

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Perkembangan pendidikan saat ini memasuki era globalisasi yang ditandai dengan adanya ilmu pendidikan dan teknologi. Salah satu bentuk kebutuhan perkembangan pendidikan untuk mensukseskan pembangunan adalah sekolah kejuruan, dimana sekolah tersebut menuntut siswa untuk memiliki *skill* ataupun keahlian yang dimulai dari dasar sampai mereka mahir menurut bidang kemampuan yang diberikan selama pendidikan berlangsung. Era globalisasi menuntut kualitas sumber daya manusia yang kreatif, tangguh dan mampu menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang diprogramkan oleh pemerintah untuk mempersiapkan peserta didik agar lebih siap memasuki lapangan kerja dan mengembangkan sikap profesional dibidangnya masing – masing. Dalam pengembangan peserta didik tentunya dibutuhkan pendidikan yang bermutu sehingga apa yang menjadi tujuan pendidikan dapat tercapai.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 10 Medan merupakan salah satu lembaga formal yang terdiri dari 4 program keahlian yaitu: Tata Kecantikan, Tata Boga, Tata Busana, Multimedia. Secara khusus tujuan kompetensi keahlian Tata kecantikan adalah membekali peserta didik dengan kemampuan keterampilan, pengetahuan sikap agar kompeten. Djamarah menyatakan (2010), "fasilitas adalah

kelengkapan yang menunjang belajar peserta didik disekolah". Dalam menciptakan generasi muda berprestasi dan berbudi luhur salah satu kompetensi yang sangat diperlukan dalam menunjang aktivitas belajarnya adalah fasilitas belajar di sekolah yang baik.

Apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal disekolah-sekolah, tidak lain ini dimaksudkan untuk mengarahkan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, yang terdiri atas murid, guru, atau bahan pengajaran (buku, modul, rekaman video atau audiodan sejenisnya) dan berbagai sumber belajardan fasilitar (proyektor, perekam video, radio, televisi, komputer, laboratorium dan lain-lain).

Disekolah guru pelaku perubahan dan berperan penting dalam mendidik siswa untuk mencapai kompetensinya. Oleh karena itu peran guru sebagai agen perubahan harus menjalankan komitmen pendidik yang telah dicanangkan sekolah. Dengan penggunaan media pengajaran yang kreatif dalam proses pembelajaran, diharapkan dapat menarik minat belajar siswa serta dapat mengaktifkan alat indra dengan maksimal yang memusat pada siswa. Siswa juga merupakan objek yang akan dikembangkan potensinya sehingga bisa menjadi sumber daya manusia yang berkualitas.

Arsyad (2007) mengatakan belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah

belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya.

Sejalan dengan hasil observasi yang telah penulis lakukan pada 28 Mei 2018 bersama guru mata pelajaran bapak Ronald Tarakindo Rajagukguk , ditemukan pada mata pelajaran *make up* karakter di SMK Negeri 10 Medan masih ada yang belum mencapai kompetensinya, hal ini dapat di lihat dari daftar nilai siswa : dari 25 siswa ada 15 siswa yang dengan nilai rata-rata 70, ada 3 siswa dengan nilai 78, ada 2 siswa dengan nilai 75, ada 2 siswa dengan nilai 73 ada 3 siswa dengan nilai 71, sehingga ada sebanyak 15 siswa dibawah nilai 70, disebabkan kesulitan-kesulitan siswa dalam membentuk luka, zombie, dan sebagainya. Setiap siswa yang akan melakukan rias karakter sebaiknya harus menguasai pengetahuan tentang rias wajah karakter agar siswa mudah melaksanakan prakteknya. Temuan dilapangan siswa belum mampu melakukan rias wajah karakter karena keterbatasan sarana dan prasarana, karena siswa masih menyediakan alat dan bahannya sendiri.Selain itu, yang membuat siswa kesulitan dalam memilih *foundation*.Siswa juga belum mampu membuat adonan darah untuk pengaplikasian pada kapas seharusnya lengket dan tertutupi.

Menurut Halim (2013) untuk mendapatkan hasil *make-up* yang alami, seorang penata rias harus selalu memperliasi wawasan, latihan dan belajar melalui buku, majalah, internet, televisi dan film,sehingga dapat menghasilkan warna dan gambaran yang natural dalam membuat pembaruan/gradasi. Paparan Halim selanjutnya menjelaskan luka bakar tiga dimensi memerlukan *make-up* khusus

dimana make up tiga dimensi merupakan make up yang mengubah secara keseluruhan atau bagian wajah dengan bahan tambahan di oles ataupun ditempelkan pada wajah sehingga dapat dilihat dari beberapa sudut pandang yaitu dari depan dari samping dan dari atas.

