

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada dunia pendidikan, ilmu pengetahuan serta teknologi akan terjadi perubahan sehingga mendorong proses terjadinya belajar mengajar untuk lebih bersifat aplikatif, inovatif serta lebih menarik sebagai suatu usaha untuk meningkatkan kualitas dunia pendidikan. Dengan adanya inovasi selama proses belajar mengajar, diharapkan dapat memberikan peningkatan terhadap pemahaman yang dimiliki siswa, sehingga bisa dipakai dalam kehidupan keseharian. Pendidikan harus dilaksanakan dengan sangat baik, sehingga tujuan pendidikan dapat terwujud yaitu untuk memajukan suatu bangsa dengan mendorong tercapainya proses pembelajaran yang aktif serta efektif, maka digunakanlah alat bantu belajar yaitu media pembelajaran.

Menurut Sriyadi (2018), media memiliki fungsi serta peran untuk mengelola hubungan yang bersifat efektif antara guru dengan siswa dalam terjadinya proses belajar mengajar. Pembelajaran adalah suatu proses, cara dan tindakan memiliki efek terhadap siswa untuk mengikuti kegiatan belajar di rumah. Media pembelajaran berfungsi untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi proses pembelajaran di sekolah.

Menurut UU RI No.14 Tahun 2005 mengenai Guru dan Dosen (2010), guru yang memiliki kualitas ialah guru yang bisa mewujudkan adanya tujuan dari pendidikan, salah satunya yaitu mampu dalam menggunakan media pembelajaran yang memiliki fungsi untuk menarik minat, motivasi siswa serta dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menjadi tempat untuk mengembangkan kualitas dan mutu siswa dengan mengedepankan kemampuan praktik dan diharapkan dapat menjadi lulusan yang ahli dalam bidangnya. SMK Negeri 8 Medan salah satu sekolah kejuruan yang mempunyai beberapa bidang keahlian/jurusan, salah satu diantaranya ialah keahlian di jurusan Tata Kecantikan Rias Wajah Khusus dan Kreatif adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di jurusan Tata Kecantikan di SMK Negeri 8 Medan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis di SMK Negeri SMK Negeri 8 Medan bahwa mata pelajaran Rias wajah khusus dan kreatif pada materi pelajaran Cikatri, siswa kurang mampu memahami rias wajah khusus cikatri sehingga ketika melakukan praktik, hasil praktik yang dilakukan oleh siswa masih kurang maksimal, dikarenakan siswa masih mengalami kesulitan dalam memilih kosmetik, seperti pemakaian *foundation* pada wajah, siswa mengalami kesulitan memilih warna *foundation* gelap dan terang sesuai kebutuhan pada wajah terutama untuk kondisi wajah yang memiliki *hyperpigmentasi*, siswa kurang mampu dalam menutupi atau menyamarkan bagian yang cacat/kelainan kulit pada wajah serta pada *hyperpigmentasi*, kosmetik yang dipakai tidak bersifat *hipoalergenik* dan *waterproff* sehingga hasil praktek Rias Wajah Cikatri siswa masih belum maksimal, serta guru hanya menjelaskan secara teoritik, sehingga siswa cenderung bosan terhadap materi yang dipelajari, guru kurang mengoptimalkan teknologi dalam menggunakan media pembelajaran, dan dikuatkan oleh hasil analisis kebutuhan guru dari hasil angket.

Media pembelajaran diharapkan dapat diterapkan di semua mata pelajaran, diantaranya yaitu Rias Wajah Khusus dan Kreatif. Media pembelajaran yang sering digunakan di SMK Negeri 8 Medan ialah menggunakan media pembelajaran dengan *Power Point*, video, serta LKS (modul), dan gambar. Media pembelajaran tersebut terkadang sewaktu-waktu kurang praktis digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran pada saat materi pembelajaran tertentu. Ketersediaan perpustakaan juga belum menimbulkan minat dan motivasi siswa untuk membaca buku.

Proses belajar mengajar harus dikemas semenarik mungkin, seperti penggunaan media pembelajaran yang bersifat inovatif yang membuat siswa lebih tertarik untuk mempelajari suatu materi pembelajaran. Media pembelajaran saat ini sudah banyak dikembangkan, tetapi masih sering pendidik yang merasakan media tersebut terlalu susah dan rumit, serta banyak memakan waktu dalam proses pembuatan media pembelajaran tersebut, selain itu tidak mampu bertahan lama menggunakan media pembelajaran tersebut.

