

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan merupakan faktor penentu dari kemajuan sebuah bangsa dan menjadi wadah dalam pengembangan sumber daya manusia. Seiring dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, maka pendidikan harus diperhatikan dengan memberikan pembaharuan ataupun inovasi yang menarik pada proses belajar mengajar di kelas (Sulistiawan, 2008)

Situasi yang terjadi saat ini dunia pendidikan sedang di terpa oleh wabah virus corona atau yang lebih dikenal dengan *covid-19*. Pandemi *covid-19* (*Coronavirus Disease-19*) telah mempengaruhi sistem pendidikan di seluruh dunia, yang mengarah ke penutupan sekolah, universitas, dan perguruan tinggi. Pada tanggal 27 April 2020, sekitar 1,7 miliar siswa terkena dampak sebagai respons terhadap pandemic (Purwanto. 2020). Menurut pemantauan UNICEF (United Nations Children's Fund), 186 negara saat ini telah menerapkan penutupan berskala nasional dan 8 negara menerapkan penutupan local. Hal ini berdampak pada sekitar 98.5% populasi siswa di dunia (UNESCO, 2020). Kebijakan yang diambil oleh banyak negara termasuk Indonesia dengan meliburkan seluruh aktivitas pendidikan, membuat pemerintah dan lembaga terkait harus menghadirkan alternatif proses Pendidikan. Keputusan pemerintah yang memindahkan proses pembelajaran dari sekolah menjadi di rumah.

Dalam hal tersebut, pendidik di harapkan memiliki keterampilan dan kemampuan berfikir kreatif dan inovatif untuk berkolaborasi dengan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Adanya era teknologi yang semakin berkembang maka proses pembelajaran diarahkan untuk memanfaatkan teknologi dengan baik. Salah satu pemanfaat teknologi saat ini adalah media pembelajaran interaktif.

Guru merupakan salah satu peran penting dalam tercapainya proses belajar mengajar karena guru adalah salah satu sumber informasi bagi para siswa. Oleh karena itu untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru dituntut harus lebih kreatif dan inovatif dengan menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan informasi kepada para siswa (Sardiman, 2011).

Namun pada kenyataan yang terjadi pada dunia pendidikan adalah masih terdapat guru yang tidak mengembangkan media sebagai salah satu alternatif untuk tercapainya tujuan pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Sudjana (1992), 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 sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran,(3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi jika guru mengajar pada setiap jam pelajaran,(4) Siswa dapat lebih banyak melakukan

kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang dapat menghasilkan para siswa yang mandiri dan terampil sehingga dapat bersaing di dunia usaha dan industri. Tujuan pendidikan bagi sekolah menengah kejuruan seperti yang tercantum dalam kurikulum SMK adalah: (1) menyiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional; (2) menyiapkan siswa agar mampu memilih karir, mampu berkompetisi dan mampu mengembangkan diri; (3) menyiapkan tenaga kerja tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha dan industri pada saat ini mau pun yang akan datang; (4) menyiapkan tamatan agar menjadi warga negara yang produktif, adaptif dan kreatif (Direktorat Pembinaan SMK, 2013).

SMK Negeri 1 Beringin adalah salah satu SMK yang ada di Deli Serdang. Salah satu jurusan yang ada di SMK Negeri 1 Beringin adalah tata kecantikan. Mata pelajaran penataan sanggul tradisional merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diikuti para siswa jurusan kecantikan SMK Negeri 1 Beringin. Mata pelajaran penataan sanggul tradisional ini merupakan mata pelajaran yang penting karena diajarkan hal-hal dasar penataan sanggul tradisional seperti menyisir rambut, memparting, menyasak rambut, dan pembentukan sanggul bagi para siswa agar dapat memahami teori untuk persiapan mata pelajaran yang bersifat praktikum pada kelas selanjutnya, dalam mata pelajaran sanggul tradisional terdapat materi sanggul ukel tekuk yang di dalam materi tersebut terdapat

kesulitan dalam pembentukan sanggul dan sunggar ukel tekuk tersebut, ditambah lagi keadaan sekolah di masa pandemi yang dilakukan dirumah saja karena covid 19 membuat siswa sulit mengikuti pelajaran praktikum ini. pada mata pelajaran penataan sanggul tradisional ini dipelajari terlebih dahulu teori-teori tentang dasar penataan sanggul tradisional (Direktorat Pembinaan SMK ,2013).

