

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan proses yang kompleks, namun kompleksitasnya selalu seiring dengan perkembangan manusia. Melalui pendidikan pula berbagai aspek kehidupan dapat dikembangkan melalui proses belajar mengajar. Berbagai masalah dalam proses belajar diselaraskan dan distabilkan agar kondisi belajar tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta dapat diperoleh seoptimal mungkin. Untuk melengkapi komponen belajar dan pembelajaran di sekolah, sudah seharusnya guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai untuk membantu merangsang pembelajaran secara efektif dan efisien. Penyampaian pembelajaran pada era informasi ini senantiasa menggunakan media. Media pembelajaran meliputi alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran antara lain buku, tape recorder, kamera video, video recorder, film, gambar, grafik, televisi dan komputer.

Mata pelajaran Rias Wajah Panggung merupakan mata pelajaran yang terdapat dalam bidang keahlian tata kecantikan kulit di SMK Negeri 1 Beringin dan menjadi mata pelajaran produktif yang menentukan siswa memiliki kompetensi dalam rias wajah panggung, karena pelajaran ini dapat mengantarkan siswa kepada dasar pemahaman materi rias wajah panggung seperti: rias wajah penari, rias wajah presenter, rias wajah penyanyi, rias wajah karakter, rias wajah fashion show, rias wajah malam, rias wajah sehari-hari.

Namun permasalahan yang terjadi pada siswa SMK Negeri 1 Beringin diantaranya penggunaan media yang kurang efektif, karena guru hanya

menyampaikan materi secara konvensional, selanjutnya media yang digunakan juga monoton, dimana media tersebut masih menggunakan media cetak seperti buku, majalah, modul, dsb lalu pembelajaran diisi dengan ceramah, serta media power point. Sementara siswa dituntut untuk menerima dan memahami materi yang disampaikan sehingga membuat siswa menjadi jenuh untuk belajar. Sedangkan penggunaan media pembelajaran power point, video atau film dan media lainnya masih belum diterapkan dengan baik. Melihat kondisi itu, maka harus ada pilihan media pembelajaran yang lebih informatif dan inovatif. Berdasarkan hasil observasi penulis dengan guru bidang studi rias wajah panggung (hari rabu tanggal 15 Februari 2017 dengan ibu Novika Rahmadani, S.Pd) di SMK Negeri 1 Beringin yang terletak dijalan Pendidikan Desa Kuala Namu diketahui pada tahun pelajaran sebelumnya masih banyak siswa yang hanya mampu mencapai standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu nilai standart 75. Berdasarkan daftar kumpulan nilai siswa kelas XII Program Tata Kecantikan Kulit Tahun ajaran 2015/2016 dan 2016/2017 pada mata pelajaran Rias wajah panggung masih banyak siswa yang belum memenuhi KKM yaitu sebanyak 65% dan 35% yang sudah memenuhi KKM. Pada tahun 2015/2016 siswa yang mendapatkan nilai A (0%), siswa yang mendapatkan nilai B berjumlah 8 orang, siswa yang mendapatkan nilai C berjumlah 10 orang dan mendapatkan nilai D berjumlah 12 orang, sedangkan pada tahun 2016/2017 siswa yang mendapatkan nilai A (0%) tidak ada peningkatan, siswa yang mendapatkan nilai B mengalami peningkatan 13 orang, siswa yang mendapatkan nilai C berkurang menjadi 8 orang dan nilai D menjadi 6 orang.

Guru bidang studi menyatakan bahwa siswa mendapat kesulitan dalam melakukan prosedur rias wajah panggung penyanyi seperti belum mampu menyesuaikan pemilihan warna foundation dengan warna kulit, kehalusan pengaplikasian foundation, pemilihan warna bedak padat dengan warna kulit dan foundation, pemakaian base foundation, warna eyeshadow dengan busana serta warna lipstick, kerapian pengaplikasian eyeshadow, pemilihan warna blush on dengan warna eyeshadow dan lipstick, warna lipstick yang diaplikasikan belum selaras dengan warna eyeshadow dan busana serta siswa masih kurang percaya diri merias klien.