Media pembelajaran yang bersifat interaktif akan memberikan dampak suasana berbeda dan menambah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, terutama terhadap mata pelajaran Rias Wajah Khusus dan Kreatif pada materi Rias Wajah Cikatri. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat membawa dampak yang baik bagi pendidik, yang dikarenakan pendidik berpeluang untuk mengembangkan media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih aktif serta efektif.

Penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* dapat mendukung isi dari beberapa jenis file, seperti file video, animasi, suara, teks, serta gambar

yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, sehingga sangat sesuai digunakan dalam materi pelajaran Rias Wajah Cikatri pada mata pelajaran Rias Wajah Khusus dan Kreatif. Materi pelajaran Rias Wajah Cikatri harus didukung dengan adanya video yang menampilkan langkah kerja, adanya suara dan teks untuk lebih memperjelas pemaparan isi dari video, serta adanya berbagai tambahan animasi yang dapat membuat siswa lebih tertarik, dan terdapat kuis yang berguna sebagai alat ukur tingkat pengetahuan yang dimiliki oleh siswa. Menurut Sofyatul (2017), media pembelajaran *Adobe Flash CS6* diharapkan memiliki kemampuan untuk meningkatkan minat, motivasi, serta hasil belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Adobe Flash CS6* Pada Mata Pelajaran Rias Wajah Khusus Cikatri Kelas XI SMK Negeri 8 Medan”** Tahun 2020/2021.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dari penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas XI Tata Kecantikan dalam pembelajaran mata pelajaran Rias Wajah Khusus dan Kreatif pada materi pelajaran Rias Wajah Cikatri terutama pada sub materi *hyperpigmentasi*. Siswa kurang mampu memahami Rias Wajah Cikatri dikarenakan siswa mengalami kesulitan dalam memilih kosmetik yang akan digunakan, seperti penggunaan *foundation*, siswa mengalami kesulitan memilih warna *foundation* gelap atau terang sesuai kebutuhan pada wajah, siswa kurang mampu dalam menutupi atau menyamarkan bagian yang cacat/kelainan kulit pada wajah wajah serta pada kondisi kulit wajah *hyperpigmentasi*, serta

kosmetik yang digunakan tidak bersifat *hipoalergenik* dan *waterproff* sehingga hasil praktek rias wajah khusus cikatri siswa masih belum maksimal, serta guru masih terbatas dalam memanfaatkan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran masih sederhana dan kurang praktis digunakan, serta media ini belum pernah digunakan oleh guru. Media pembelajarn menggunakan *Adobe Flash CS6* diharapkan dapat memberikan peningkatan motivasi, minat, serta hasil belajar siswa dikarenakan dengan adanya suara dan teks untuk lebih memperjelas pemaparan isi dari video materi pembelajaran, serta adanya berbagai tambahan animasi yang dapat membuat siswa lebih tertarik, dan terdapat kuis yang berfungsi untuk mengukur serta mengetahui kemampuan siswa dalam mempelajari suatu materi pembelajaran.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah di dalam penelitian ini ialah materi pelajaran Rias Wajah Cikatri terutama pada sub materi *hyperpigmentasi* dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan terfokus pada materi pengertian, tujuan, alat, bahan, kosmetik, dan langkah kerja melakukan rias wajah *hyperpigmentasi* serta media pembelajaran yang dikembangkan yaitu *Adobe Flash CS6*.

### 1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah ini adalah “Bagaimana efektivitas produk berupa media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Rias Wajah Cikatri kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 8 Medan?”.

### 1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Tujuan pengembangan produk ini yaitu “Untuk mengetahui efektivitas produk media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Rias Wajah Cikatri kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 8 Medan?”

