

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting dalam upaya peningkatan sumber daya manusia. Pendidikan diharapkan mampu membentuk para siswa dalam mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berdasarkan perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang akan diterapkan terhadap para siswa di kelas. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran karena melalui media pembelajaran maka akan ada perantara yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi kepada para siswa sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Namun pada kenyataannya yang terjadi pada dunia pendidikan adalah masih terdapat ada guru yang belum mengembangkan media sebagai salah satu alternatif untuk tercapainya tujuan pembelajaran dan menjadi salah satu yang dapat membantu dalam penyampaian dalam kegiatan belajar mengajar. Seperti yang dikemukakan oleh Rusman (2013) bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, adalah sebagai berikut : (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran; (3) metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru

tidak kehabisan tenaga, apalagi pada masa sekarang adanya pandemic yang mengharuskan kegiatan belajar mengajar menjadi daring (dalam jaringan).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu sekolah yang berada pada Tingkat Pendidikan Menengah Atas. Tingkat Pendidikan Menengah Atas diselenggarakan untuk melanjutkan dan meneruskan pendidikan dasar serta mempersiapkan siswa menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan mengadakan hubungan sosial, budaya, alam sekitar serta dapat mengembangkan kemampuan lebih lanjut dalam dunia kerja. Sekolah SMK IMELDA Medan, yang memiliki beberapa bidang keahlian yaitu Tata Boga, Tata Busana, Perhotelan dan Tata Rias. Dalam hal ini dikhususkan pada jurusan Tata Rias. Peserta didik diharapkan dapat menguasai bidang jurusan mereka dan dapat mereka terapkan nantinya pada saat terjun ke dunia pekerjaan. Mata pelajaran yang dipelajari pada jurusan Tata Rias adalah mata pelajaran pengeritingan rambut, yang di dalamnya terdapat materi pratata desain. Pengetahuan pratata desain sangat membantu dalam menghasilkan suatu pratata rambut yang sesuai dengan kebutuhan dan memudahkan hair styles pada saat melakukan praktek pratata rambut. Tujuan dari mata pelajaran ini yaitu peserta didik diharapkan mampu memahami apa itu pratata desain, tujuan pratata desain, mengidentifikasi alat dan bahan kosmetik dan mendeskripsikan langkah-langkah pratata desain.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 6 Maret 2020 melalui observasi dan wawancara pada guru bidang studi yaitu Ibu Dewi Utami, S.Pd ditemukan praktek siswa belum maksimal pada pratata desain *finger wave*.

Dalam praktek pratata desain *finger wave* siswa masih sulit untuk melakukan pengaplikasian kosmetik, membentuk *finger wave* atau membentuk S pada rambut. Dipengaruhi oleh beberapa faktor dimana siswa masih kurang memahami teori tentang pratata desain terutama pada kompetensi pratata desain *finger wave* yang disampaikan oleh guru dan kurangnya buku penunjang materi pratata desain, proses pembelajaran masih menggunakan metode berpusat pada guru, sehingga menyebabkan siswa bergantung pada guru, begitu juga dengan media yang digunakan masih sederhana. Media yang umum digunakan guru disekolah adalah buku pelajaran, power point dan papan tulis. Media yang digunakan guru disekolah merupakan media yang sangat umum digunakan dan memiliki fungsi yang sangat penting dalam penyampaian materi, tetapi media tersebut masih memiliki kekurangan, seperti tidak dapat memberikan penjelasan langsung hanya dengan membaca, dan siswa akan merasa jenuh, kurang merasa tertarik dalam materi yang dibawakan. Dengan demikian tujuan pembelajaran masih belum maksimal tersampaikan, sementara untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut khususnya materi pratata desain *finger wave* siswa harus memahami secara teori terlebih dahulu sebelum memasuki tahapan praktek.

Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi, diperlukan upaya untuk memperbaiki kualitas pembelajaran salah satunya dengan menambah variasi dalam proses pembelajaran yang biasanya berpusat pada guru menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan cara mengembangkan media yang dapat dimanfaatkan siswa untuk belajar dirumah secara mandiri. Seperti yang

kita ketahui, dunia sedang dilanda wabah virus Corona (Covid 19), adanya sebuah batasan yang mengharuskan kegiatan pembelajaran jarak jauh (daring). Tetapi hal tersebut tidak menjadi batasan dikarenakan tenaga pendidik dapat melakukan pembelajaran berbasis *e-learning*. Guru dapat mengakses Media pembelajaran ke *google classroom*, *google meet* dan lain sebagainya. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antar guru dan siswa sehingga membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran.