Pemahaman akan kompetensi Rias Wajah Panggung menjadi hal yang perlu diperhatikan guna tercapai keberhasilan tujuan pembelajaran, tidak hanya pada hasil belajar saja, tujuan pembelajaran pada dasarnya adalah kemampuan peserta didik memahami isi, maksud dan pesan yang diberikan oleh mata pelajaran tersebut. Jelas dikatakan diatas bahwa kesiapan perangkat pembelajaran baik pembelajaran adaptif maupun produktif harus benar – benar dilakukan oleh guru sehingga peserta didik akan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Peserta didik dalam proses belajar dibantu oleh seorang guru, tugas guru ialah membantu, membimbing dan memfasilitasi peserta didik untuk mencapai tujuannya. Dalam mencapai tujuannya tersebut guru menggunakan media pengajaran dalam melakukan interaksinya dengan siswa agar bahan pengajaran sampai kepada siswa, sehingga siswa mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, untuk membantu kelancaran proses belajar mengajar guru dapat menggunakan media bantu.

Untuk mencapai tujuan tersebut, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Salah satu upaya yang dilakukan untuk menyikapi persoalan dimaksud adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik sebagai media pembelajaran. Dengan adanya pembaruan-pembaruan teknologi pembelajaran, maka arus informasi akan semakin meningkat. Dengan demikian, penggunaan media merupakan satu hal yang penting dan tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar karena penyampaian materi pelajaran akan lebih efektif. Didalam proses belajar mengajar agar pembelajaran lebih efektif lagi, maka diperlukan suatu model pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik, mata pelajaran yang disampaikan, suasana dan prasarana penunjang. Dengan perangkat pembelajaran yang baik akan menuntun siswa untuk dapat meningkatkan hasil belajar yang baik. Untuk itu pada kompetensi dasar rias wajah panggung diperlukan pembelajaran yang menarik dan memudahkan peserta didik untuk memahami proses pelaksanaan materi rias wajah panggung penyanyi. Sehingga peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian bagaimana cara guru mengajar, media yang digunakan serta fasilitas yang ada disekolah. Ternyata didalam pelaksanaan konsep pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran power point dan media cetak (buku pelajaran) serta catatan yang diberikan oleh guru. Sehingga membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar dan perhatian siswa saat guru menjelaskan materi tidak sepenuhnya berpusat pada guru. Sementara fasilitas disekolah SMK Negeri 1 Beringin seperti Laptop, LCD Proyektor, dan Internet tersedia dengan baik namun pada kenyataan yang terjadi dilapangan, fasilitas tersebut belum dapat digunakan secara maksimal karena kurangnya penguasaan terhadap cara pemakaian fasilitas

tersebut maka sampai saat ini belum diterapkan dengan baik. Agar pembelajaran menjadi kegiatan yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan dapat dilakukan melalui berbagai cara misalnya dengan menerapkan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat membuat siswa bersemangat dan tertarik dengan materi yang sedang diajarkan oleh guru. Inovasi pembelajaran untuk mata pelajaran rias wajah panggung penyanyi dapat merubah situasi kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan Uraian diatas, maka perlu adanya perubahan dalam mengajar yakni dengan media pembelajaran swish max yang mampu mengajak siswa ikut berpartisipasi dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, bila perlu media pembelajaran tersebut mampu membuat siswa belajar mandiri jika suatu saat guru tidak dapat mengisi pelajaran dikelas. Berkaitan dengan yang dibutuhkan alat bantu atau media pembelajaran dalam usaha menciptakan proses belajar yang menyenangkan, menarik, dan efektif maka peneliti akan melakukan penelitian dibidang pendidikan berupa pengembangan media pembelajaran Swish Max pada materi Rias Wajah Panggung Penyanyi kelas XII SMK Negeri 1 Beringin.