### 1.6 Manfaat Pengembangan Produk

- a. Sebagai alternatif dalam memanfaatkan media pembelajaran.
- b. Dapat membantu siswa memahami isi materi pelajaran.
- c. Sebagai bahan masukan bagi guru bidang studi.
- d. Sebagai bahan masukan peneliti-peneliti selanjutnya yang relevansi, serta dapat melanjutkan hasil penelitian.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan, diantaranya yaitu:

- a. Memiliki berbagai macam tampilan yang dapat menarik siswa untuk menggunakannya, dikarenakan dengan adanya variasi warna, adanya animasi, suara, video, gambar, dan lainnya.
- b. Penggunaan media pembelajaran yang mudah untuk digunakan, serta dapat dilihat secara *offline*.
- c. Terdapat kuis interaktif yang dapat mengetahui kemampuan belajar siswa.
- d. Pesan informasi secara visual diharapkan dapat dipahami oleh siswa.

## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Manfaat yang diharapkan dalam pengembangan media ini yaitu:

### a. Bagi Guru

Melalui penelitian serta pengembangan ini diharapkan dapat menjadi pilihan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa menjadi lebih menarik dan efektif saat menyampaikan materi kepada siswa.

### b. Bagi Peneliti

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan dapat menambah pengalaman peneliti dan dapat menerapkan pengetahuan yang dimiliki selama proses pembelajaran tersebut.

### c. Bagi Sekolah

Diharapkan media pembelajaran ini menjadi bahan referensi untuk digunakan.

### d. Bagi Prodi

Diharapkan dapat menambah adanya pustaka baru.

## 1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

### a. Asumsi Pengembangan

#### 1. Penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran

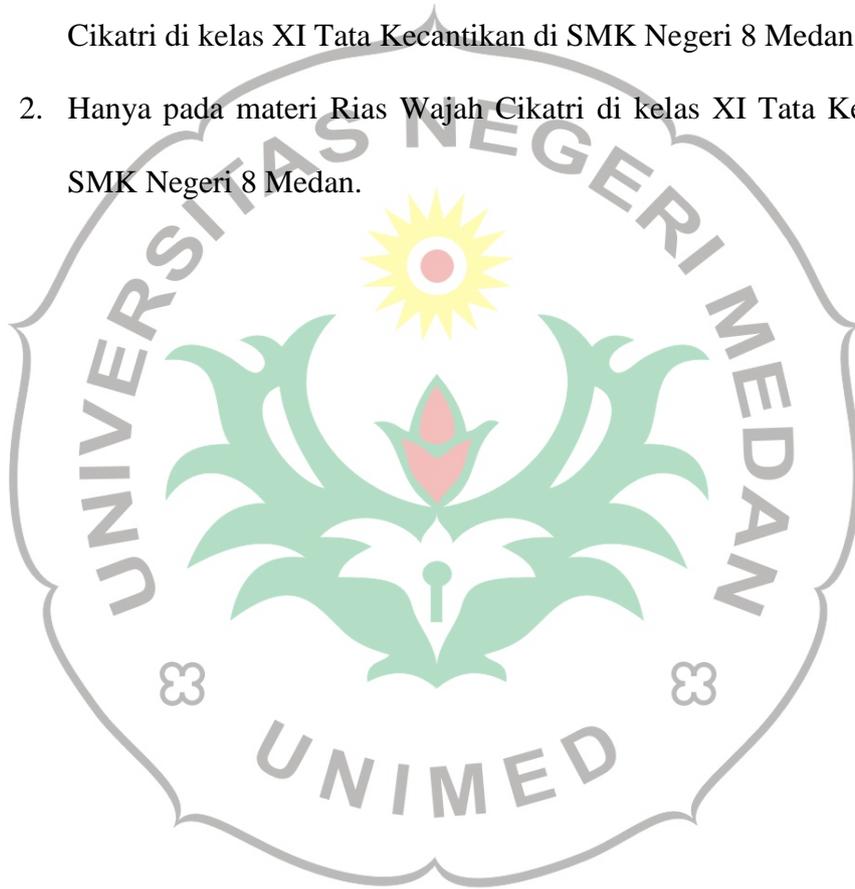
Rias Wajah Cikatri dapat meningkatkan keefektifitas dalam proses pembelajaran.

#### 2. Media pembelajaran yang memuat materi pelajaran menarik akan

memotivasi siswa untuk belajar.

b. Keterbatasan Pengembangan

1. Objek pengembangan terbatas pada penggunaan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS6* terhadap materi pelajaran Rias Wajah Cikatri di kelas XI Tata Kecantikan di SMK Negeri 8 Medan.
2. Hanya pada materi Rias Wajah Cikatri di kelas XI Tata Kecantikan di SMK Negeri 8 Medan.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY