

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang dibutuhkan oleh setiap individu yang berfungsi untuk mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam dunia pendidikan, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong proses pembelajaran untuk lebih aktif dan menarik sebagai upaya untuk peningkatan kualitas pendidikan. Inovasi dan metode pengajaran yang baru dan tepat akan membantu proses pemahaman siswa sehingga siswa dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu cara untuk mendorong tercapainya pembelajaran yang efektif, digunakanlah alat bantu belajar atau yang biasa disebut media.

Wabah Covid-19 (*Corona Virus Disease*) yang dikenal virus corona, virus ini bermula di Wuhan, China, kini virus corona merebak di dunia, bahkan Negara Indonesia terkena wabah tersebut. Karena wabah tersebut sehingga mengharuskan adanya *social distancing* (pembatasan sosial) ataupun menjaga jarak antara individu dengan individu lainnya. Cepatnya proses penyebaran virus menjadi salah satu keluhan seluruh manusia. Hal ini mengakibatkan harus dilakukannya kebijakan pemerintah untuk mengatasi wabah pandemi Covid-19 pemerintah menerapkan sebuah tindakan salah satunya dengan menutup sekolah dan melakukan sekolah *online* dan melakukan segala aktifitas dirumah. Pembelajaran berlangsung dengan pendidik dan peserta didik tetap berada didalam rumah dengan menggunakan *gadget* atau media online untuk mempermudah proses belajar mengajar.

Adanya wabah pandemi Covid-19 ini berpengaruh kepada dunia pendidikan baik secara global maupun lokal, pembelajaran jarak jauh yang dapat dijadikan alternatif pembelajaran antara lain dengan menggunakan aplikasi, media konferensi, media social dan lain-lain. Dan mulai dari media pengajaran visual, media *audio visual* pun telah banyak dipakai oleh sekolah-sekolah formal. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai perkembangan.

Proses pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif sehingga siswa bisa berlama-lama mempelajari suatu materi. Media pembelajaran saat ini sudah banyak dikembangkan, namun masih sering pendidik merasakan media tersebut terlalu rumit dan banyak memakan waktu dalam proses pembuatannya, selain itu tidak mampu bertahan lama media tersebut. Selain itu media pembelajaran merias wajah karakter tua menggunakan gambar dinilai kurang praktis dibawa. Sehingga hal tersebut membuat guru jarang sekali memakai media pembelajaran gambar. Kurang variatifnya media yang dibagikan bukan semata-mata kesalahan guru, namun karena kurang pengenalan terhadap perkembangan teknologi pada bidang pendidikan.

Perkembangan teknologi aplikasi media pembelajaran saat ini begitu pesat, salah satu perangkat aplikasi media pembelajaran yang saat ini sudah umum digunakan adalah personal komputer atau laptop. Sebagian besar siswa sudah memiliki satu personal komputer atau laptop atau bahkan ada yang mempunyai lebih dari satu alat bantu pembelajaran. Semakin banyaknya siswa yang memiliki dan menggunakan perangkat aplikasi media

pembelajaran maka semakin besar pula peluang penggunaan perangkat teknologi dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi alat bantu pembelajaran disebut dengan aplikasi media pembelajaran. Pembelajaran berbasis aplikasi *Adobe Flash* juga dapat memberikan perbedaan dan peningkatan motivasi belajar siswa. Dengan demikian media pembelajaran *Adobe Flash* merupakan salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu pendidikan formal dalam bidang kejuruan dengan tujuan mempersiapkan dan menghasilkan lulusan menjadi tenaga kerjaampil tingkat menengah, dan memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional di bidangnya.

SMK Negeri 1 Lubuk Pakam merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang memiliki program keahlian salah satunya adalah Tata Kecantikan, yang mana lulusannya diharapkan memiliki kemampuan dan keterampilan sesuai kebutuhan dan dunia kerja khususnya berkaitan dengan bidang keahliannya. Salah satu kompetensi yang harus dicapai adalah melakukan merias wajah karakter tua merupakan salah satu materi pokok untuk menghasilkan lulusan berkompeten untuk dimiliki siswa, karena jurusan kecantikan dipersiapkan untuk memilih kesiapan kerja yang relevan dengan disiplin ilmu tata kecantikan. Dalam kegiatan belajar mengajar, siswa jurusan tata kecantikan dituntut mempelajari teori pengaplikasian merias wajah karakter tua.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan dikelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam, terdapat beberapa kendala yang menyebabkan hasil praktek merias wajah karakter tua belum maksimal seperti dalam proses pembelajaran guru terlalu mengandalkan media pembelajaran konvensional

dengan buku paket dan papan tulis yang pada masa pandemi saat ini kurang efektif untuk pembelajaran dimana siswa diharuskan menerapkan *social distancing* (pembatasan social). Pada proses praktek merias wajah karakter tua siswa juga mengalami kesulitan dalam pembuatan kerutan di sekitaran garis senyum, dahi, mata dan hidung dan kurangnya pemahaman dalam pengaplikasian *foundation* gelap dan terang, *foundation* terang digunakan untuk membuat wajah terlalu pucat sehingga akan membuat wajah terlihat lebih tua sedangkan *foundation* gelap digunakan untuk menyamarkan wajah sehingga wajah terlihat lebih kusam seperti orang lelah sehingga terlihat lebih tua. Hal ini disebabkan guru belum menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan *gadget*, pembelajaran disekolah terlalu mengandalkan media pembelajaran konvensional. Media pembelajaran yang interaktif perlu dikembangkan oleh guru agar dapat lebih menarik perhatian siswa secara visual dan lebih meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan yaitu merias wajah karakter tua.

Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan pada bulan Juli 2021 bahwa hasil belajar siswa pada pelajaran merias wajah karakter tua belum maksimal dimana terdapat 60% siswa yang kurang maksimal pada pemahaman materi tentang merias wajah karakter tua khususnya pada pembuatan garis-garis kerutan di sekitaran dahi, garis senyum, sekitaran mata dan hidung pada rias wajah karakter tua. Kurangnya ketepatan siswa dalam mengaplikasikan *foundation* terang dan gelap, media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* belum pernah diterapkan pada pelajaran merias wajah karakter tua.

Melalui observasi juga penulis melihat sebanyak 23% siswa SMK Negeri 1 Lubuk Pakam sudah menggunakan komputer/*gadget*, namun hanya sedikit

siswa yang menggunakan komputer/*gadget* untuk belajar siswa cenderung menggunakan komputer/*gadget* hanya untuk bermain game dan sosial media seperti *instagram, facebook, line*, dan sebagainya.

Adobe Flash adalah sebuah aplikasi dan *platform* pemrograman yang dikembangkan oleh perusahaan aplikasi *Flash* untuk komputer/*gadget*. *Adobe Flash* bisa berjalan di beberapa macam perangkat dari banyak produsen yang berbeda. *Adobe Flash* merupakan sebuah aplikasi berbasis *Software* yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti komputer tablet. *Adobe Flash* tidak terlepas dari sifatnya yang terbuka sehingga memudahkan penggunaannya untuk mengakses berbagai aplikasi dengan gratis maupun berbayar. *Adobe Flash* merupakan *software* yang dirancang untuk membuat animasi berbasis *vector* dengan hasil yang mempunyai ukuran kecil. Awalnya *software* ini diarahkan untuk membuat animasi atau aplikasi berbasis internet (*online*), namun dalam perkembangannya banyak digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bukan berbasis internet (*offline*). Dengan *Action Script 2.0* yang dibawanya, *Adobe Flash* dapat digunakan untuk mengembangkan game atau bahan ajar seperti kuis atau simulasi yang dapat dipublikasikan dalam bentuk CD-ROM (Ramud, 2021). Fitur yang dimiliki sangat mendukung dalam pengembangan media pembelajaran.

Saat ini sudah banyak aplikasi yang disediakan *Flash Corporation* yang dengan mudah pengguna mengunduhnya ke dalam personal komputer dan laptop, namun sampai saat ini masih sedikit aplikasi media pembelajaran tentang merias wajah karakter tua yang tersedia di *Flash Corporation*.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik dan berkeinginan untuk melakukan penelitian tentang **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis**

Adobe Flash CS 6 Pada Mata Pelajaran Merias Wajah Karakter Tua Siswa Kelas XI Tata Kecantikan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam

1. 2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran merias wajah karakter tua. Seperti: (1) proses pembelajaran yang dilaksanakan guru masih berorientasi pada penggunaan media pembelajaran konvensional belum memanfaatkan media elektronik seperti *smartphone* dan laptop yang mendukung pembelajaran jarak jauh (2) Hasil belajar siswa pada pelajaran merias wajah kakater tua belum maksimal khususnya pada pembuatan garis-garis kerutan disekitaran dahi, garis senyum dan hidung. (3) Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* diduga dapat mendukung pembelajaran merias wajah karakter tua. (4) *Adobe Flash* memiliki fitur dapat mendukung dalam pengembangan media pembelajaran pada pelajaran merias wajah karater tua. (5) Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* belum pernah diterapkan pada pelajaran merias wajah karakter tua yang dapat diintegrasikan secara *online* maupun *offline* dimana siswa dapat mengakses *Adobe Flash* dimanapun dan kapanpun sehingga juga dapat menumbuhkan kemandirian siswa dalam belajar.

