Keaktifan itu dapat berupa mencari pengalaman, mencari informasi, memecahkan masalah, mencermati lingkungan, mempraktekkan sesuatu untuk mencapai suatu tujuan dalam memecahkan masalah, mencermati lingkungan, mempraktekkan sesuatu untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Pengalaman yang diperoleh individu dalam interaksinya dengan lingkungan dapat menghasilkan perubahan yang bersifat relatif menetap.

Belajar yang merupakan proses kegiatan untuk merubah tingkah laku si subjek belajar, memiliki banyak faktor yang mempengaruhinya. Faktor yang

⁵ Syaiful Sagala, *Supervisi Pembelajaran dalam Profesi Pendidikan* (Bandung:Alfabeta, 2011), h.30

⁶ *Ibid.*, h. 30

berpengaruh yakni faktor intern (dari dalam) diri si subjek belajar dan faktor ekstern (dari luar) diri si subjek belajar. Faktor intern menyangkut ke dalam faktor-faktor fisiologis dan faktor psikologis, sedangkan faktor eksternal meliputi kondisi lingkungan disekitar mahasiswa seperti faktor lingkungan sosial (dosen, teman, masyarakat, dan keluarga) dan faktor lingkungan non-sosial (gedung, sekolah, tempat tinggal, alat belajar, cuaca dan waktu belajar). Kehadiran faktor-faktor fisiologis dalam belajar akan memberikan andil yang cukup penting. Secara umum kondisi fisiologis , seperti kondisi kesehatan yang prima tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.⁷

Proses belajar dipandang akan berhasil baik, jika didukung oleh faktor-faktor psikologi dari si pebelajar. "Setiap individu dalam hal ini mahasiswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya, beberapa faktor psikologis meliputi : intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognisi dan daya nalar siswa."⁸

Berdasarkan paparan di atas menekankan faktor-faktor psikologi dikatakan memiliki peranan penting, dapat dipandang sebagai cara-cara berfungsinya pikiran mahasiswa dalam hubungannya dengan pemahaman bahan pelajaran, sehingga penguasaan terhadap bahan yang disajikan lebih

⁷ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21* (Bandung: Alfabeta 2012), h.124

⁸ *Ibid.*, h. 124

mudah dan efektif. Proses pembelajaran akan lebih baik dan optimal jika keenam faktor psikologis tersebut dapat bersama-sama dimanfaatkan.

Istilah pembelajaran telah menggeser paradigma pendidikan. Kegiatan pendidikan yang semula lebih berorientasi “mengajar” telah berpindah kepada konsep “pembelajaran”. Dengan adanya pembaharuan tersebut diharapkan pendidik akan selalu ingat bahwa tugasnya adalah membelajarkan siswa dengan kata lain membuat siswa dapat belajar dengan hasil yang optimal. Pembelajaran disebut juga kegiatan pembelajaran atau instruksional, adalah usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif tertentu dalam kondisi tertentu.⁹ Pengelolaan pembelajaran bertujuan untuk mencapai tujuan belajar. Usaha pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan dengan adanya sistem lingkungan belajar yang lebih kondusif. Sistem lingkungan belajar ini sendiri dipengaruhi oleh beberapa komponen yang masing-masing saling mempengaruhi. Komponen-komponen itu misalnya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, materi yang diajarkan, peran serta dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran, jenis kegiatan yang dilakukan serta sarana dan prasarana belajar dan pembelajaran yang tersedia

Seorang dosen dalam pembelajaran harus sudah memiliki rencana dan menetapkan strategi belajar pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, agar konsep dan teori yang disajikan dapat menjadi bagian dari struktur kognitif.

⁹ Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta:Kencana 2005), h. 528

1.2 Mata Kuliah Pangkas Rambut

Mata kuliah Pangkas Rambut adalah mata kuliah yang mempelajari dasar-dasar pemangkasan rambut bagi pria dan wanita. Adapun pokok bahasan yang dipelajari dari mata kuliah ini adalah perkembangan sejarah pangkas rambut, diagnosa kulit kepala dan rambut, analisa bentuk wajah, istilah dalam pemangkasan, prinsip dasar dalam teknik memangkas, bentuk pemangkasan (solid form, layered form & graduation form), macam-macam model pemangkasan untuk pria dan wanita disesuaikan dengan perkembangan model terbaru. Maksud dan tujuan mata kuliah ini adalah agar mahasiswa, dapat menganalisis dan mampu mengaplikasikan desain pemangkasan rambut disesuaikan dengan bentuk wajah dan bentuk tubuh sehingga diperlukan kreatifitas dalam memilih teknik pemangkasan yang ada.

Rambut dikenal sejak zaman dahulu dengan julukan “mahkota” bagi wanita. Peranan dari rambut sangat penting diperhatikan karena rambut bukan hanya sebagai pelindung kepala dari sinar matahari, tetapi juga merupakan perhiasan yang berharga bagi wanita. “Pertumbuhan rambut di puncak kepala dan pelipis berkisar antara 0,35-0,37/24 jam, lebih cepat pada wanita dari pada laki-laki”.¹⁰ Oleh karena itu, perlu dilakukan pemangkasan dan penataan rambut agar tertata rapi dan mudah diatur sehingga memberikan daya pesona tersendiri bagi pemiliknya.

¹⁰ Kusumadewi, *Pengetahuan dan Seni Tata Rias Rambut Modern* (Jakarta: Meutia Cipta Sarana, 2012), h. 47

Pengertian pemangkasan rambut secara etymologi, kata pemangkasan terdiri dari kata dasar yaitu “pangkas” yang artinya potong, sehingga pengertian dari pemangkasan rambut adalah suatu tahap yang penting dari proses penataan rambut dengan mengurangi panjang rambut untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Penilaian bentuk pangkasan rambut akan berubah sesuai dengan tuntutan zaman. Kebiasaan memangkas rambut akan berkembang sejalan dengan kemajuan berpikir manusia, yang kemudian membudaya di tengah masyarakat. Kebiasaan memangkas rambut yang tertua terdapat di Mesodonia, kemudian berkembang ke Mesir dan semua negara di timur termasuk di Cina, tetapi sekarang kebiasaan tersebut telah dikenal di seluruh dunia.

Memiliki model rambut yang indah dan mempesona merupakan daya tarik tersendiri bagi wanita. Apalagi jika model rambut yang dimiliki, sesuai dengan bentuk wajah. Terutama wanita terlebih dahulu akan memilih model sesuai dengan bentuk wajah, perawakan, usia dan sebagainya. “Suatu hal yang sangat penting untuk diperhatikan dalam pemangkasan adalah penyesuaian antara hasil pangkasan yang ingin dicapai dengan bentuk wajah, kepala, perawakan dan usia model yang bersangkutan.”¹¹ Adapun bentuk wajah wanita pada umumnya berbentuk oval (bulat telur), lonjong (panjang), bulat, persegi, belah ketupat, segitiga, dan segitiga terbalik. Macam-macam bentuk wajah terdiri dari persegi, panjang, segitiga, bulat, segitiga terbalik, dan oval.

¹¹ Kusumadewi, *Tata Kecantikan Rambut Tingkat terampil* (Jakarta: Meutia Cipta Sarana, 2008), h. 80



Gambar 2.6 : Bentuk-bentuk wajah.¹²

Berikut pemaparan bentuk wajah wanita di atas beserta model rambut yang sesuai dengan bentuk-bentuk wajah sebagai berikut:

a. Bentuk wajah oval memiliki ciri-ciri yaitu:

Bentuk wajah yang sempurna dan proporsional antara dagu dan dahi, panjang wajah sama dengan satu setengah kali lebar wajah, kening atau dahi lebih lebar dari pada dagu, tulang pipi terlihat jelas, bentuk dagu oval dan lancip. Bentuk wajah ini adalah yang paling ideal. Untuk tipe ini potongan rambut apapun akan tampak sesuai.

b. Bentuk wajah panjang memiliki ciri-ciri yaitu:

Panjang wajah lebih panjang dari pada lebar wajah, kening dan tulang pipi dan rahang memiliki lebar yang sama, cenderung memiliki tulang pipi yang

¹² Johnny Andrean, *Gaya Rambut Lurus* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama 2004), h. 74

cukup tegas, wajah terlihat panjang. Saran untuk menentukan model rambut untuk tipe wajah panjang adalah: a) Hindari pemotongan rambut yang terlalu tipis disekat bagian sisi kepala, karena akan memperpanjang wajah, b) Buat layers pada rambut atau potongan rambut yang ikal, ini akan menjadi lebih menarik lagi, c) Dapat juga memilih jenis potongan rambut yang menyeimbangkan panjang wajah. d) Aksesoris poni pada bagian dahi dapat membentuk wajah tampak lebih pendek. Misalnya, potongan rambut pendek atau sedang, dengan bagian samping agak bervolume (potongan model samping). Ini akan memberikan kesan lebih pendek pada wajah.

c. Bentuk wajah yang bulat memiliki ciri-ciri yaitu:

Panjang wajah kurang lebih hampir sama dengan lebar wajah, memiliki bentuk wajah yang lebar pada daerah pipi. Saran untuk menentukan model rambut untuk tipe wajah bulat adalah: a) pilih potongan rambut yang lembut, b) Feathered style, potongan rambut berlayer, c) Potongan rambut dengan gaya bob bertingkat, untuk memberi kesan panjang dan ramping, d) Pada potongan rambut pendek usahakan untuk menutupi bagian pipi.

d. Bentuk wajah persegi memiliki ciri-ciri yaitu:

Panjang wajah kurang lebih sama dengan lebar wajah, kening dan tulang pipi dan rahang memiliki lebar yang sama, bentuk rahang bersegi. Saran untuk menentukan model rambut untuk tipe wajah persegi adalah: a) pilih potongan rambut yang lembut agak bergelombang untuk menutupi bagian dagu, b) Hindari potongan rambut bergaya geometris, kecuali jika memang

sengaja ingin menonjolkan kekuatan rahang. c) Hindari belahan rambut ditengah, d) Hindari potongan rambut dengan pinggiran cenderung berat atau lebat.

e. Belah Ketupat memiliki ciri-ciri yaitu:

Memiliki ciri : dahi sempit, pelipis dan pipi lebar, dagu runcing dan panjang.

