

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah usaha sadar dan terencana untuk memberikan dan mengembangkan potensi kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaannya dalam berpikir dan bertindak, serta mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas untuk mewujudkan kemampuannya dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan sendiri memiliki peranan penting pada proses perolehan ilmu pengetahuan dan pembentukan sikap pada peserta didik (Rahmad Hidayat,2019).

Munculnya wabah Covid 19 di dunia membuat sistem bermasyarakat dan pendidikan berubah sehingga mencari suatu inovasi untuk kegiatan belajar mengajar. Terlebih adanya menteri pendidikan dan kebudayaan yang menganjurkan seluruh kegiatan di institusi pendidikan harus jaga jarak dan seluruh penyampaian materi akan disampaikan secara online. Kemajuan teknologi yang sangat pesat pada masa modern ini yaitu dengan adanya fasilitas seperti komputer, handphone dan jaringan internet lebih memudahkan hubungan antar guru dan siswa untuk tetap melangsungkan pembelajaran tanpa bertemu secara langsung.

Hal tersebut, tentu saja tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran yang merupakan media untuk menyampaikan pesan, maka menjadi perhatian setiap guru adalah bagaimana memilih dan menggunakan

media serta menyesuaikan dengan materi pelajaran, sifat dan karakteristik ilmu pengetahuan dan siswa. Setiap institusi dituntut memberikan inovasi terbaru guna membentuk pembelajaran yang menarik, salah satu inovasi yang dapat dikembangkan ialah penggunaan media dalam proses pembelajaran.



THE
Character Building
UNIVERSITY

Adapun fungsi media adalah sebagai : (1) pembelajaran terlihat lebih menarik perhatian siswa hingga menumbuhkan motivasi dalam belajar; (2) materi akan lebih jelas dimengerti dan dipahami siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran; (3) metode yang digunakan lebih bervariasi, (4) para siswa menjadi aktif saat belajar dikelas (Rusman, 2013).

Hal yang dilakukan untuk mencapai kualitas pendidikan tersebut harus dimanfaatkan pada saat proses pembelajaran. Dari hasil observasi yang dilakukan pada Juli 2020 di SMK Negeri 8 Medan pengajar pada pelajaran kosmetika menyatakan bahwasannya pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan media *power point*, menunjukkan gambar, dan buku teks, dirasa kegiatan pembelajaran kurang kreatif mengingat pelajaran kosmetika sendiri amatlah penting karena merupakan dasar landasan ilmu yang harus dipahami siswa tata kecantikan untuk mencapai kompetensi berikutnya.

Sejalan dari hasil observasi guru dan siswa yang telah dilakukan peneliti, guru dan siswa membutuhkan pengembangan media pembelajaran yang harus lebih menarik dan inovatif Oleh karena itu peneliti menawarkan solusi melalui *Macromedia Flash 8*. Manfaat *Macromedia Flash 8* sebagai alternatif yang sangat berguna meningkatkan pemahaman siswa (Novriskasari, 2015). Adapun juga diperkuat paparan bahwa pengembangan media pembelajaran memberikan peningkatan dari hasil belajar siswa (Fero,2011). Adapun pendapat lain jika pengembangan media bermanfaat memotivasi peserta didik untuk beraktivitas dalam pembelajaran (Badri, 2010). Pendapat lain menyatakan pembelajaran menggunakan *macromedia*

flash ialah *software* untuk media pembelajaran pada proses belajar mengajar berisi materi, dapat dilihat berulang bila diperlukan, mendorong dan meningkatkan motivasi belajar (Slavin, 2013). Para pelajar yang menerima pembelajaran lebih gampang paham akan materi kosmetika. Dari permasalahan yang sudah diobservasi sebelumnya maka peneliti tertarik akan menjalankan penelitian ini dengan judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran *Macromedia Flash 8* Pada Mata Pelajaran Kosmetika Siswa Kelas X Smk Negeri 8 Medan".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang dikemukakan diatas maka berikut identifikasi masalah yang ditemukan yaitu:

1. Media pembelajaran yang dimanfaatkan guru masih kurang tepat.
2. Guru cenderung berpusat pada buku sehingga kurangnya motivasi belajar.
3. Materi pelajaran kosmetika terlalu luas sehingga siswa sulit memahami.