Media pembelajaran mempunyai peranan yang sama pentingnya dengan faktor-faktor pendidikan yang lain, namun kurang di perhatikan oleh guru. Padahal pemilihan media yang tepat, dan sesuai dengan materi dan tujuan, merupakan salah satu kunci keberhasilan suatu proses belajar mengajar. Media *audio visual* disebut juga sebagai media video merupakan salah satu media yang di gunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media video terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu *audio* dan *visual*. Media *audio- visual* mempunyai kelebihan karena mempunyai dua unsur suara dan gambar yang bergerak nyata sehingga siswa mudah menerima pembelajaran. Misalnya dalam mendemonstrasikan materi pelajaran praktek, semua terasa lebih simple dan bisa berulang-ulang ditampilkan materi pembelajarannya. Program pembelajaran tutorial dengan bantuan komputer meniru system tutor yang dilakukan guru atau inspektur. Informasi atau pesan berupa suatu konsep disajikan dilayar komputer dengan teks, gambar, atau grafik. Hal ini sejalan dengan hasil paparan dari Sinta (2017) mengatakan bahwa media video tutorial dapat mengangkat hasil praktek siswa.

Dukungan SMK Negeri 10 Medan sudah cukup memadai, namun belum dimanfaatkan dengan baik, seperti halnya, komputer dan *in focus* pemanfaatan fasilitas belajar yang optimal memperlancar proses belajar di sekolah sehingga

dapat meningkatkan hasil praktek, dan memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan media yang optimal siswa akan lebih mudah menerima pelajaran dan pembelajaran lebih efektif sehingga hasil prakteknya maksimal.

Penggunaan media dalam suatu proses pembelajaran mengajar sangat di perlukan dikarenakan mempunyai kelebihan teknis, mampu menyajikan konsep secara terpadu serta menjadikan perantara dalam menyampaikan pesan sehingga pesan tersebut dapat di pahami 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 diatas, penggunaan media dalam suatu proses belajar mengajar sangat diperlukan karena 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. Salah satu proses yang dapat digunakan yaitu media video tutorial. Media ini tidak hanya dapat dilihat tetapi juga dapat didengar, selain itu juga media ini merupa media yang dapat membantu siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan selangkah demi selangkah secara langsung.

Penulis memilih media video tutorial karena sangat bermanfaat bagi siswa dan media video tutorial sangat di minati oleh siswa pada saat ini, sehingga media video tutorial dapat menjadi rana media belajar untuk mata pelajaran praktek di sekolah dan sangat memudahkan guru dalam proses belajar mengajar.

Beranjak dari uraian di atas penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Media Video Tutorial Terhadap Hasil Praktek *Make Up* Karakter Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 10 Medan**”

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ada beberapa permasalahan yang terdapat pada siswa, dan masalah masalah yang teridentifikasi adalah:

1. Pengetahuan siswa tentang pembuatan *Make Up* karakter masih rendah
2. Siswa kesulitan dalam menyelesaikan praktek *make up* karakter
3. Siswa kurang mampu menerapkan/ mengaplikasikan kosmetik seperti bedak tabur dan alas bedak/foundation
4. Keterbatasan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran *make up* karakter
5. Pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran *make up* karakter belum pernah di gunakan menggunakan media video tutorial.

### **C. Pembatasan Masalah**

Ditinjau dari hasil identifikasi masalah maka masalah yang muncul sangatlah luas sehingga di perlukan pembatasan masalah. Adapun yang akan di teliti dalam penelitian ini yaitu; hasil praktek *make up* karakter cacat (luka goresan tiga dimensi) pada siswa kelas XI SMK Negeri 10 Medan.

#### **D. Perumasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil praktek make up karakter tanpa menggunakan media video siswa di kelas XI Kecantikan SMK Negeri 10 Medan?
2. Bagaimana hasil praktek Makeup karakter menggunakan media video tutorial siswa kelas XI Kecantikan SMK Negeri 10 Medan?
3. Apakah ada pengaruh media video tutorial terhadap hasil praktek make up karakter siswa kelas XI Kecantikan SMK Negeri 10 Medan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Untuk mengetahui hasil praktek make up karakter tanpa menggunakan media video pada siswa kelas XI kecantikan SMK Negeri10 Medan
2. Untuk mengetahui hasil praktek make up karakter pada siswa yang diberi video tutorial pada siswa kelas XI kecantikan SMK Negeri10 Medan
3. Untuk mengetahui apakah pengaruh media video tutorial terhadap hasil praktek make up karakter pada siswa kelas XI kecantikan SMK Negeri 10 Medan

## **F. Manfaat Penelitian**

Dari penelitian yang akan di laksanakan nantinya diharapkan, bermanfaat bagi siswa, sekolah dan peneliti antaranya manfaat yang didapat adalah:

### **1. Bagi Siswa**

Untuk memotifasi dalam pembelajaran dan untuk menambah pengetahuan dalam belajar make up karakter pada siswa kelas XI kecantikan SMK Negeri 10 Medan serta meningkatkan kreativitas keterampilan pada saat melakukan praktek make up karakter.

### **2. Bagi Sekolah**

Sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi sekolah khususnya bagi pendidik yang mengajar make up karakter agar menyiapkan konsep belajar yang menarik minat siswa mengerjakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

### **3. Bagi Peneliti**

Sebagai bahan masukan, sumbangan fikiran dan referensi bagi para peneliti yang ada dikemudian hari dengan melibatkan sumber bahan ajar yang bervariasi dan bahan ajar yang lebih kompleks dengan media pembelajaran.