Saran untuk menentukan model rambut untuk tipe belah ketupat adalah:

a) Pilih model rambut yang ringan pada area pelipis. b) Potongan rambut pendek dan panjangnya sedagu, juga cocok untuk bentuk wajah belah ketupat. c) Jika ingin memiliki rambut pendek, pilih model rambut pendek dengan lengkungan ke dalam.

f. Bentuk wajah segitiga memiliki ciri-ciri yaitu:

Memiliki ciri : lebar dahi lebih kecil dari lebar rahang dan dagu. Saran model rambut untuk tipe wajah hati adalah: a) Pilih model rambut yang ringan pada area rahang. b) pilih potongan rambut yang simpel, dengan bagian rahang yang penuh, c) Potongan rambut keriting atau bergelombang dapat menjadi alternatif bagi wajah segitiga, d) Jika ingin memiliki rambut pendek, pilih model rambut pendek dengan lengkungan ke dalam untuk menutupi bagian rahang yang lebih lebar, e) Bagian poni dapat di tata dengan lebih tinggi.

g. Bentuk wajah segitiga terbalik memiliki ciri-ciri yaitu:

Rahang sempit, sama dengan bentuk wajah oval namun bentuk dagu terlihat lebih runcing dan lancip, bentuk yang lebar pada bagian kening

/dahi, dan pipi. terlihat seperti sebuah garis lengkung menyerupai hati dari kening dan semakin sempit ke rahang. Saran untuk menentukan model rambut untuk tipe wajah hati adalah: a) Pilih model rambut yang ringan pada area pelipis. b) Pilihlah berbagai potongan rambut yang membuat penuh bagian rahang. c) Jika ingin memiliki rambut pendek, pilih model rambut pendek dengan lengkungan ke dalam, d) Beri efek keriting pada bagaian ujung rambut.

Pengetahuan mengenai bentuk-bentuk wajah tersebut akan memudahkan bagi siswa untuk mengenal karakter dari bentuk wajah tersebut. Hal tersebut akan mengembangkan daya pikir siswa untuk lebih kreatif sehingga siswa dapat memecahkan masalah bagaimana menutupi kekurangan dari bentuk-bentuk wajah tersebut serta menyesuakannya dengan potongan-potongan rambut.

Pemangkasan yang tepat dan baik tidak hanya memperindah pandangan bentuk kepala, akan tetapi wajah seseorang dalam keseluruhan akan indah di pandang. Selain itu, memudahkan pengaturan dan penataan rambut sesuai dengan yang di inginkan. Mengingat bentuk wajah yang berkaitan dengan pemangkasan rambut, bentuk wajah oval merupakan bentuk wajah yang ideal dari kategori bentuk wajah. Hal ini sesuai dengan tujuan dari pemangkasan rambut yaitu memberikan kesan wajah oval dan serasi sesuai dengan pribadi seseorang.

Istilah-istilah didalam pemangkasan Pola garis pangkasan dalam pemangkasan rambut juga dikelompokkan ke dalam empat pola garis

pangkasan. Hal ini bertujuan untuk mempermudah dalam proses pemangkasan.

Pola garis pangkasan tersebut yakni : 1) Pola datar (*the horizontal cut*), pangkasan ini membentuk garis mendatar dan menjadikan bagian rambut yang dipangkas terlihat rata dan sama panjang. Arah pangkasan dari belakang ke depan, 2) Pola turun (*the plus angle cut*), pangkasan menurut pola ini dilakukan memendek dari belakang, dan terus memanjang ke depan. Arah pangkasan garis disain pangkasan akan terlihat menurun, 3) Pola naik (*the minus angle cut*), pangkasan menurut pola ini memanjang dari belakang dan terus memendek di depan. Arah pangkasan, garis desain pangkasan akan terlihat naik ke atas, 4) Pola lingkaran (*the circle guide*), pola pangkasan dibuat pola naik atau *the minus angle cut* yang dibuat hingga menyambung di dahi.¹³

Istilah-istilah dalam pemangkasan rambut dapat membantu kita untuk dapat mempelajari pemangkasan yang baik diantaranya garis pangkas, desain pemangkasan, garis pola pangkasan, garis pola pada pangkasan layer, sudut pangkasan, garis horizontal, garis diagonal, garis.

Garis pangkas merupakan garis yang dibentuk pada kepala untuk pembagian yang bentuknya dapat digunakan untuk garis pola pangkasan. Desain pemangkasan dibuat sebagai kerangka/bentuk dari satu model pemangkasan. Garis pola pangkasan digunakan sebagai patokan memangkas. Pola garis pangkasan terdiri dari pola pangkasan horizontal dan pola garis vertikal. Sudut pangkasan yaitu sudut yang terbentuk antara rambut yang akan dipangkas dan kepala. Garis horizontal yaitu garis yang diambil secara lurus dan datar. Garis diagonal membentuk sudut 45 derajat. Garis concave membentuk V-terbalik dan garis convec membentuk huruf V.

¹³ Kusumadewi, *Pengetahuan dan Seni Tata Rambut Moderen Tingkat Mahir* (Jakarta: INSANI, 2012), hh. 105-107

Sejalan terciptanya mode-mode baru pada penataan rambut, maka teknik pemangkasan rambut dapat berkembang lebih cepat. Teknik pemangkasan diantaranya yaitu pemangkasan satu garis lurus (*solid/one length cut*), pemangkasan bertrap (*Graduation*), pemangkasan Layer.

Pemangkasan satu garis lurus adalah pemangkasan tanpa pengangkatan rambut. Rambut yang terpanjang jauh pada ketinggian yang sama dari rambut terpendek, sehingga kelihatan sama atau terletak pada satu garis lurus. Permukaan rambut dari hasil pemangkasan satu garis terlihat licin, disebut dengan tekstur pasif, karena semua cahaya jatuh pada permukaan rambut batas garis pola pangkasan. Garis pangkas/ desain line pada teknik pemangkasan ini meliputi, solid paralel, solid dioagonal ke depan dan solid paralel diagonal ke belakang.



Gambar 2.7 model pemangkasan model solid

Pemangkasan bertrap adalah pemangkasaan yang dimulai dari sudut pemangkasan 0 derajat dan semakin meningkat sampai 45 derajat, sehingga akan menghasilkan pemangkasan yang bertrap pada bagian eksterior dan permukaan licin pada bagaian interior. Rambut yang terpanjang terdapat pada daerah interior dan rambut yang lebih pendek pada daaerah eksterior. Beberapa bentuk gradasi yaitu, gradasi paralel, gradasi plus (*increasing graduation*) dan gradasi minimum.



Gambar 2.8 model pangkasan garadasi

Teknik pangkasan layer adalah pemangkasaan yang dimulai dari sudut pemangkasan 0 derajat sampai 180 derajat. Teknik pemangkasaan layer ini harus melalui kedua pemangkasaan sebelumnya yaitu teknik solid dan garadasi. Tekstur rambut yang dihasilkan pada pangkasan ini adalah basic layer mempunyai kepanjangan yang sama dan tidak mempunyai sudut dan ketebalan yang terbagi rata di seluruh kepala.



Gambar 2.9 model pangkasan layer pendek

Berdasarkan teknik-teknik pemangkasaan yang diuraikan di atas dapat dilihat bahwa teknik pemangkasaan dasar tersebut harus diketahui sebelum melakukan pemangkasaan rambut. Teknik-teknik pemangkasaan tersebut akan menghasilkan pangkasan yang baik jika teknik-teknik tersebut dilakukan dengan langkah-langkah yang benar dalam pemangkasaan dan disesuaikan dengan bentuk wajah agar hasil yang diinginkan sesuai. Penggunaan sudut pengangkatan juga diterapkan dalam teknik-teknik pemangkasaan dengan

tujuan untuk menghasilkan bentuk pemangkasan rambut yang bertrap atau solid. Bebas dalam menggunakan sudut pengangkatan yang dimulai dari 0° – 180° tetapi masih sesuai dengan bentuk pangkasan.

Berikut beberapa fungsi pangkas rambut, yaitu: 1) Untuk memperindah pandangan bentuk kepala dan wajah secara keseluruhan, 2) Memudahkan pengaturan rambut, 3) Memberi kesan wajah oval, 4) Mempertajam garis kulit wajah, 5) Mencegah rambut jatuh kedepan wajah, 6) Mengikuti mode yang sedang berlaku.

Berdasarkan uraian materi pangkas rambut di atas menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran mata kuliah pangkas rambut menuntut mahasiswa untuk lebih kreatif dan memiliki inovasi terbaru dalam menentukan model pangkasan yang sesuai dengan bentuk wajah serta trend yang sedang berlaku. Untuk mencapai Tujuan pembelajaran Mata Kuliah Pangkas Rambut harus tepat dalam memilih metode, media dan pendekatan belajar yang menarik dapat memberikan ruang bagi mahasiswa untuk berkreaitivitas dan terlibat secara aktif sepanjang proses pembelajaran. Melalui metode dan media yang tepat juga dapat membuat suasana belajar menjadi segar (*fresh*) dan menyenangkan (*fun*) sehingga membangkitkan motivasi belajar mahasiswa dan mahasiswa dapat menyesuaikan diri dengan kondisi-kondisi belajar dalam lingkungannya. Penggunaan metode dan media yang bervariasi dapat diterapkan dalam pembelajaran pangkas rambut di program Studi Tata Rias sesuai dengan kriteria materi sehingga tujuan dari pembelajaran pangkas rambut dapat tercapai .

1.3 Pengertian Hasil Belajar Pemangkasan Rambut

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. “Hasil belajar yang diharapkan sangat bergantung pada jenis dan karakteristik materi dan mata pelajaran yang disampaikan, ada mata pelajaran yang lebih dominan ke tujuan kognitif, afektif atau ke tujuan psikomotorik.”¹⁴ Hasil belajar pemangkasan rambut merupakan hasil belajar yang dicapai mahasiswa setelah melakukan proses kegiatan pembelajaran pemangkasan rambut, kelompok mahasiswa yang diajarkan dengan menggunakan metode yang diterapkan. Perolehan hasil belajar pemangkasan rambut tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar. Perubahan sebagai hasil proses dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, kecakapan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada individu belajar.