1. 3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Pembatasan materi yaitu pada Merias Wajah Karakter Tua
2. Pengembangan media pembelajaran *Adobe Flash CS6*
3. Objek penelitian mata pelajaran Merias Wajah Karakter Tua dan Subjek Penelitian adalah 3 Orang Ahli materi, 3 Orang Ahli media.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* untuk mata pelajaran Merias Wajah Karakter Tua pada siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan pengembangan media yang dilakukan peneliti adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dengan berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Merias Wajah Karakter Tua untuk siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak yang menggunakan informasi dari hasil penelitian ini sebagai berikut diantaranya:

1. Meningkatkan pemahaman siswa pada pelajaran Merias Wajah Karakter Tua.
2. Memberikan alternatif media pembelajaran yang tepat bagi guru untuk pelaksanaan pembelajaran.
3. Sebagai bahan penelitian selanjutnya yang ingin meneliti pengembangan berbasis *Adobe Flash CS6* khususnya untuk mata pelajaran Merias Wajah Karakter Tua.
4. Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* yang dikembangkan ini digunakan sebagai media pembelajaran guru untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Untuk mata pelajaran Merias Wajah Karakter Tua pada siswa kelas XI Tata

Kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Media ini dibuat untuk mengatasi keterbatasan pembelajaran dimasa pandemi dengan tujuan siswa dapat belajar mandiri, mudah memahami materi pembelajaran dan memudahkan guru dalam menyajikan materi. Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini pada pembelajaran Merias Wajah Karakter Tua memiliki beberapa keunggulan yaitu:

1. Praktis, dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah dimanapun dan kapanpun.
2. Penyajian media yang menarik dan bervariasi dengan berbagai kombinasi video, suara dan gambar.
3. Pembelajaran visualisasi berupa video, gambar, dan suara dapat merangsang siswa untuk mengikuti pembelajaran.

1. 8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* ini diharapkan menjadi media belajar untuk siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Manfaat yang diharapkan untuk pengembangan media berbasis *Adobe Flash CS6* secara khusus antara lain:

1. Bagi Sekolah

Sebagai masukan bagi sekolah sehingga dapat menjadi bahan alternatif media pembelajaran.

2. Bagi Guru

Dapat menjadi inspirasi dan motivasi untuk meningkatkan kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan motivasi dan menciptakan daya

tarik serta rasa senang belajar pada siswa.

4. Bagi Peneliti

Dapat menjadi pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran yang layak dipakai dalam proses pembelajaran, sekaligus bahan referensi untuk mendapatkan gelar sarjana.

5. Bagi pembaca

Dapat menjadi sebagai bahan acuan atau perbandingan penelitian dalam mengembangkan media pembelajaran yang diterapkan.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* untuk mata pelajaran Merias Wajah Karakter Tua untuk siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam antara lain:

- a. Media pembelajaran yang meuat ilustrasi berupa gambar, video dan audio akan memotivasi siswa untuk belajar.
- b. Edgar Dale menyatakan bahwa pengalaman belajar seseorang 75% diperoleh dari indra penglihatan, 13% dari indra pendengaran dan selebihnya dari indra yang lainnya (Safitri, 2015). Dengan demikian penggunaan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* untuk mata pelajaran Merias Wajah Karakter Tua dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, dilihat dan dilakukan sehingga penggunaan media ini layak untuk diterapkan pada pembelajaran Merias Wajah Karakter Tua

2. Keterbatasan Pengembangan

Beberapa keterbatasan pengembananagan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* untuk mata pelajaran Merias Wajah Karakter Tua untuk siswa kelas XI Tata

Kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam antara lain:

- a. Objek pengembangan terbatas pada penggunaan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* untuk mata pelajaran Merias Wajah Karakter untuk siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.
- b. Materi pembelajaran dibatasi pada mata materi Merias Wajah Karakter Tua untuk mata pelajaran Merias Wajah Karakter untuk siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.
- c. Tahap Pengembangan hanya validasi pada 3 ahli materi dan 3 ahli media.



THE
Character Building
UNIVERSITY