1.3 Pembatasan Masalah

Sejalan dengan penelitian ini pembatasan masalah dimaksudkan untuk membatasi ruang lingkup penelitian, mengingat luasnya pembahasan identifikasi masalah diatas, dan keterbatasan waktu dan kemampuan penelitian maka pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini adalah *Macromedia Flash 8*.

2. Materi pembelajaran yang dikembangkan hanya pada kosmetika pada sanitasi di salon kecantikan.
3. Uji coba media *Macromedia Flash 8* dilakukan pada siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 8 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan Batasan masalah diatas permasalahan yang ada maka dirumuskan masalah pada penelitian ini ialah : “Bagaimana kelayakan media *Macromedia Flash 8* pada proses pembelajaran kosmetika di kelas X SMK Negeri 8 Medan?”

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari peneltian ini adalah sebagai berikut :“ Mencari tahu kelayakan pengembangan media pembelajaran *macromedia flash 8* dalam pembelajaran kosmetika di kelas X SMK Negeri 8 Medan”

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Berikut manfaat yang terdapat didalam penelitian ini :

1. Membangun minat pengembangan media yang tidak sulit, jelas, padat serta menggembarakan.
2. Besar harapan untuk inovasi pengembangan ini untuk digunakan sebagai bahan ajar guna mendorong hasil belajar.

Manfaat penelitian ini untuk seluruh aspek adalah:

3. Bagi siswa: Membantu siswa memahami materi pelajaran kosmetika menggunakan media *Macromedia Flash 8*.

4. Bagi guru: Sebagai bahan masukkan bagi guru bidang studi kosmetika untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien.
5. Bagi guru dan sekolah: Hal ini merupakan alternatif untuk belajar terutama pelajaran yang paling dasar untuk menuju pemahaman materi selanjutnya seperti pelajaran kosmetika ini.
6. Bagi peneliti : Menjadi salah satu alternatif acuan untuk kelangsungan dalam penelitian berikutnya.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian kelayakan perangkat pembelajaran ini ialah:

1. Praktis, dapat dipergunakan untuk semua ukuran kelas. Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respons siswa.
2. Perangkat pembelajaran dikembangkan sesuai dengan KI dan KD pokok bahasan yang diajarkan oleh guru juga RPP dan Silabus mata pelajaran Kosmetika kelas X semester ganjil.
3. Memiliki variasi penyajian yang menarik dan tidak membosankan dengan berbagai kombinasi warna dan gambar sehingga dapat dikategorikan sebagai perangkat pembelajaran yang berkualitas baik.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dari pengembangan media *macromedia flash 8* dalam pembelajaran kosmetika dapat merangsang siswa untuk bertindak agar dapat mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa, dan

memberikan pengalaman langsung bagi guru dalam menyusun perangkat pembelajaran dan menjadi acuan untuk pengembangan perangkat pembelajaran materi lainnya, media ini juga bisa meningkatkan mutu pembelajaran kosmetika.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan
 - a. Media pembelajaran *Macromedia Flash 8* dapat meningkatkan peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.
 - b. Media pembelajaran yang menarik akan memotivasi siswa untuk belajar.
 - c. Angket validasi mencerminkan penilaian produk dan menyatakan layaknya produk untuk digunakan dalam pembelajaran.
2. Keterbatasan pengembangan
 - a. Objek pengembangan terbatas pada penggunaan media pada sekolah.
 - b. Materi yang difokuskan dalam penelitian ini hanya kosmetika.
 - c. Tahap pengembangan hanya pada media *Macromedia flash 8*.