Penilaian hasil belajar pemangkasan rambut diperlukan pengujian dalam bentuk teori dan praktek kriteria penilaian untuk mencapai tujuan kompetensi pendidikan.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom “hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah belajar antara lain kognitif, afektif, psikomotor”. Perinciannya adalah sebagai berikut: 1) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar proses berpikir atau intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisa, sintesa, evaluasi, 2) Ranah afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai. Kawasan afektif meliputi jenjang kemampuan, yaitu: penerimaan, pemberian respon, pemberian nilai atau pengharagaan (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), karakteristik (*characterization*), 3) Ranah

¹⁴ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran berbasis komputer* (Bandung :Alfabeta, 2012), h. 125

psikomotor, meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi *neuromuscular* (menghubungkan, mengamati).¹⁵

Kemampuan kognitif mahasiswa akan terlihat pada kriteria penilaian mengenai model rambut, dimana mahasiswa mengetahui dan memahami macam-macam model rambut seperti *concave bob*, *midi man cut*, *page boy*, *layer*, dan sebagainya. Dari lembar kerja penilaian pemangkasan rambut dapat diukur kemampuan mahasiswa dalam mengetahui, memahami dan menerapkan langkah kerja pemangkasan rambut. Sedangkan pada kemampuan afektif yaitu waktu dilaksanakannya pemangkasan rambut akan terlihat sikap mahasiswa dalam menerima dan menanggapi materi pangkas rambut dengan mengidentifikasi dan memecahkan permasalahan yang terdapat pada pelajaran pangkas rambut. Kemampuan psikomotor mahasiswa mampu mempraktekkan pemangkasan rambut serta penataan rambut dengan rapi dan dapat disesuaikan pada bentuk wajah. Penilaian ini terdapat pada kriteria penilaian pemangkasan rambut dan kriteria penilaian tentang penataan rambut yang telah dipraktekkan siswa.

Metode yang diterapkan oleh dosen akan sangat berpengaruh terhadap hasil perkembangan belajar siswa. Jika metode yang diterapkan tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan maka kemampuan keterampilan dari masing-masing mahasiswa tidak akan terlihat hasilnya. Namun ketepatan memilih metode dan pendekatan belajar dapat

¹⁵ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta:Rineka Cipta,2006), hh. 201-208

mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor sehingga mahasiswa mengalami perubahan dari aspek-aspek tersebut.

Hasil belajar mahasiswa yang mengandalkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor terlihat dengan adanya perubahan mahasiswa itu sendiri, baik perubahan peningkatan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang diperoleh dari pembelajaran pangkas rambut tersebut. Perubahan yang mengandalkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor dapat terlihat dari pemahaman dan kreativitas mahasiswa dalam menjelaskan, memecahkan materi pangkas rambut, dan ketuntasan dalam menjelaskan langkah-langkah praktek pangkas rambut serta mempraktekkan langsung pelajaran pangkas rambut tersebut.

2. Pendekatan pembelajaran PAIKEM

2.1 Pengertian PAIKEM

PAIKEM merupakan salah satu model pembelajaran yang baru dikembangkan di Indonesia pada saat ini, dan menjadi demikian terkenal dalam dunia pembelajaran. PAIKEM merupakan singkatan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. Pendefinisian dari pendekatan PAIKEM yaitu “Pembelajaran bermakna yang dikembangkan dengan cara membantu peserta didik membangun keterkaitan antara informasi (pengetahuan) baru dengan pengalaman (pengetahuan lain) yang telah dimiliki dan dikuasai peserta didik”.¹⁶ Peserta didik dibelajarkan

¹⁶ Agus Suprijono, *Cooperative learning (teori dan Aplikasi PAIKEM)* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011), h. xi

bagaimana mereka mempelajari konsep dan bagaimana konsep tersebut dapat dipergunakan diluar kelas. Peserta didik diperkenankan bekerja secara kooperatif. Praktik PAIKEM membutuhkan kemampuan teori dan praktik. Kemampuan teoritik meliputi arti belajar, dukungan teoritis, model pembelajaran dan pembelajaran kontekstual. Kemampuan praktik adalah kemampuan mempraktikan metode-metode PAIKEM.

Pembelajaran dimaksudkan untuk menghasilkan belajar dengan situasi eksternal yang dirancang sedemikian rupa untuk mengaktifkan siswa, memunculkan daya kreatif siswa, mendukung dan mempertahankan proses internal yang terdapat dalam setiap peristiwa belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

a. Pembelajaran aktif

Pembelajaran aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran dosen harus menciptakan yang dinamis penuh aktifitas, sehingga mahasiswa aktif untuk bertanya, mempertanyakan, mengemukakan gagasan. Pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri, baik dalam bentuk interaksi antar peserta didik dengan peserta didik, maupun antar peserta didik dengan guru.¹⁷ Pembelajaran aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga

¹⁷ M Sobry Sutikno, *Metode dan Model-model Pembelajaran* (Lombok: Holistika, 2014), h.149

mereka dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan. Belajar harus merupakan suatu proses aktif dari mahasiswa dalam membangun pengetahuan dan keterampilannya, bukan hanya proses pasif yang hanya menerima penjelasan dosen, jika pembelajaran tidak memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk berperan aktif maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar.

Peran aktif mahasiswa dalam rangka pembentuk generasi yang kreatif, yang mampu menghasilkan sesuatu untuk kepentingan dirinya dan orang lain. Sebagai contoh peran aktif mahasiswa dalam pembelajaran pangkas rambut adalah mahasiswa terlibat langsung dalam kegiatan demonstrasi pangkas rambut yang dilakukan didepan kelas yang dapat mengembangkan pemahaman dan kemampuan mahasiswa dengan penekanan pada belajar tindakan pangkas rambut tersebut. Dalam hal ini pendidik atau dosen mengamati aktifitas peserta didik, jika telah sampai waktunya, peserta didik diminta untuk mempresentasikan atau mempraktekkan hasilnya baik kelompok maupun individu.

Menurut Taslimuharom yang dikutip oleh Jamal Ma'mur Asmani yakni sebuah proses belajar dikatakan aktif (*active learning*) apabila mengandung:

- 1) Keterlekatan pada tugas (*Commitment*)
Materi, metode, dan strategi pembelajaran hendaknya bermanfaat bagi siswa (*meaningful*), sesuai dengan kebutuhan siswa (*relevant*), dan bersifat atau memiliki keterkaitan dengan kepentingan pribadi (*personal*).
- 2) Tanggung jawab (*Responsibility*)
Sebuah proses belajar perlu memberikan wewenang kepada siswa untuk berpikir kritis secara bertanggung jawab, sedangkan guru lebih banyak mendengar dan menghormati ide-ide siswa, serta memberikan pilihan dan peluang kepada siswa untuk mengambil keputusan sendiri,

3) Motivasi (*Motivation*)

Proses belajar hendaknya lebih mengembangkan motivasi *intrinsic* siswa. Dalam pembelajaran ini motivasi intrinsik harus lebih dikembangkan agar proses belajar yang ditekuninya muncul berdasarkan minat dan inisiatif sendiri.¹⁸

b. Pembelajaran Inovatif

Inovatif mahasiswa juga turut berperan untuk mendukung dalam proses pembelajaran. Inovatif dimaksudkan bahwa pendidik hendaknya menciptakan kegiatan-kegiatan atau program pembelajaran yang sifatnya baru, tidak seperti yang biasanya dilakukan.¹⁹ Hal ini adalah sebagai upaya mencari suatu pemecahan masalah. Itu disebabkan karena program tersebut belum pernah dilakukan atau program pembelajaran sejenis sedang dijalankan akan tetapi masih perlu perbaikan-perbaikan. Dalam hal ini pendidik dituntut untuk memfasilitasi siswa agar mampu melakukan kegiatan pembelajaran yang belum pernah dialami sebelumnya. Mahasiswa harus selalu inovatif dengan belajar banyak dari internet, perpustakaan, buku, atau sumber belajar lain yang ada di lingkungannya untuk mendukung proses pembelajaran. Dosen juga harus mempunyai cara-cara yang baru dan penggunaan teknik yang tidak monoton dalam menyajikan pelajaran. Penggunaan inovasi teknik, cara, metode, model pembelajaran menjadi menarik. Pada mata kuliah pangkas rambut sangat memungkinkan mahasiswa untuk berinovasi dan kreatif dalam membuat

¹⁸ Jamal Ma'mur Asmani. *Tujuh Aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)* (Surabaya: Diva Press, 2011), hh.69-70

¹⁹ Hartono dkk, *PAIKEM (Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan)*, (Jogjakarta:Zanafa Publishing, 2012), h.12

desain pangkas rambut sesuai dengan perkembangan atau trend yang sedang berlaku

Penggunaan alat atau perlengkapan (*tools*) dan metode yang relevan dan alat bantu langsung dalam proses pembelajaran merupakan kebutuhan dalam membangun proses pembelajaran inovatif. Contoh pembelajaran inovatif pada pangkas rambut yakni mahasiswa mengembangkan pengetahuan tentang materi pelajaran pangkas rambut yang di dapat dari internet, majalah, buku pangkas rambut dengan mengaitkan pengalaman nyata yang didapat di dalam kelas.

c. Pembelajaran Kreatif

Pembelajaran yang kreatif dimaksud bahwa proses pembelajaran dirancang oleh dosen, harus mampu menciptakan kegiatan yang beragam serta mampu membuat alat bantu/ media belajar yang sederhana dan memudahkan pemahaman siswa. Daya kreatif tumbuh dalam diri mahasiswa dan merupakan pengalaman yang paling dalam dan unik bagi siswa. "Kreativitas adalah kemampuan (berdasarkan data dan informasi yang tersedia) untuk memberikan gagasan-gagasan baru menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah yang menekankan segi kuantitas dan ketergantungan".²⁰

