

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah aktivitas yang memiliki maksud atau tujuan tertentu yang diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki manusia. Pendidikan diharapkan mampu membentuk para siswa dalam mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Berdasarkan perkembangannya teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang akan diterapkan terhadap para siswa di kelas. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran karena melalui media pembelajaran maka akan ada perantara yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi kepada para siswa sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar pada lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan suatu bantuan yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik dalam proses penrasferan ilmu, pengetahuan dan pembentukan sikap dan kepercayaan. Proses pembelajaran dilakukan sepanjang hayat, karena dalam pembelajaran tidak hanya disekolah, sja, namun dimanapun dan kapanpun.

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 professional; (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 maupun yang akan datang; (4) menyiapkan tamatan agar menjadi warga Negara yang produktif, adaptif dan kreatif.

Mata pelajaran kecantikan dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diikuti para siswa jurusan kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Mata pelajaran kecantikan dasar ini merupakan mata pelajaran yang penting karena diajarkan hal-hal dasar kecantikan bagi para siswa agar dapat memahami teori untuk persiapan mata pelajaran yang bersifat praktikum pada kelas selanjutnya. Salah satunya ialah gerakan pengurutan kulit kepala dan rambut, peserta didik dituntut untuk dapat menjelaskan dan memahami pengurutan kulit kepala dan rambut sesuai yang diajarkan.

Berdasarkan hasil dari observasi dan informasi yang diperoleh dari guru SMK Negeri 1 Lubuk Pakam mata pelajaran kecantikan dasar rambut bahwa terdapat beberapa kekurangan siswa dalam melakukan pengurutan kulit kepala diantaranya: (1) Siswa kurang terampil dalam melakukan teknik pengurutan pada kulit kepala rambut, seperti saat melakukan gerakan *efflurage* tanpa penekanan disaat meratakan kosmetik (2) Siswa melakukan tekanan terlalu kuat sehingga menimbulkan rasa sakit seperti pada gerakan *tapotage* (3) Siswa kurang terampil melakukan tahapan pada pengurutan kulit kepala dan rambut, (4) Siswa kurang mampu memvariasikan gerakan pengurutan kulit kepala dan rambut, seperti mengatur tekanan-tekanan pada gerakan pengurutan (5) Langkah pengurutan yang dilakukan siswa tidak sesuai dengan prosedur yang telah ditentukan. Sementara

prosedur pada pengurutan kulit kepala dan rambut bertujuan untuk menghasilkan gerakan yang optimal karena pada setiap gerakan pengurutan memiliki fungsi maupun manfaat yang berbeda-beda.

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan karena siswa kurang memahami teori tentang pengurutan kulit kepala dan rambut. Hal ini disebabkan karena guru hanya menyampaikan teori dengan menggunakan *power point* tanpa media yang menarik minat siswa untuk belajar, dengan menggunakan media *power point* yang masih kurang bervariasi. *Power point* yang digunakan guru hanya dilengkapi dengan gambar tanpa adanya video.

Penggunaan media juga merupakan factor penyebabnya, penyampaian materi pelajaran menggunakan media *power point* tidak cukup untuk memberikan pemahaman kepada siswa, Oleh sebab itu maka perlu dilakukan sebuah inovasi dan pengembangan dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan ialah mengembangkan media pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan tidak monoton. adapun media yang dapat digunakan yaitu media *Swish Max*. *Swish Max* adalah salah satu software yang bisa dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran.

Media *Swish Max* merupakan gabungan konsep pembelajaran dengan teknologi audio-visual. Fitur-fitur yang ada dalam *Swish max* mampu mendesain animasi-animasi yang lebih menarik, animasi gerak, suara dan gambar. *Swish max* adalah program alternative untuk membuat animasi flash tanpa harus menggunakan program *Adobe flash*. *Swish Max* juga memiliki beberapa keunggulan yaitu untuk keperluan pembuatan persentasi, animasi, website, serta bias dijadikan tambahan

untuk pembuatan *video editing*. dapat dipadukan dengan beberapa aplikasi program lain seperti *Photoshop*, *Corel Draw*.