Kecanggihan teknologi dan informasi perlu dikembangkan dalam pendidikan. Pemanfaatan perkembangan teknologi diharapkan mampu mendorong kemajuan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan. Pembelajaran abad ke-21 menuntut siswa memperoleh karakter, yang sering disebut sebagai komunikasi, kolaborasi, pemikiran kritis dan pemecahan masalah, kreativitas dan inovasi.

Media pembelajaran diharapkan siswa dapat lebih mudah dalam mempelajari dan memahami suatu materi pembelajaran, media juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dimana pembelajaran yang berlangsung nantinya diharapkan lebih menarik dari pembelajaran konvensional pada umumnya. Menurut (Ummi, 2018), *lectora inspire* adalah sebuah program computer yang merupakan *tool* (alat) pengembangan belajar elektronik (*e-learning*). *Lectora* sebagai media pembelajaran interaktif di dalamnya memuat kategori *tutorial*, *drill and practice*, dan simulasi. *Lectora*

menyampaikan informasi atau pesan berupa suatu konsep yang disajikan di layar komputer dengan menggunakan teks, bagan, dan atau grafik.

Media pembelajaran *Lectora* ini merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar tentang pratata desain *finger wave* sehingga nantinya dapat meningkatkan belajar siswa tersebut. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti ingin mengembangkan suatu media *Lectora* agar dapat meningkatkan pemahaman dan daya tarik siswa dalam kompetensi pratata desain *finger wave*. Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media *Lectora* yang berjudul, **“Pengembangan Media Pembelajaran *Lectora Inspire* Pada Materi Pratata Desain Rambut Pendek Pada Siswa Kelas XI SMK Pariwisata Imelda Medan”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dari hasil observasi yang dilakukan dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu praktek siswa pada materi pratata desain *finger wave* siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Pariwisata Imelda Medan belum maksimal, Dalam praktek pratata desain *finger wave* siswa masih sulit untuk melakukan pengaplikasian kosmetik, membentuk *finger wave* atau membentuk S pada rambut, hal itu dipengaruhi oleh beberapa factor yaitu, media yang digunakan di Kelas XI Tata Kecantikan SMK Pariwisata Imelda Medan masih sederhana dan belum bervariasi yaitu buku pelajaran, power point, papan tulis dan modul pembelajaran yang diterapkan masih model yang berpusat pada guru sehingga

siswa cepat merasa bosan. Dalam hal ini siswa kesulitan memahami materi dan kurangnya rasa ingin tahu siswa karena guru tidak menggunakan media yang menarik. Dan juga media pembelajaran *Lectora Inspire* belum pernah diterapkan pada materi pratata desain *finger wave* dikelas XI Tata Kecantikan SMK Pariwisata Imelda Medan.

1.3. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini masalah yang diteliti akan dibatasi pada: Kelayakan Media Pembelajaran *Lectora Inspire* Pada Materi Pratata Desain *Finger Wave* Rambut Pendek Pada Siswa Kelas XI SMK Pariwisata Imelda Medan

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Kelayakan Media Pembelajaran *Lectora Inspire* Pada Materi Pratata Desain *Finger Wave* Rambut Pendek Pada Siswa Kelas XI SMK Pariwisata Imelda Medan”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui Kelayakan Media Pembelajaran *Lectora Inspire* Pada Materi Pratata Desain *Finger Wave* Rambut Pendek Pada Siswa Kelas XI SMK Pariwisata Imelda Medan

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian diatas diharapkan hasil penelitian ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut :

1) Siswa

- a) Membantu siswa lebih mudah memahami materi pratata desain rambut pendek *finger wave*
- b) Membangkitkan minat peneliti lanjutan untuk mengkaji pengembangan media pembelajaran

2) Guru bidang studi

- a) Membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran
- b) Meningkatkan proses pembelajaran sehingga dapat membantu dan mengoptimalkan potensi peserta didik

3) Peneliti

Sebagai sarana belajar dan menambah wawasan, pengetahuan, serta pengalaman mengenai pengembangan Media *Lectora Inspire* yang digunakan dalam proses pembelajaran pada kompetensi pratata desain rambut pendek *finger wave*