Kreaktifitas mahasiswa dapat dilihat pada kemampuannya dalam mengajukan pertanyaan maupun menjawab pertanyaan. Selain itu

²⁰ Jamal Ma'mur Asmani , *op. cit.*, h. 70

kreatifitas mahasiswa juga dapat dilihat dari kecekatannya dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. Kreatif juga dimaksudkan dosen mampu memilih materi yang akan diberikan kepada mahasiswa agar materi yang diberikan bisa sesuai dengan kemampuan siswa, memilih metode pembelajaran yang dapat mempermudah pemahaman mahasiswa tentang materi yang diberikan dan memilih media yang tepat untuk memperlancar proses pembelajaran serta mampu menentukan evaluasi yang tepat untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Contoh daya kreatif mahasiswa dalam pembelajaran pangkas rambut yaitu mahasiswa dapat menemukan cara pemecahan masalah dalam pembelajaran pangkas rambut ketika proses belajar berlangsung, misalnya menemukan model pangkasan yang tepat untuk berbagai bentuk wajah.

d. Pembelajaran efektif

Pembelajaran yang efektif dan bermakna membawa pengaruh dan makna tertentu bagi peserta didik, oleh karena itu, perencanaan pembelajaran yang telah dirancang oleh guru/dosen harus dilaksanakan dengan tepat dan mencapai hasil belajar dan kompetensi yang ditetapkan. Pembelajaran yang efektif adalah yang menghasilkan belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi siswa, melalui pemakai prosedur. Pembelajaran yang efektif terwujud karena pelajaran yang dilaksanakan dapat menumbuhkan daya efektif mahasiswa sehingga membekali mahasiswa dengan berbagai kemampuan. Setelah proses pembelajaran

berlangsung kemampuan yang diperoleh mahasiswa tidak hanya berupa pengetahuan yang bersifat verbalisme namun diharapkan kemampuan yang lebih bermakna. Artinya mahasiswa mengembangkan berbagai potensi yang ada dalam diri sehingga menghasilkan kemampuan yang beragam. Contoh daya efektif dalam pembelajaran pangkas rambut yaitu: mahasiswa memanfaatkan media pembelajaran pangkas rambut yang menarik dan sumber belajar pangkas rambut lainnya yang menggunakan kemampuan berfikir kritis pada proses pembelajaran efektif “seperti yang dikemukakan oleh Jhonson yang dikutip oleh Ella Sulhah Saidah yang menyatakan bahwa salah satu komponen dalam sistem pembelajaran yang ideal adalah berpikir kritis dan kreatif”.²¹ Dosen juga berperan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakter dari pelajaran pangkas rambut.

e. Pembelajaran menyenangkan

Pembelajaran menyenangkan adalah suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga mahasiswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatiannya (*time on task*) tinggi. Tinggi perhatian mahasiswa akan meningkatkan hasil belajar. Menurut Agus Suprijono, pembelajaran menyenangkan adalah pembelajaran dengan suasana *socio emotional climate* positif. Peserta

²¹ Ella Sulhah Saidah, *Peningkatan Kompetensi Guru melalui Pembelajaran Aktif, Kreatif, efektif, dan menyenangkan* (Jakarta:UHAMKA,2009), h. 9

didik merasakan bahwa proses belajar yang dialaminya bukan sebuah derita yang mendera dirinya, melainkan berkah yang harus disyukuri.²²

Menurut Rose dan Nocholl (2003) yang dikutip oleh yang Daryanto menyatakan bahwa ciri-ciri pembelajaran yang menyenangkan adalah: 1) Menciptakan lingkungan tanpa stress (rileks), yaitu lingkungan yang aman untuk melakukan kesalahan, namun dengan harapan akan mendapatkan kesuksesan yang lebih tinggi, 2) Menjamin bahwa bahan ajar itu relevan, 3) Menjamin bahwa belajar secara emosional adalah positif, 4) Melibatkan secara sadar semua indra dan otak kiri maupun kanan, 5) Menantang peserta didik untuk berpikir jauh ke depan dan mengekspresikan apa yang sedang dipelajari, dengan sebanyak mungkin kecerdasan yang relevan untuk memahami bahan ajar.²³

Penjelasan hal di atas memberikan penekanan bahwa kemampuan mengatur proses pembelajaran yang baik, akan menciptakan situasi yang memungkinkan anak belajar, sehingga merupakan titik awal keberhasilan proses pembelajaran. Mahasiswa dapat belajar dalam suasana wajar, tanpa tekanan dan dalam kondisi yang merangsang untuk belajar. Untuk menciptakan suasana yang menumbuhkan gairah belajar, meningkatkan prestasi belajar siswa, mereka memerlukan pengorganisasian proses belajar yang baik.

Muslim mengemukakan pengertian PAIKEM dari dua dimensi yaitu dimensi dosen dan dimensi mahasiswa.²⁴ Dari dimensi dosen, 1) Dalam proses belajar pembelajaran dosen aktif dalam memantau kegiatan belajar siswa, memberi umpan balik, mengajukan pertanyaan yang menantang,

²² Agus Suprijono, *op. cit.*, h. xi

²³ Daryanto dan Tasrial, *Konsep Pembelajaran Kreatif* (Yogyakarta:Gava Media, 2012), h. 113

²⁴ Muslim dkk, *Orientasi Program Manajemen Berbasis Sekolah* (Jakarta:Unesco-Unicef-Depdiknas,2001), h. 45

mempertanyakan gagasan siswa, 2) Dosen harus kreatif dalam mengembangkan kegiatan yang beragam membuat alat bantu dan media pembelajaran, 3) Pembelajaran efektif jika dosen dapat mencapai tujuan pembelajaran, 4) Agar pembelajaran menyenangkan dosen harus bisa mengemas materi agar lebih mudah dipahami siswa, menggunakan metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian mahasiswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi untuk menarik perhatian mahasiswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dari dimensi siswa, 1) Mahasiswa harus aktif dalam bertanya, mengemukakan gagasan, mempertanyakan gagasan orang lain dan gagasannya, 2) Mahasiswa kreatif dalam menulis /merangkum, merancang atau membuat sesuatu dan menemukan sesuatu yang baru bagi diri siswa, 3) Keefektifan mahasiswa bisa dilihat dari penguasaan ketrampilan yang dibutuhkan oleh siswa, 4) Pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat mahasiswa berani mencoba atau berbuat, berani bertanya, berani mengemukakan gagasan, berani mempertanyakan gagasan orang lain.

Berdasarkan uraian di atas dapat dideskripsikan bahwa dalam pembelajaran Aktif, inovatif, Kreatif, namun Efektif dalam suasana yang Menyenangkan, mahasiswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan pemahaman dan kemampuan mahasiswa melalui praktek langsung. Dosen juga ikut berperan dalam menggunakan alat bantu atau

media dan berbagai metode dalam pendekatan PAIKEM sehingga kegiatan pembelajaran yang tercipta dapat membangkitkan semangat mahasiswa dan dapat mengembangkan potensi yang ada dalam diri siswa.

Penerapan pendekatan PAIKEM pada kegiatan pembelajaran menggunakan prinsip-prinsip pembelajaran berbasis kompetensi agar tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran berbasis kompetensi adalah pembelajaran yang dilakukan dengan orientasi pencapaian kompetensi peserta didik.

Belajar dalam konteks PAIKEM bukanlah hanya mendapatkan hasil belajar, akan tetapi proses mengkonstruksi pengetahuan sesuai dengan pengalaman yang mereka miliki. Belajar bukan hanya mengumpulkan fakta yang semakin luas tetapi mengefektifkan diri dalam berpikir. Belajar adalah proses pemecahan masalah, sebab dengan memecahkan masalah mahasiswa akan berkembang secara utuh dalam perkembangan intelektual, mental, dan emosi. Belajar adalah proses pengalaman sendiri yang berkembang secara bertahap dari yang sederhana menuju yang kompleks sehingga mencapai ketuntasan dalam pembelajaran.

Tugas dosen dalam pembelajaran PAIKEM adalah membantu mahasiswa dalam mencapai tujuannya. Maksudnya, dosen lebih berurusan dengan strategi daripada memberi informasi. Dosen hanya mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja sama untuk menemukan suatu yang baru dari siswa. Proses pembelajaran lebih diwarnai *student centered* daripada

teachered. Hal ini ditujukan agar mahasiswa dapat belajar secara aktif dan berpikir kreatif, namun efektif dalam suasana yang menyenangkan.

Keadaan aktif dan menyenangkan tidaklah cukup jika proses pembelajaran tidak efektif dan tidak menghasilkan apa yang harus dikuasai mahasiswa secara proses pembelajaran berlangsung, sebab mahasiswa memiliki sejumlah tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Jika pembelajaran hanya aktif dan menyenangkan tetapi tidak efektif, maka pembelajaran tersebut tidak ubahnya seperti bermain biasa. "Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang dapat dinikmati oleh peserta didik, peserta didik merasa nyaman, aman dan mengasyikan, mengasyikan mengandung unsure *inner motivation* yaitu dorongan untuk selalu ingin tau dan berusaha mencari tahu".²⁵ Melalui proses pembelajaran yang menyenangkan diharapkan ada perbaikan praktik pembelajaran. Dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik..

Pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, namun efektif dalam suasana yang menyenangkan melibatkan mahasiswa dalam berbagai kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka melalui berbuat dan melakukan. Melalui pendekatan PAIKEM dosen diharapkan dapat menggunakan multi media dan multi metode sehingga kegiatan pembelajaran yang tercipta dapat membangkitkan semangat mahasiswa dan dapat mengembangkan berbagai potensi yang ada dalam diri siswa.