Peneliti memilih media pembelajaran *Swish Max* pada penelitian ini karena berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam bahwa media pembelajaran *Swish Max* ternyata belum pernah digunakan guru sebagai alat bantu menyampaikan mata pelajaran kecantikan dasar kepada peserta didik, dan pada penelitian-penelitian sebelumnya yang dilakukan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam dalam mata pelajaran kecantikan dasar belum ada penelitian yang serupa. Sehingga memperkuat alasan penulis untuk melakukan penelitian dalam pengembangan media *Swish Max*. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang **“Pengembangan Media Pembelajaran Swish Max Pada Mata Pelajaran Kecantikan Dasar Rambut Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Lubuk Pakam”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu: (1) Siswa kurang terampil dalam melakukan teknik pengurutan pada kulit kepala rambut, seperti saat melakukan gerakan *efflurage* tanpa penekanan disaat meratakan kosmetik (2) Siswa melakukan tekanan terlalu kuat sehingga menimbulkan rasa sakit seperti pada gerakan *tapotage* (3) Siswa kurang terampil melakukan tahapan pada pengurutan kulit kepala dan rambut, (4) Siswa kurang mampu memvariasikan gerakan pengurutan kulit kepala dan rambut, seperti mengatur tekanan-tekanan pada gerakan pengurutan (5) Langkah pengurutan yang dilakukan siswa tidak sesuai dengan prosedur yang telah

ditentukan. (6) Media pembelajaran *Swish Max* belum pernah diterapkan pada mata pelajaran kecantikan dasar.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk memberi ruang lingkup yang jelas dan terarah, serta mengingat kemampuan penulis yang terbatas dalam hal waktu serta tenaga, maka perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran menggunakan media *Swish Max*
2. Materi yang diteliti pada gerakan pengurutan kulit kepala dan rambut (*creambath*) dibatasi oleh 5 gerakan dasar pengurutan yaitu Gerakan mengusap (*efflurage*) Gerakan Meremas (*petrisage*), Gerakan memutar (*friction*), Gerakan menepuk (*tapotage*), Gerakan Menggetar (*vibrasi*).
3. Penelitian hanya dilakukan pada siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Swish Max* pada materi gerakan pengurutan kulit kepala dan rambut pada siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Swish Max* yang dikembangkan pada materi gerakan pengurutan kulit kepala dan rambut pada siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam?

1.5 Tujuan Pengembangan produk

Adapun tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui Pengembangan media pembelajaran *Swish Max* pada materi gerakan pengurutan kulit kepala dan rambut pada siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Swish Max* pada materi gerakan pengurutan kulit kepala dan rambut pada siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

1. Secara teoritis manfaat pengembangan ini adalah:

1. Untuk membangkitkan motivasi menggunakan media pembelajaran yang efektif dan menarik.
2. Diharapkan konsep pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Secara praktis manfaat ini adalah:

1. Sebagai alternatif dalam pemamfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sehingga pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja tanpa adanya kehadiran guru secara fisik.

2. Dapat membantu peserta didik dalam memahami materi mengenai pengurutan kulit kepala dan rambut sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan menarik bagi peserta didik dan akhirnya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar

3. Sebagai bahan masukan bagi pengajar kecantikan dasar dengan menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. Sebagai bahan peneliti selanjutnya yang ingin meneliti pengembangan media *Swish Max*.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah berupa media pembelajaran pada pembelajaran *Swish Max* mata pelajaran kecantikan dasar rambut untuk siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini pada mata pelajaran kecantikan dasar rambut memiliki beberapa keunggulan yaitu:

1. Dapat digunakan siswa untuk belajar mandiri yang dapat dilakukan dimana dan kapan saja tanpa adanya kehadiran guru secara fisik, untuk menambah pengetahuan dan pemahaman tentang materi pelajaran yang disajikan.
2. Memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan. Dapat menyajikan berbagai kombinasi warna, animasi, gambar, suara, sehingga membuat siswa lebih tertarik.
3. Mudah dalam penggunaannya, dapat dilihat secara offline dan dapat diakses dimana saja dan kapan saja.
4. Pesan informasi secara visual mudah dipahami oleh siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dengan adanya media pembelajaran sebagai perantara yang berguna untuk:

1. Bagi Siswa, media ini dapat dijadikan sumber belajar siswa dan membantu dalam mempermudah baik melalui bimbingan maupun mandiri

2. Bagi Guru, media ini diharapkan dapat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan dapat memperkaya bahan ajar yang tepat dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.
3. Bagi SMK Negeri 1 Lubuk Pakam, media ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi bahan ajar tambahan dalam pelajaran kecantikan dasar.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi yang mengacu pada pengembangan media ini adalah:

- a. SMK Negeri 1 Lubuk Pakam memiliki fasilitas berupa proyektor dan laboratrium komputer yang memadai untuk menggunakan media pembelajaran *Swish Max*.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Objek pengembangan terbatas pada penggunaan media pembelajaran *Swish Max* mata pelajaran pengurutan kulit kepala di kelas X Tata Kecantikan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.
- b. Hanya pada materi *massage* rambut mata pelajaran pengurutan kulit kepala di kelas X Tata Kecantikan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.
- c. Hanya dapat dijalankan menggunakan perangkat keras (PC\Laptop) .