*Swish Max* adalah media pembelajaran alternatif untuk membuat animasi Flash tanpa harus menggunakan program Adobe Flash. Swishmax dapat membuat animasi kompleks berupa teks, gambar, gerak dan suara. Dengan ini, Guru tidak perlu lagi menyampaikan seluruh isi materi pelajaran melalui ceramah, tetapi bertugas sebagai fasilitator dalam memecahkan kesulitan belajar yang dialami peserta didik, sehingga kompetensi peserta didik dapat meningkat.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Swish Max Pada Mata Pelajaran Rias Wajah Panggung Siswa Kelas XII SMK Negeri 1 Beringin”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut :

1. Pembelajaran rias wajah panggung selama ini didominasi dengan media power point dan dilanjutkan dengan ceramah.
2. Pembelajaran rias wajah panggung di SMK Negeri 1 Beringin masih belum optimal.
3. Media pembelajaran yang digunakan selama ini terlalu monoton seperti media cetak seperti buku, majalah, modul, dsb lalu pembelajaran diisi dengan ceramah, serta media power point sehingga suasana pembelajaran terlihat membosankan dan tidak menarik.
4. Hasil belajar rias wajah panggung penyanyi siswa kelas XII Tata Kecantikan Kulit SMK Negeri 1 Beringin masih rendah.
5. Belum tersedia media pembelajaran Swish Max pada mata pelajaran Rias Wajah Panggung.

## **C. Pembatasan Masalah**

Untuk memberi ruang lingkup yang jelas dan terarah serta mengingat kemampuan penulis yang terbatas dalam hal waktu serta tenaga, maka perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa desain Media Pembelajaran Interaktif menggunakan aplikasi Swish Max pada materi Rias Wajah Panggung Penyanyi.
2. Materi pembelajaran yang dikembangkan hanya meliputi prosedur pelaksanaan Rias Wajah Panggung Penyanyi.
3. Objek penelitian ini adalah siswa kelas XII Tata Kecantikan pada semester Ganjil Tahun Ajaran 2017/2018 di SMK Negeri 1 Beringin.

#### **D. Rumusan Masalah**

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Swish Max* pada Pelajaran rias wajah panggung siswa kelas XII SMK Negeri 1 Beringin?
2. Apakah media pembelajaran *Swish Max* efektif digunakan pada materi pelajaran rias wajah panggung siswa kelas XII SMK Negeri 1 Beringin?

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

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, tujuan utama penelitian pengembangan ini adalah untuk menerapkan media pembelajaran *Swish Max*, tujuan penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran *Swish Max* pada mata pelajaran rias wajah panggung penyanyi pada siswa kelas XII Tata Kecantikan di SMK Negeri 1 Beringin.

2. Untuk mengetahui efektifitas pengembangan media pembelajaran *Swish Max* pada mata pelajaran rias wajah panggung penyanyi pada siswa kelas XII Tata Kecantikan di SMK Negeri 1 Beringin.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Berkaitan dengan masalah penelitian ini, secara lebih khusus penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada :

1. Penulis

Sebagai bahan rujukan bagi peneliti untuk mendesain dan mengembangkan media pembelajaran *Swish Max* guna memecahkan masalah sesuai bidang terutama ilmu yang diemban yakni ranah media pembelajaran.

2. Siswa

- a. Dapat membantu siswa dalam memahami materi rias wajah panggung dengan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi setiap siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
- b. Untuk memberikan pengalaman lebih konkret, memotivasi serta mempertinggi daya serap dan daya ingat siswa dalam mengembangkan media pembelajaran di kelas dan dapat diterapkan untuk proses pembelajaran dikelas.



### 3. Guru

Sebagai bahan masukan bagi guru bidang studi produktif untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien guna meningkatkan hasil belajar siswa.

### 4. Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar disekolah.