²⁵ M. Sobry Sutikno, *Metode dan Model-Model Pembelajaran* (Lombok : Holistica, 2014), h. 156

Menurut Hartono, hal-hal yang harus diperhatikan dalam melaksanakan pendekatan PAIKEM antara lain: 1) memahami sifat yang dimiliki peserta didik, 2) Mengenal Perbedaan Individual, 3) Memanfaatkan perilaku anak dalam pengorganisasian belajar, 4) mengembangkan kemampuan berfikir kritis, kreatif dan kemampuan memecahkan masalah, 5) mengembangkan ruang kelas sebagai lingkungan belajar yang menarik, 6) Memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar, 7) Memberikan umpan balik yang baik untuk meningkatkan kegiatan belajar, 8) membedakan aktif fisik dan aktif mental.²⁶

2.2 Landasan Yuridis Formal dan Psikologis PAIKEM

a. Landasan Yuridis Formal

Tinjauan Yuridis Formal di sini adalah dasar hukum yang melandasi diterapkannya PAIKEM. Dalam konteks ini adalah segala bentuk perundangan dan peraturan serta kebijakan pendidikan yang berlaku di negara Republik Indonesia (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan PERMENDIKNAS Nomor 24 tahun 2006, pasal 7 yang di dalamnya mengatur dan memberi rambu-rambu tentang implementasi proses pendidikan yang berbasis PAIKEM.

b. Tinjauan Psikologis-Pedagogis Penerapan PAIKEM

Tinjauan psikologis-pedagogis dalam konteks ini dimaksudkan ingin melihat posisi dan signifikansi penerapan *strategi* berbasis PAIKEM menurut kajian psikologi belajar. Pembelajaran atau sebelumnya dikenal dengan istilah kegiatan belajar mengajar (KBM) atau disebut juga proses pembelajaran. Proses pembelajaran

²⁶ Hartono dkk, *PAIKEM (Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan)*, (Jogjakarta:Zanafa Publishing, 2012), hh. 31-33

merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Kegiatan pembelajaran adalah fokus kegiatan akademik di sekolah/kampus. Kualitas lulusan merupakan indikator penting bagi keberhasilan sebuah pendidikan. Dengan demikian, guru/dosen memiliki peran dan tanggung jawab yang besar di dalam menentukan kualitas keberhasilan tersebut.

3. Media Pembelajaran CD Interaktif dalam Pemangkas Rambut

3.1 Pengertian Media Pembelajaran

“Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna”.²⁷ Penggunaan media diperlukan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Informasi yang terdapat dalam media harus dapat melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktifitas yang nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus diramcang secara lebih sistematis dan psikologis, serta ditinjau dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi belajar yang efektif.

Istilah media sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata teknologi, Definisi teknologi memiliki keterkaitan dengan keterampilan

²⁷ Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2011), h. 9

yang diperoleh baik melalui penggunaan media maupun pengalaman langsung dan observasi. Media dapat menunjang seseorang mengembangkan potensi keterampilan yang dimilikinya. Berikut ini adalah beberapa definisi media dari beberapa ahli. Menurut Gagne yang dikutip oleh Arief S. Sadiman, dkk menyatakan bahwa “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan mahasiswa yang dapat merangsangnya untuk belajar”.²⁸

Berdasarkan definisi-defenisi media di atas menekankan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan ,perhatian dan minat serta perhatian sedemikian rupa mahasiswa sehingga proses belajar terjadi. Apabila media tersebut membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pembelajaran maka media tersebut disebut media pembelajaran.

Menurut teori komunikasi, media sebagai alat yang berfungsi sebagai penyalur pesan atau informasi dalam pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat penyampaian pesan atau media. Bentuk-bentuk stimulus atau rangsangan yang dapat ditimbulkan dari media tersebut dapat berupa: objek, model, suara langsung, rekaman

²⁸ Arief S.Sadiman, *Media Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), h. 31

audio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, film rangkai, film bingkai, film, televisi dan gambar. “Pembelajaran tidak diartikan sebagai sesuatu yang statis, melainkan suatu konsep yang berkembang seiring dengan tuntutan kebutuhan hasil pendidikan yang berkaitan dengan kemajuan ilmu dan teknologi yang melekat pada wujud pengembangan kualitas sumber daya manusia.”²⁹

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh dosen. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat pembelajaran.

Kemp dan Dayton, yang dikutip Cecep Kustandi mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media pembelajaran yaitu: 1) penyampaian pelajaran tidak kaku, 2) pembelajaran bisa lebih menarik, 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif, 4) lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat, 5) kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bila integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan, 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja, 7) meningkatkan sikap positif siswa, 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang positif”.³⁰

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak. Selain itu, media pembelajaran dapat menimbulkan kegairahan

²⁹ Martinis Yamin, *Paradigma Baru Pembelajaran* (Jakarta: Gaung Persada, 2011), h. 69

³⁰ Cecep Kustandi dkk, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2011), hh. 23-24

belajar mahasiswa serta memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, sehingga memungkinkan timbulnya daya kreatif siswa.

Media pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang dan peralatan. Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Media dalam proses pembelajaran dikelompokkan menjadi empat kelompok besar, yakni media audio, media visual, media audio visual dan multi media.³¹

Media audio adalah media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Dilihat dari sifat pesan yang diterimanya media audio ini menerima pesan verbal dan non verbal. Jenis media yang termasuk media ini adalah program radio, program media rekam (*software*) yang disalurkan melalui alar-alat perekam seperti *tape recorder*

Media visual adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Termasuk dalam media jenis ini adalah media cetak-verbal, cetak grafis, dan media visual non cetak. Media visual verbal adalah media visual yang memuat pesan-pesan verbal dalam bentuk tulisan seperti buku, majalah, koran, modul dan lain-lain. Media visual-nonverbal-grafis adalah media visual yang memuat pesan nonverbal yakni berupa simbol-simbol visual atau unsur-unsur grafis, seperti

³¹Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: Referensi (GP Press Group, 2013), h. 54

gambar, grafik, diagram, bagan dan peta. Media nonverbal-tiga dimensi adalah media visual yang memiliki tiga dimensi berupa model, seperti miniatur, mock up, specimen dan diorama.

Media audio visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran sekaligus dalam satu proses. Sifat pesan yang disalurkan melalui media dapat berupa pesan verbal dan non verbal. Pesan visual yang terdengar dan terlihat itu dapat disajikan melalui program audio visual seperti film dokumenter, film drama dan lain-lain. Program tersebut disalurkan melalui televisi, alat seperti film dapat juga disambungkan pada alat proyeksi.

Multimedia yaitu media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran, termasuk dalam media ini adalah segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung bisa melalui komputer dan internet, bisa juga melalui pengalaman berbuat dan pengalaman terlibat. Termasuk dalam pengalaman berbuat adalah lingkungan nyata dan karyawisata, sedangkan pengalaman terlibat adalah permainan dan simulasi. Disebut multimedia, karena media ini kombinasi dari berbagai dari berbagai media yang telah disebutkan sebelumnya. Saat ini multi media diarahkan komputer yang dalam perkembangannya sangat pesat dan sangat membantu dalam dunia pendidikan. "Kelebihan dari multi media ini adalah memberikan kemudahan kepada siswa untuk belajar secara individual maupun kelompok, selain memberikan kemudahan bagi dosen dalam

menyampaikan materi, media komputer juga memberikan rangsangan yang cukup besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.”³²

Salah satu bentuk pemanfaatan multimedia berbasis komputer yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu multimedia interaktif. “Multimedia interaktif dapat digunakan dalam pembelajaran sebab cukup efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik.”³³ Interaktif dimaksudkan bahwa saat siswa mengaplikasikan program ini diajak untuk terlibat secara auditif, visual dan kinetik, sehingga dengan pelibatan ini dimungkinkan informasi atau pesannya mudah dimengerti. Didalam penggunaannya multimedia berbasis komputer ini diperlukan salah satu perangkat program (*software* dalam bentuk *Compact Disk*) yang berisi materi-materi yang berkaitan dengan pembelajaran. Salah satu contoh program dalam CD pembelajaran pangkas rambut yang berisi tentang berbagai desain model pangkasan rambut yang sesuai dengan bentuk wajah.

3.2 CD Interaktif Sebagai Media dalam Pemangkasan Rambut

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran dikenal dengan Pembelajaran Berbasis computer (*Computer based Instruction*). *Computer based Instruction* pada pembelajaran memiliki manfaat yang signifikan pada proses pembelajaran.”³⁴ Aplikasi computer sebagai alat bantu proses belajar memberikan banyak keuntungan. Komputer

³² Cecep kustandi, *op. cit.*, h. 78

³³ Yudhi Munadi, *op. cit.*, h.152

³⁴ Rusman , *Belajar dan Pembelajaran Berbasis komputer* (Bandung: Alfabeta 2012), h. 186

memungkinkan mahasiswa belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya dalam pengetahuan dan informasi yang ditayangkan. “Komputer dapat menciptakan iklim belajar yang efektif bagi mahasiswa yang lambat , tetapi juga dapat memacu efektifitas belajar bagi mahasiswa yang lebih cepat.

Pembelajaran berbasis komputer merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan software komputer (CD pembelajaran) berupa program komputer yang berisi tentang muatan pembelajaran meliputi judul, tujuan, materi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.

Berikut ini dikemukakan keuntungan penggunaan CD pembelajaran yang digunakan untuk tujuan pembelajaran:

- a. Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.
- b. CD pembelajaran dapat di ulang pemakaiannya untuk menambah kejelasan.
- c. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
- d. Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa.
- e. Mengembangkan imajinasi peserta didik.
- f. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik.
- g. Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang.

- h. Sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan; mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari siswa.
- i. Semua peserta didik dapat belajar dari CD pembelajaran, baik yang pandai maupun kurang pandai.
- j. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar.
- k. Dengan CD pembelajaran penampilan mahasiswa dapat segera dilihat kembali untuk dievaluasi.

Penggunaan CD interaktif bagi mahasiswa adalah menyampaikan pesan dan informasi dalam pembelajaran pemangkasan rambut. Suatu pembelajaran dapat dikatakan pembelajaran apabila terjadi komunikasi dua arah (*two ways communication*) yang berlangsung antara dosen dan siswa. Dosen menyampaikan materi pembelajaran pemangkasan rambut melalui penggunaan CD interaktif dan mahasiswa memberi tanggapan (respon) terhadap materi pelajaran yang diterima. Dalam pembelajaran, dosen tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga menerima umpan balik dari mahasiswa dan memberi pengaturan (*reinforcement*) terhadap hasil belajar yang mereka tempuh.

