

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejak diumumkannya oleh Presiden Joko Widodo mengenai kasus *Corona Disease* (Covid-19). Satuan pendidikan berada didaerah zona kuning, oranye dan merah, dilarang untuk melakukan pembelajaran tatap muka disatuan pendidikan dan tetap melanjutkan pembelajaran dari rumah. Kesiapan dari pihak penyedia layanan maupun siswa merupakan tuntutan pelaksanaan pembelajaran daring (Mulyana,2020). Pelaksanaan pembelajaran daring memerlukan perangkat pendukung seperti komputer, smartphone atau alat bantu lain sebagai perantara yang tentu saja terhubung dengan koneksi internet.

Seiring dengan berkembangnya pendidikan, media yang digunakan juga semakin bervariasi. Penggunaan media bukan hal baru di era digital sekarang ini. Dalam hal ini memilih media ada beberapa faktor diantaranya kebutuhan peserta didik, relevansi media dengan tujuan, materi dan metode pembelajaran. Kemampuan akan tercapai dengan baik jika media yang digunakan dalam interaksi pembelajaran memberikan kesan yang memikat bagi siswa. (Sukiman,2017).

SMK Pariwisata Imelda Medan merupakan salah satu lembaga pendidikan yang menggunakan kurikulum 2013. Dan memiliki program kejuruan Tata Boga, Tata Busana, Tata Rias dan Perhotelan. Dengan program kejuruan tersebut dapat menciptakan tenaga kerja yang terampil dalam bidangnya. Sekolah menengah Kejuruan Pariwisata Imelda Medan memiliki Visi dan Misi terwujudnya sekolah menengah kejuruan sebagai pusat pendidikan kejuruan yang profesional mandiri

dan berprestasi dalam segala bidang. Sehingga mampu bersaing dalam era globalisasi dan menciptakan generasi yang unggul dapat bersaing di dunia industri pariwisata.

Sebelum melakukan praktik pada pengeritingan rambut desain siswa dituntut terlebih dahulu memahami materi pengeritingan rambut desain, siswa harus paham alat, bahan, kosmetik, tujuh jenis teknik pengeritingan rambut desain dan proses kerja pengeritingan rambut desain. Maka dalam hal itu diperlukanya pemahaman yang cukup tinggi dalam mengikuti pembelajaran ini.

Pada kompetensi pengeritingan rambut desain memiliki tujuh jenis teknik diantaranya ialah : Teknik selang-seling, Teknik vertikal, Teknik zig-zag, Teknik berganda, Teknik batu-bata, Teknik batang (*stick perming*) dan Teknik dekat tengkuk.

Pengeritingan rambut desain teknik batang (*stick perming*) merupakan teknik penggulungan rambut menggunakan bantuan batang-batang plastik pipih dengan tujuan membentuk volume rambut yang mengembang disekeliling garis desain dan membentuk pola guntingan geometris pada rambut. Pembagian partingan pada teknik batang/ *stick* dibagi menjadi 5 bagian, 2 bagian depan rambut dan 3 bagian belakang rambut dengan pola pembagian garis-garis vertikal (lurus) dan hasil pembagian simetris (seimbang). Penggulungan dimulai dari bagian bawah tengkuk dengan terus menuju keatas. Rotto terbawah digulung menempel dikulit sedangkan rotto berikutnya digulung dengan diberi sedikit sela untuk memudahkan dalam menyisipkan batang plastik pipih sehingga membentuk

suatu sudut yang dikehendaki, teknik penggulungan makin ketas semakin menjauhi kulit kepala.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan tanggal 21 Desember 2021 menyatakan bahwa pada materi pelajaran Pengeritingan Rambut Desain siswa masih kesulitan dalam melakukan praktik kerja pengeritingan rambut teknik batang/*stick*. Siswa mengalami kesulitan dalam melakukan teknik penggulungan rambut yang mana pada proses penggulungan rambut batang/*stick*, penggulungan dimulai dari bawah tengkuk, dan menempel pada kulit kepala kemudian makin keatas semakin menjauhi kulit kepala, dan siswa kesulitan dalam menentukan peletakan batang/*stick* yang dipakai saat proses pengeritingan rambut batang/*stick* berada diantara rotto atau kulit kepala. Serta nilai yang didapat siswa masih berada dibawah nilai rata-rata, nilai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) 75 dari 30 siswa. Berdasarkan hal tersebut maka proses belajar perlu adanya pengulangan sehingga akan memperkuat konsep, semakin sering diulang semakin baik hasilnya.