Berdasarkan hasil observasi saat Program Pengalaman Lapangan Terpadu yang dilakukan di SMK Negeri 1 Beringin pada tahun 2018, ditemukan bahwa di SMK Negeri 1 Beringin sudah menggunakan media pembelajaran seperti *power point*, akan tetapi masih berupa tulisan, mata pelajaran penataan sanggul tradisional merupakan pondasi bagi para siswa untuk mata pelajaran sanggul tradisional yang bersifat praktikum, hal tersebut belum menarik siswa-siswi untuk lebih memahami pembentukan sanggul ukel tekuk yang memiliki kesulitan dalam pembentukan sanggul ukel tekuk seperti penyasakan rambut, pembentukan sunggar dan pembentukan sanggul ukel tekuk tersebut, dikarenakan variasi guru dalam mengajar masih menggunakan media yang kurang menarik seperti penggunaan *power point* yang sepenuhnya hanya berisi tulisan, ditambah lagi dengan keadaan belajar *on-line* dikarenakan *covid 19* membuat siswa semakin sulit memahami materi pembelajaran karena tidak di lengkapi dengan video tutorial dan quis seperti yang ada di *Adobe Flash CS6* sehingga membuat para siswa menjadi kurang tertarik, bosan dan sulit memahami materi yang disampaikan. Mata pelajaran penataan sanggul tradisional juga masih cenderung berpusat pada catatan yang informasinya hanya disampaikan dari guru dikarenakan masa pandemic ini, hal ini sejalan dengan hasil observasi dari guru

dan siswa yang telah dilakukan, bahwa guru dan siswa memerlukan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik di masa belajar *on-line* ini. Oleh sebab itu peneliti ingin mengajukan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran penataan sanggul tradisional. Perkembangan perangkat lunak terjadi sangat cepat, salah satu software yang bisa digunakan untuk membuat multimedia interaktif adalah *Adobe Flash*. *Adobe Flash* adalah program animasi grafis yang banyak digunakan. Perkembangan teknologi, *Adobe Flash* tidak hanya digunakan untuk animasi tetapi telah digunakan untuk tujuan estetika, persentasi ke media sebagai pengajaran. Penggunaan *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran interaktif akan membantu terwujudnya proses pembelajaran yang baik karena itu menjadi lebih mudah bagi siswa untuk menerima materi pelajaran (Ampera, 2017).

Penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang terjadi pada saat proses belajar mengajar di dalam kelas. Salah satu multimedia interaktif adalah dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6* untuk menyampaikan materi dalam proses belajar mengajar. *Adobe Flash CS6* mendukung berbagai media seperti media gambar, video, animasi gerak, suara dan teks, dengan bantuan program *software Adobe Flash CS6* maka proses belajar mengajar lebih menarik dan tidak membosankan serta dapat mengatasi kendala seperti minimnya alat peraga (Widada, 2019).

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “ **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Interaktif *Adobe Flash CS6* Pada Mata**

Pelajaran Penataan Sanggul Tradisional Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Beringin”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi bahwa dalam 1) proses belajar mengajar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran penataan sanggul tradisional yang bersifat praktikum, ditambah lagi keadaan sekolah di masa pandemic yang mengharuskan belajar *on-line* mata pelajaran penataan sanggul tradisional masih cenderung berpusat pada pendidik dan catatan, sedangkan mata pelajaran sanggul tradisional ukel tekuk sangat memerlukan media yang bisa menarik siswa dan siswi untuk lebih memahami mata pelajaran penataan sanggul tradisional. 2) Selain itu masih kurangnya penggunaan media yang berfungsi sebagai pendamping belajar siswa yang dapat menunjang proses belajar mengajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Pembatasan masalah dilakukan karena keterbatasan waktu, kemampuan biaya, kemampuan peneliti dan kesempatan yang ada, maka perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan ini dilakukan di Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan yang beralamat Jl. William Iskandar Pasar V Medan Estate.
2. Materi pelajaran pada mata pelajaran penataan sanggul tradisional dibatasi pada materi cara pembuatan sanggul tradisional ukel tekuk.

3. Multimedia yang digunakan adalah multimedia dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* yang meliputi teks, gambar, Suara, dan video.

1.4 Rumusan Masalah

Seperti yang telah dikemukakan dalam latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka penelitian ini dirumuskan sebagai, Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interakti yang telah dirancang dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Penataan Sanggul Tradisional untuk siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Beringin ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interakti yang telah dirancang dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Penataan Sanggul Tradisional untuk siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Beringin.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran
2. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi inspirasi dan motivasi untuk meningkatkan kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran

3. Bagi siswa, penelitian ini dapat meningkatkan pengalaman dan motivasi belajar dan menambah sumber pembelajaran siswa
4. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan memperluas wacana dalam bidang untuk membangun media pembelajaran