CD interaktif digunakan sebagai media pembelajaran dengan pendekatan PAIKEM untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media CD interaktif pada pemangkasan rambut memberikan manfaat yang besar bagi pembelajaran pangkas rambut. Tampilan menu dibuat semenarik mungkin dengan menggunakan desain warna dan suara

sehingga diharapkan akan tercipta suasana pembelajaran yang segar (*fresh*) dan menyenangkan (*fun*).

Penggunaan media CD interaktif dapat menampilkan teks, gambar, dan suara. Juga mampu mengakomodasikan semua kegiatan pembelajaran pangkas rambut secara pembelajaran seperti mendengarkan, melihat serta memberikan respon (umpan balik). Media CD interaktif mampu memotivasi belajar mahasiswa sesuai dengan kemampuannya dan mengorganisasi materi menjadi suatu pola yang bermakna serta menciptakan iklim belajar yang efektif bagi mahasiswa dan memacu efektivitas belajar bagi mahasiswa yang cepat.

Pembelajaran komputer sebagai media pembelajaran dapat digunakan untuk menyajikan isi pelajaran yang berbentuk tutorial, praktek, pelatihan, simulasi, permainan, penemuan dan pemecahan masalah. Beberapa model multimedia interaktif diantaranya model *drills*, *model tutorial*, *model Simulasi*, *model games instruction*

Model drills, dalam pembelajaran berbasis komputer pada dasarnya salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit melalui tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya. Bentuk interaksi ini digunakan untuk melatih siswa untuk menggunakan konsep, aturan, atau prosedur yang telah diajarkan sebelumnya. Melalui serangkaian contoh dari konsep dan pengetahuan yang telah dipelajari, siswa diberikan kesempatan untuk berlatih agar terampil dalam menerapkan konsep dan

pengetahuan pangkas rambut . Interaksi yang berbentuk praktik dan latihan menyesuaikan model pangkasan dengan bentuk wajah secara terus menerus. Mahasiswa diharapkan dapat menguasai suatu keterampilan dalam memilih model rambut sesuai dengan bentuk wajah serta dapat mengaplikasikannya.

Penggunaan CD interaktif bagi siswa adalah menyampaikan pesan dan informasi pelajaran dalam pembelajaran pemangkasan rambut. Suatu pembelajaran dapat dikatakan pembelajaran apabila terjadi komunikasi dua arah (*two ways communication*) yang berlangsung antara dosen dan mahasiswa. Dosen menyampaikan materi pembelajaran pemangkasan rambut melalui penggunaan CD interaktif dan mahasiswa memberi tanggapan (*respon*) terhadap materi pelajaran yang diterima. Dalam pembelajaran, dosen tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga menerima umpan balik dari mahasiswa dan memberi pengaturan (*reinforcement*) terhadap hasil belajar yang mereka tempuh.

CD interaktif digunakan sebagai media pembelajaran dengan pendekatan PAIKEM untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pengembangan media CD interaktif pada pemangkasan rambut memberikan manfaat yang besar bagi pembelajaran pangkas rambut. Tampilan menu dibuat semenarik mungkin dengan menggunakan desain warna dan suara sehingga diharapkan akan tercipta suasana pembelajaran yang segar (*fresh*) dan menyenangkan (*fun*). Interaksi

yang berbentuk latihan menampilkan pertanyaan yang bervariasi yang harus dijawab oleh siswa, dan disediakan umpan balik dan penguatan (*reinforeement*) baik yang bersifat positif maupun negatif.

Penggunaan media CD interaktif dapat menampilkan teks, gambar, dan suara. Juga mampu mengakomodasikan semua kegiatan pembelajaran pangkas rambut secara pembelajaran seperti mendengarkan, melihat serta memberikan respon. Media CD interaktif mampu memotivasi belajar siswa sesuai dengan kemampuannya dan mengorganisasi materi menjadi suatu pola yang bermakna serta menciptakan iklim belajar yang efektif bagi siswa yang lambat dan memacu efektivitas belajar bagi siswa yang cepat.

3.3Tampilan CD Interaktif

1) Halaman pembuka

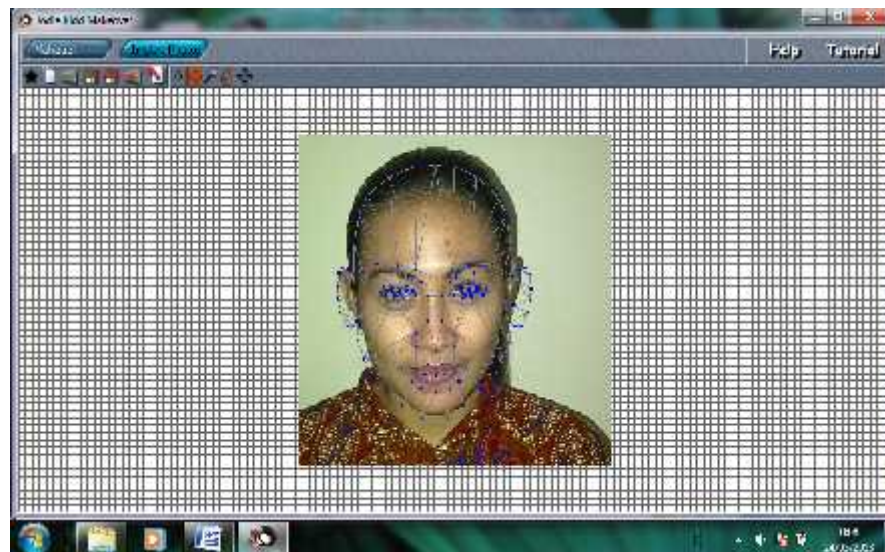
Halaman ini pengguna diminta untuk memilih menu yang akan digunakan. Pada tampilan ini terdapat tiga menu pilihan yaitu *new makeover*, *open makeover* dan *import face*. Menu yang dipilih untuk awal penggunaan pilihlah menu *import face*, karena pada menu ini kita dapat mengambil gambar foto wajah yang telah disiapkan pada dokumen dalam harddisk.



Gambar2.10. Halaman pembuka

2) Halaman untuk koreksi bentuk wajah

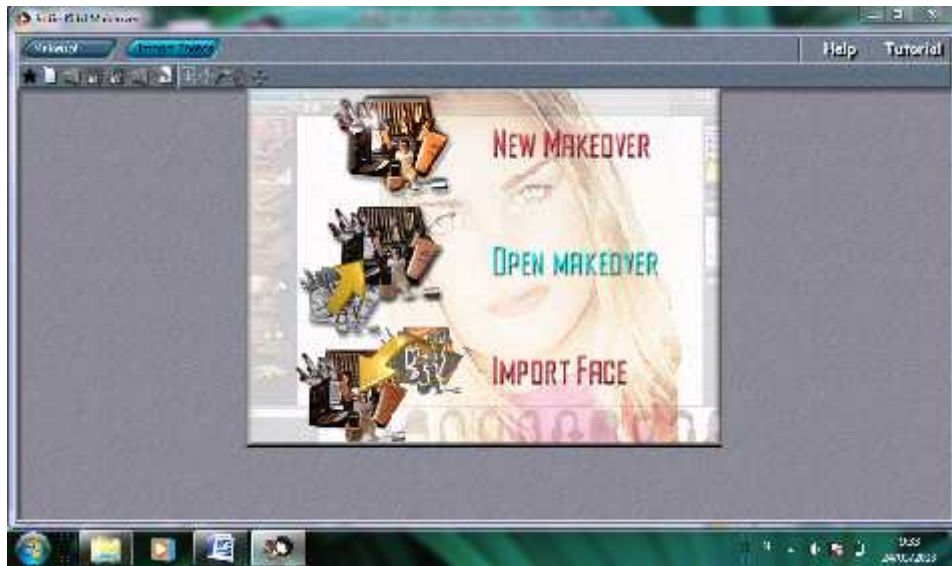
Tampilan pada halaman ini pengguna dapat memotong wajah pada foto yang telah diambil dari file foto di dokumen sesuai dengan bentuk wajah model. Kemudian bentuk wajah yang telah dibentuk, disimpan pada dokumen komputer.



Gambar 2.11. koreksi wajah sesuai dengan bentuknya

3) Halaman Menu Utama

Tampilan pada halaman ini sama dengan tampilan pada halaman pembuka. Pengguna memilih menu open *makeover* untuk memilih desain pangkasan rambut yang sesuai dengan bentuk wajah



Gambar 2.12. Menu Utama

4) Hasil gambar yang telah di crop

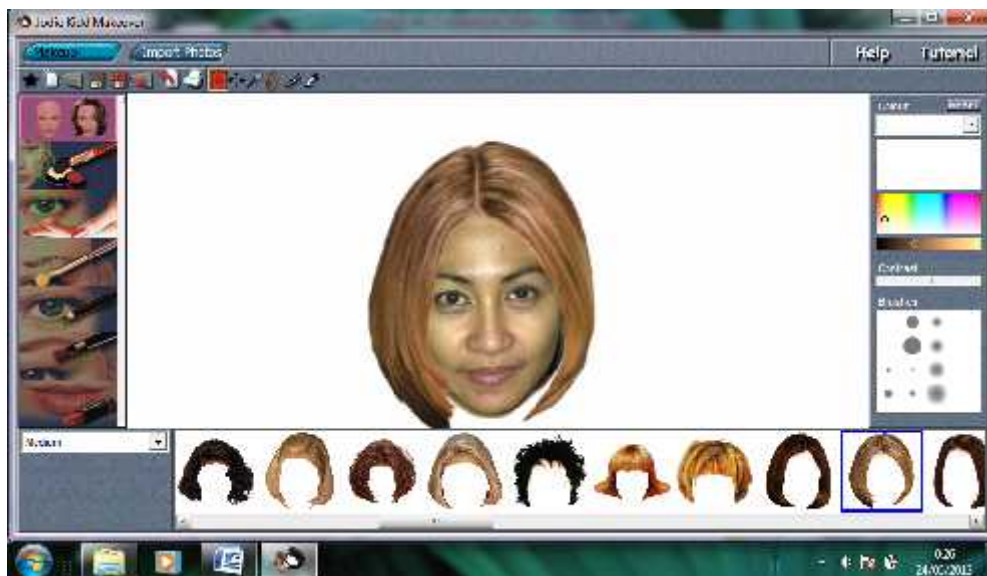
Halaman ini terlihat potongan wajah yang telah siap untuk dipasang dengan model/desain pangkasan rambut yang sesuai. Pada halaman ini menyajikan hal-hal yang berhubungan dengan jenis-jenis rambut yang akan dipasang pada bentuk-bentuk wajah yang sesuai. Desain pangkasan yang tersedia pada halaman ini 45 desain untuk pangkasan panjang, 49 desain pangkasan rambut sedang dan 64 desain pangkasan rambut pendek.



