

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sudah melekat pada kehidupan manusia. Guru yang berkualitas dapat mewujudkan adanya pendidikan yang berkualitas, dikarenakan guru mempunyai kemampuan berbagai kompetensi, diantaranya pedagogik, sosial serta professional. Salah satu contohnya dari segi kompetensi pedagogik yaitu dapat merancang dan melaksanakan pembelajaran, dan dapat menggunakan media pembelajaran (Munaidi, 2008).

Dewi, (2020) mengatakan bahwa situasi yang terjadi saat ini di Indonesia sedang diterpa wabah virus corona yang lebih dikenal dengan *covid-19*. Menurut Kompas (2020), dampak virus COVID-19 terjadi diberbagai bidang seperti sosial, ekonomi, pariwisata dan pendidikan yang akan berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang lebih mudah dan dapat diakses dimanapun dan kapanpun oleh siswa.

Demikian dengan guru SMK khususnya guru pendidikan Tata Kecantikan diharapkan dapat memaksimalkan penggunaan media pembelajaran terutama dikala pandemi *Covid-19* ini. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat mempermudah dalam belajar, seperti penggunaan *smartphone* dengan *Autoplay*. Penggunaan *smartphone* dengan *Autoplay* bisa dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran.

Autoplay adalah sebuah aplikasi dan platform pemrograman yang dikembangkan oleh perusahaan aplikasi flash untuk *Smartphone*. *Autoplay* merupakan sebuah aplikasi berbasis program editor pembelajaran yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti *Smartphone* dan *tablet* (Wikipedia, 2019). *Autoplay* tidak terlepas dari sifatnya yang terbuka sehingga memudahkan penggunaannya untuk mengakses berbagai aplikasi dengan gratis maupun berbayar. Saat ini sudah banyak aplikasi yang disediakan *Autoplay Corporation* yang dengan mudah pengguna mengunduhnya ke dalam *Personal Computer* dan *Laptop*.

SMK Negeri 1 Lubuk Pakam terdapat jurusan Tata Kecantikan dengan mata pelajaran Pangkas Rambut Dasar untuk kelas XI. Tujuan dari program Tata Kecantikan yaitu untuk mempersiapkan tenaga yang kompeten terlebih di bidang kecantikan yang mencakup riasan wajah, perawatan dan penataan rambut, serta perawatan kulit dan kuku. Bidang keahlian Tata Kecantikan yang dikembangkan yaitu Tata Kecantikan Rambut. Pemangkasan Rambut Dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di dalam bidang Tata Kecantikan Rambut pada siswa kelas XI. Mata Pelajaran Pangkas Rambut Dasar adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengurangi panjang rambut dengan memakai sisir, dan gunting dengan meletakkan jari tangan mengikuti arah garis pola pemangkasan.

Pangkas rambut oval merupakan garis tarikan berbentuk oval atau melengkung kebawah yang mana merupakan patokan atau *guide line* untuk terjadinya hasil pemangkasan oval setiap section demi section rambut yang diambil mulai dari bawah hingga atas berbentuk garis oval atau melengkung kebawah.

Observasi yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam pada tanggal 1 September 2020 dengan mewawancari guru bidang studi pada mata pelajaran Pangkas Rambut Dasar, khususnya pada Pemangkasan Rambut Oval. guru bidang studi menyampaikan bahwa siswa diharuskan mampu menjelaskan pengertian pemangkasan rambut oval, mampu menerapkan pola garis pemangkasan rambut oval, dapat mengetahui alat dan bahan pemangkasan rambut, serta mampu menerapkan tata cara pemangkasan rambut oval. Dalam proses pembelajaran guru menyampaikan masalah kepada peneliti yang dialami siswa pada saat proses pembelajaran yaitu kemampuan siswa dalam melakukan pemartingan rambut kurang lurus, kurang tepat dalam membuat garis pola pemangkasan rambut oval, pengambilan rambut persection kurang tepat, potongan bagian samping kiri dan kanan rambut kurang simetris sehingga memperoleh hasil pemangkasan oval yang tidak sesuai dengan standart KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa kurangnya pemahaman siswa terhadap materi Pembelajaran Pemangkasan Rambut Oval berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Autoplay merupakan media pembelajaran yang dapat mengaktifkan ketuntasan minimal. Menurut Susandi (2019), ketepatan dalam menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dapat meningkatkan minat siswa, dikarenakan siswa saat ini lebih tertarik dengan teknologi, dan dapat membuat siswa untuk belajar mandiri.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis melakukan penelitian yaitu “ Pengembangan Media Pembelajaran *Autoplay* pada mata pelajaran Pangkas

Rambut Dasar Siswa Kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam” Tahun 2020/2021.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu Kemampuan siswa dalam melakukan pemartingan rambut kurang lurus, kurang tepat dalam membuat garis pola pemangkasan rambut oval, pengambilan rambut persection kurang tepat, potongan bagian samping kiri dan kanan rambut kurang simetris sehingga memperoleh hasil pemangkasan oval yang tidak sesuai dengan standart KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Serta media pembelajaran *Autoplay* belum pernah digunakan sebagai pembelajaran pada materi pelajaran Pemangkasan Rambut Oval di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini ialah kelayakan media pembelajaran *AutoPlay* dengan mata pelajaran pemangkasan rambut dasar (pangkas oval) pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah ini ialah “Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Autoplay* pada mata pelajaran pemangkasan rambut dasar (pangkas oval) pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Lubuk Pakam?”.

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan pengembangan produk ini adalah Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Autoplay* pada mata pelajaran pemangkasan rambut dasar (pangkas oval).

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Adapun manfaat dari hasil penelitian pengembangan ini diharapkan sebagai berikut :

- a. Siswa
 1. Memudahkan dalam pemahaman materi Pangkas Rambut Oval.
 2. Memudahkan siswa dalam melakukan praktek Pangkas Rambut Oval.
- b. Guru Bidang Studi
 1. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi Pangkas Rambut Oval.
 2. Sebagai sarana dan solusi dalam proses belajar mengajar terutama disituasi pandemic *Covid-19*.
- c. Peneliti
 1. Sebagai bahan masukan untuk peneliti selanjutnya yang relevansi.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi yang diharapkan dari pengembangan media ini adalah :

- a. Media pembelajaran ini menjelaskan pengertian pemangkasan rambut dasar (pangkas oval), alat dan bahan, serta proses pemangkasan rambut dasar (pangkas oval) dari awal sampai dengan selesai dengan detail dan menarik.
- b. *Autoplay* dirancang sederhana sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk belajar di sekolah dan dirumah secara individu.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *Autoplay* dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Selain *Autoplay* ini sederhana, *Autoplay* ini juga menarik perhatian siswa untuk memahami terlebih dahulu mata pelajaran sebelum guru menjelaskan lebih banyak. Media pembelajaran *Autoplay* ini juga dapat dilihat dan dipelajari dimana saja, selain di sekolah dan dirumah, bahkan saat diluar sekolah dan luar rumah pun bisa dilihat di *smartphone*.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Autoplay* adalah :

a. Asumsi Pengembangan

1. Media pembelajaran berbasis *Autoplay* dengan materi pangkas rambut oval diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar.
2. Diharapkan siswa dapat lebih mandiri dalam kegiatan belajar.

b. Keterbatasan Pengembangan

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif terbatas yang berisi materi pangkas rambut oval.
2. Pendekatan ini dibuat dengan pendekatan saintifik.
3. Uji validasi dilakukan pada validasi ahli materi dan validasi ahli media.