Gambar2.13. potongan bentuk wajah

5) Halaman hasil desain

Halaman ini dapat dilihat hasil desain yang dipilih oleh pengguna sesuai dengan bentuk wajah. Hasil desain tersebut dapat langsung dicetak atau disimpan pada dokumen komputer.



Gambar 2.14. Hasil desain pangkasan rambut

Cara mengoperasikan CD interaktif pangkas rambut dengan komputer sebagai perantara dalam menampilkan tampilan menu yang terdapat pada CD interaktif yakni:

- a. Nyalakan komputer dan install CD pembelajaran tersebut pada komputer dengan mengikuti petunjuk install dari CD pembelajaran tersebut, sehingga program sudah tersimpan dalam komputer dan dapat digunakan secara langsung.
- b. Sebelum mengoperasikan media ini terlebih dahulu dipersiapkan gambar/foto wajah yang disimpan pada data komputer untuk diaplikasikan.
- c. Buka program untuk masuk ke halaman pembuka. Halaman pembuka terdapat tiga menu utama, silakan klik menu import face untuk mengambil gambar foto pada file yang telah disimpan di komputer.
- d. Gambar yang telah diambil akan masuk pada halaman untuk mengkoreksi bentuk wajah. Cara mengkoreksi bentuk wajah, yaitu terdapat patrun untuk memotong bentuk wajah dengan cara dikecilkan atau dibesarkan mengikuti bentuk wajah. Kemudian kita simpan bentuk wajah yang telah dikoreksi dalam data computer.
- e. Kemudian kembali ke menu utama dengan klik simbol bintang pada sudut kiri atas halaman. Pada menu utama ini terdapat tiga pilihan menu yaitu *new makeover*, *open makeover* dan *import face*. Klik menu

- open makeover* untuk mengambil data bentuk wajah yang sudah dikoreksi.
- f. Pilih gambar yang akan diambil, selanjutnya klik “open” untuk membuka gambar tersebut, sehingga kita akan masuk pada menu korektif wajah.
 - g. Pilihlah model pangkasan rambut yang tersedia sesuai desain untuk rambut panjang, medium dan pendek. Pasangkan pada wajah yang sudah dikoreksi. Pada tahap ini kita dapat menyesuaikan bentuk wajah dengan desain yang tersedia dengan cara memperbesar atau memperkecil tampilan serta menggeser posisi desain rambut agar tepat pada bentuk wajah.
 - h. Setelah menemukan desain pangkasan yang sesuai dan disetujui oleh model file dapat disimpan atau langsung dicetak.
 - i. Setelah selesai mengaplikasikan bentuk wajah dan desain pangkasan rambut, langkah selanjutnya untuk menutup aplikasi dengan klik tanda silang di sudut kanan atas pada tampilan.

4. Metode Pembelajaran Pangkas Rambut

Metode pembelajaran menempati urutan kedua dalam proses pembelajaran bagi seorang pendidik, setelah penguasaan materi yang akan diajarkan. Penguasaan materi dan metodologi sebenarnya tidak dapat dipisahkan. Penguasaan materi adalah langkah utama yang membuat pendidik harus banyak membaca, menulis, berdiskusi, dan mempertajam analisis. Sedangkan metodologi adalah cara meramu materi yang banyak. “Materi tanpa

metodologi kurang menarik, membosankan, dan kehilangan daya pikat, sehingga dikhawatirkan peserta didik tidak tertarik dengan materi pembelajarannya. Sedangkan metodologi tanpa materi akan terasa hampa, kosong dan kering ilmu.”³⁵

Strategi belajar diperlukan agar belajar dapat mencapai tujuannya. Sehingga diperlukan suatu cara atau metode yang digunakan. Metode merupakan hal yang penting dalam proses belajar dan pembelajaran karena sebagai sarana untuk mendukung kegiatan dosen dan mahasiswa di dalam kelas, jika dosen menerapkan metode yang kurang tepat, maka hasil yang dicapai kurang memuaskan, dan sebaliknya jika dosen menerapkan metode yang tepat maka hasil yang dicapai memuaskan. Metode juga berperan sebagai alat untuk menciptakan proses belajar dan pembelajaran, dengan metode ini diharapkan tumbuh berbagai kegiatan belajar mahasiswa yang dapat memotivasi mahasiswa untuk belajar.

Dilihat dari pengertian metode yaitu suatu cara yang dipergunakan dalam pelaksanaan pembelajaran, sedangkan metode pembelajaran adalah cara yang digunakan dosen yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setiap metode pembelajaran yang dipilih dan digunakan oleh dosen membawa pengaruh, baik langsung maupun tidak langsung pada pencapaian hasil belajar siswa. Pengaruh tersebut dapat berupa pengaruh positif maupun pengaruh negatif.

³⁵ Jamal Ma'mur Asmani, *7 Tips Aplikasi PAKEM menciptakan Metode Pembelajaran yang efektif dan berkualitas* (Yogyakarta: Diva Press, 2012), h. 29

Terdapat berbagai metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran yakni:

1) Metode ceramah

Cara menyajikan pelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa. Metode ceramah merupakan metode yang sampai saat ini sering digunakan oleh setiap dosen atau instruktur. Dosen biasanya belum merasa puas manakala dalam proses pengelolaan pembelajaran tidak melakukan ceramah. Demikian juga siswa, mereka akan belajar manakala ada dosen yang berceramah berarti ada proses belajar dan tidak ada dosen berarti tidak ada belajar. Metode ceramah merupakan metode cara yang digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran ekspositori.

2) Metode demonstrasi

Penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan dari seorang dosen atau seorang mahasiswa yang memperlihatkan tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu, baik sebenarnya atau hanya sekedar tiruan. Dengan penggunaan metode ini, mahasiswa akan lebih meyakini kebenaran materi pembelajaran.

3) Metode diskusi

Menghadapkan mahasiswa pada suatu permasalahan. Tujuan utama metode ini adalah untuk memecahkan suatu permasalahan, menjawab

pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan siswa, serta untuk membuat suatu keputusan. Karena itu, diskusi bukanlah debat yang bersifat mengadu argumentasi. Diskusi lebih bersifat bertukar pengalaman untuk menentukan keputusan tertentu secara bersama-sama.

4) Metode simulasi

Cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi atau tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Simulasi dapat digunakan sebagai metode pembelajaran dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya.

5) Metode karya wisata

Cara penyajian pelajaran dengan membawa mahasiswa mempelajari bahan-bahan (sumber-sumber) belajar diluar kelas. Pada prinsipnya metode ini bertujuan membawa mahasiswa ke luar dalam rangka mempelajari sumber-sumber belajar yang tersebar luas di luar kelas.

6) Metode penugasan

Cara penyajian bahan pelajaran yang ditandai oleh pemberian tugas dari dosen kepada mahasiswa dalam rangka melakukan kegiatan belajar. Tugas diberikan sehubungan dengan topik yang sedang atau akan dipelajari.

7) Metode pemecahan masalah

Cara penyajian bahan pelajaran dengan menjadikan masalah sebagai titik tolak pembahasan untuk dianalisis dan disintesis dalam rangka mencari

permasalahan. Masalah dapat diajukan oleh dosen kepada mahasiswa atau oleh mahasiswa kepada mahasiswa sendiri yang kemudian dijadikan bahan pembahasan dan dicari pemecahannya sebagai kegiatan belajar siswa. Metode pemecahan masalah ini sering dinamakan *problem selving method*, *reflective thinking method*, atau *scientific method*.

8) Metode eksperimen

Cara penyajian pelajaran yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk melakukan percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajari. Alam proses pembelajaran dengan menggunakan metode ini mahasiswa diberi kesempatan untuk mengalami sendiri atau melakukan sendiri dengan mengikuti suatu proses, mengamati suatu objek, keadaan, atau proses sesuatu.

9) Metode penemuan merupakan cara penyajian pelajaran yang banyak melibatkan mahasiswa dalam proses-proses mental dalam rangka penemuannya.

10) Metode proyek atau unit

Cara penyajian pelajaran yang bertitik tolak dari suatu masalah, kemudian dibahas dari berbagai segi yang berhubungan, sehingga pemecahan secara keseluruhan dapat memberikan makna.

Pembelajaran pangkas rambut dapat menggunakan berbagai metode untuk memberi keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan diantaranya adalah metode ceramah, tanya

jawab, diskusi, latihan (drill), demonstrasi dan sebagainya. Pemilihan penggunaan metode demonstrasi sangat menunjang proses interaksi pembelajaran di kelas. Dengan adanya metode yang di pilih tersebut, suasana kelas dalam pembelajaran pangkas rambut akan lebih terlihat menyenangkan dari pada metode lain yang kurang menggunakan keaktifan mahasiswa dalam praktek pemangkasan rambut.

Penggunaan metode demonstrasi dapat diterapkan dengan syarat memiliki keahlian untuk mendemonstrasikan penggunaan alat atau melaksanakan kegiatan tertentu seperti kegiatan yang sesungguhnya. "Metode demonstrasi ini sangat efektif menolong siswa mencari jawaban atas pertanyaan seperti: bagaimana prosesnya?, terdiri dari unsur apa?, cara mana yang paling baik?, bagaimana dapat diketahui kebenarannya? Melalui pengamatan Induktif."³⁶ Metode demonstrasi merupakan metode pembelajaran yang sangat efektif untuk menolong mahasiswa untuk memperoleh jawaban dengan mengamati suatu proses atau peristiwa tertentu dimana keaktifan lebih banyak dari pada pihak dosen. "Metode Demonstrasi adalah metode membelajarkan dengan cara memperagakan barang, atau kejadian, aturan, dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan pokok bahasan yang sedang disajikan".³⁷ Mahasiswa dapat mengamati dan memperhatikan pada apa yang diperlihatkan selama proses pelajaran berlangsung.

³⁶ Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi* (Jakarta:Referensi,2012), h.66

³⁷ M Sobry Sutikno, *Metode dan model-model Pembelajaran* (Lombok:Holistica,2014), h. 44

Penggunaan metode demonstrasi tidak hanya bertujuan agar mahasiswa dapat memahami tentang cara mengatur sesuatu dari proses pembelajaran pangkas rambut dan mengamati atau memperhatikan bagian dari sesuatu benda atau alat, akan tetapi demonstrasi bertujuan agar mahasiswa dapat menggunakan suatu alat dalam penerapan pangkas rambut. Dengan demikian mahasiswa akan mengerti cara-cara penggunaan alat-alat yang di gunakan dalam pembelajaran pangkas rambut, sehingga mahasiswa dapat memilih dan membandingkan cara yang terbaik yang di gunakan. Selain itu, mahasiswa juga dapat mengetahui dan menguji kebenaran suatu hukum yang diperoleh secara teoritis dan untuk memperkuat suatu pengertian.

Selain perhatian mahasiswa dapat dipusatkan ketika proses belajar berlangsung, dengan penggunaan metode demonstrasi mahasiswa dapat aktif dalam praktek pangkas rambut sehingga dapat mengembangkan kreatifitas dan keterampilan. Mahasiswa dapat memecahkan langsung masalah yang di dapat ketika demonstrasi pangkas rambut dilakukan dengan membandingkan materi dari pangkas rambut. Kesalahan-kesalahan yang dilakukan selama proses pelaksanaan demonstrasi pangkas rambutpun juga dapat di kurangi bila dibandingkan dengan hanya mendengarkan keterangan dari dosen saja.

C. Penelitian yang Relevan

Permasalahan utama dalam penelitian ini berkenaan dengan pendekatan pembelajaran dan hasil belajar pangkas rambut dengan menggunakan pendekatan paikem. Penelitian yang berkenaan dengan pembelajaran dan hasil

belajar dengan menggunakan pendekatan paikem , sudah pernah dilakukan oleh mimin minawati. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan strategi PAIKEM dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar karena matematika tidak lagi dianggap sebagai mata pelajaran yang menakutkan dan membosankan.³⁸

D. Kerangka Teoritis

Penelitian tindakan pertama kali diperkenalkan oleh ahli psikologi Kurt pada tahun 1946. Inti gagasan Lewin inilah yang selanjutnya dikembangkan oleh ahli-ahli lain seperti Stephen Kemmis, Robbin Mc Taggart, Elliot, Dave Ebbut dan sebagainya. Secara umum pengertian penelitian tindakan (action research) adalah proses penetapan dan tujuan suatu tindakan-tindakan baru, baik terhadap anak didik di dalam kelas maupun warga lain di dalam lingkungan sekolah sebagai alternatif pemecahan masalah.

Penelitian tindakan adalah metode penelitian yang menekankan pada masalah-masalah sosial, bertujuan ke arah peningkatan sebuah proses siklus diikuti penemuan yang sistematis, sebuah prose yang reflektif, bersifat partisipatif ditentukan oleh pelaksana.³⁹

Menurut Kurt Lewin dikutip oleh Manurung, bahwa penelitian tindakan /bertujuan untuk menutupi kesenjangan sosial dan budaya antar para ahli dan I praktisi, serta membentuk suatu metode penelitian yang dapat digunakan sehari-

³⁸ Mimin Minawati, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar melalui strategi Paikem" (Tesis, PPs UNJ 2010)

³⁹ Kember, *Action Learning, Action Research Improving the Quality of teaching* (London:Kogan Page Limited, 2000), h. 24

hari di dalam kelas. Tujuan ini menuntut para peneliti dalam penelitian tindakan terlibat secara langsung dalam situasi di lapangan.

Menurut Stringer, dalam konteks sosial modern yang demokratis, penelitian tindakan dipandang sebagai sebuah proses inkuiri yang memiliki karakteristik: (a) demokratis, yakni memungkinkan partisipasi dari semua orang, (b) *equitable*, yakni mengakui persamaan antar sesama manusia, (c) pembebasan, yakni memberikan kebebasan dari penindasan dan pelemahan kondisi, dan (d) peningkatan kehidupan, yakni memungkinkan bagi berekspresinya potensi manusia seutuhnya.⁴⁰

Pada dasarnya penelitian tindakan bertujuan untuk mengatasi kesenjangan antara kondisi yang diharapkan dan kenyataan yang ada. Penelitian tindakan berorientasi kepada perubahan menuju perbaikan suatu keadaan melalui tindakan-tindakan baru. Orientasi dari penelitian tindakan adalah mempelajari situasi nyata suatu kelas atau sekolah yang bertujuan untuk mengembangkan bentuk dan kualitas tindakan-tindakan dalam pembelajaran. Selain bertujuan untuk mencari pemecahan masalah berupa tindakan-tindakan baru sebagai upaya melakukan perubahan, pelaksanaan, penelitian tindakan juga merupakan upaya guru untuk membuat potret diri sendiri..

Penelitian tindakan dapat memberikan berbagai kegunaan dalam lingkup pendidikan, yaitu: (a) memecahkan persoalan pendidikan yang dihadapi guru dan sekolah; (b) menjadikan guru atau pendidik terampil dalam melakukan refleksi terhadap apa yang telah dilakukan; (c) guru dapat mengecek dan

⁴⁰ Ernest T. Stringer, *Action Research, Second Edition* (London: Sage Publications, 1999), h. 10

mencobakan ide-ide atau metode baru di kelas dan melihat apakah hal itu efektif dan membantu siswa atau tidak; (d) melibatkan guru dalam pengajaran secara profesional di sekolah; (e) membantu perubahan dalam pendidikan secara nyata; (f) membantu siswa mengembangkan model.

Berdasarkan pendapat di atas, jelaslah bahwa dilakukannya penelitian tindakan adalah dalam rangka agar pengajar bersedia untuk mengintrospeksi, bercermin, merefleksi atau mengevaluasi dirinya sendiri sehingga kemampuannya sebagai seorang pengajar cukup profesional. Peningkatan kemampuan diri tersebut diharapkan dapat berpengaruh terhadap peningkatan kualitas anak didiknya, baik dalam aspek penalaran, keterampilan, pengetahuan, hubungan sosial maupun aspek-aspek lain yang bermanfaat bagi anak didik untuk menjadi dewasa.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini laju pesat, cenderung tak terkendali. Bahkan hampir-hampir tak terelakkan oleh dunia pendidikan. Pemanfaatan multimedia merupakan salah satu perkembangan teknologi yang mempengaruhi pendidikan. Untuk itu, dosen dituntut untuk mengembangkan variasi pembelajaran melalui pemilihan strategi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu dengan memanfaatkan variasi alat bantu, baik dalam variasi media dan penggunaan metode yang tepat agar mahasiswa dapat belajar secara efektif dan efisien. Penggunaan variasi pembelajarandimaksudkan untuk menggairahkan belajar anak didik. Dengan bergairahnya belajar, anak didik tidak sukar untuk mencapai tujuan pembelajaran, karena bukan dosen yang

memaksakan anak didik untuk mencapai tujuan, tetapi anak didiklah dengan sadar untuk mencapai tujuan.

Pemanfaatan multi media dan multi metode belum dikembangkan di program studi tata rias, pengelolaan kelas yang baik juga kurang ditingkatkan dalam menciptakan suasana belajar yang memungkinkan anak untuk belajar. Keterampilan teknik memangkas rambut serta memegang gunting pangkas menduduki posisi terendah, karena beberapa kesulitan yang dimiliki mahasiswa pada dasarnya membuat keterampilan tersebut kurang diminati siswa.

Hal di atas menandakan bahwa keterampilan pangkas rambut mahasiswa program studi Tata rias UNJ perlu ditingkatkan. Oleh karena itu diperlukan tindakan khusus untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa khususnya keterampilan dalam menyesuaikan dengan bentuk wajah agar mereka dapat berkreasi dengan mudah tentunya dengan cara yang menyenangkan serta keaktifan mahasiswa lebih ditonjolkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang lebih mengaktifkan siswa.

Penerapan kreasi dalam menggunakan media dan metode pembelajaran sangat perlu dimiliki oleh dosen. Dengan begitu, sasaran atau kompetensi yang diharapkan dari mahasiswa dengan mudah terpenuhi. Dengan pendekatan PAIKEM mahasiswa sebagai subjek belajar berperan aktif, serta inovatif, kreatif dalam setiap proses pembelajaran dengan cara menemukan dan memecahkan sendiri permasalahan dari materi pelajaran. Mahasiswa belajar mengenal media interaktif yang diterapkan pada setiap pelajaran pangkas rambut. Pembelajaran

dikaitkan dengan kehidupan nyata secara riil. Kemampuan didasarkan atas pengalaman.

Dengan menerapkan pendekatan PAIKEM yang dikombinasikan dengan kreasi dosen dalam menggunakan metode pembelajaran yaitu melalui metode demonstrasi melalui CD pembelajaran dan demonstrasi langsung , maka dengan begitu sasaran dan kompetensi yang diharapkan dari mahasiswa akan dengan mudah terpenuhi dan tercapai