Kemudian diketahui bahwa penerapan media pembelajaran hanya menggunakan media berupa *power point*, *text book* dan belum menggunakan media lainnya. Pada penggunaan media pembelajaran *power point* dan *text book* memang mempermudah pengkondisian kelas, namun media ini kurang sesuai dipakai untuk materi pengeritingan rambut desain hal ini membuat fokus siswa cenderung mudah teralihkan.

Berdasarkan permasalahan diatas cara yang efektif adalah memanfaatkan media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Dimana pada

pembelajaran jarak jauh saat ini materi tidak tersampaikan dengan maksimal kepada siswa untuk pembelajaran secara mandiri. Disini peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis *prezi* yang mana media tersebut dapat mempermudah siswa dalam mempelajari pengeritingan rambut desain dengan lebih jelas yang dilengkapi dengan gambar, video yang dapat menambah pemahaman dan mampu menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran dan media tersebut dapat dilihat berulang-ulang oleh siswa baik secara *online* maupun *offline*. *Prezi* merupakan perangkat lunak (*software*) untuk presentase sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai ide diatas kanvas virtual. (Wandari,2018).

Prezi menjadi unggul karena mempunyai program *Zooming User Interface* (*ZIU*) yang memungkinkan pengguna *prezi* dapat memperbesar dan memperkecil tampilan presentasi. Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Dian & Yunis (2018) media pembelajaran berbasis *prezi* ini memenuhi aspek kevalidan dan keefektifan sehingga mempertimbangkan prinsip visual dalam pembelajaran yang memberikan ide, memotivasi peserta didik dengan menarik perhatian peserta didik, mempertahankan perhatian peserta didik, dan berperan dalam menyederhanakan informasi yang sulit dipahami. Penelitian yang dilakukan oleh Karim (2018) media pembelajaran sangat valid dalam pembelajaran respon siswa menunjukkan media berbasis *prezi* ini menarik bagi siswa dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan mereka dalam memahami materi pembelajaran. Terlebih lagi dalam penelitian Catur alvina (2019) dengan memanfaatkan media pembelajaran *prezi* sangat efektif digunakan baik secara tatap muka maupun

daring, media *prezi* mampu mengajarkan siswa belajar mandiri dan melatih keterampilan khususnya materi yang membutuhkan praktik atau pengetahuan *procedural*. *Prezi* bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran secara *online* maupun *offline*. Banyaknya tampilan *template* dan konten dalam *prezi* dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat media pembelajaran yang menarik. Dari uraian yang telah dipaparkan diatas, penulis tertarik melaksanakan penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Pada Mata Pelajaran Pengeritingan Rambut Desain Kelas XI Smk Pariwisata Imelda Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas dapat diidentifikasi beberapa kendala yaitu media yang digunakan dalam pembelajaran pengeritingan rambut desain masih menggunakan media sederhana seperti penggunaan *PowerPoint* dan *text book* sehingga kurang sesuai pada materi pengeritingan rambut batang/*stick* dan mengakibatkan aktivitas siswa dalam mengikuti pelajaran masih berada dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM). Siswa mengalami kesulitan dalam melakukan teknik penggulungan rambut yang mana pada proses penggulungan rambut batang/*stick*, penggulungan dimulai dari bawah tengkuk, dan menempel pada kulit kemudian makin keatas semakin menjauhi kulit kepala, dan siswa kesulitan dalam menentukan peletakan batang/*stick* yang dipakai saat proses pengeritingan rambut batang/*stick* berada diantara rotto atau kulit kepala. Serta media pembelajaran berbasis *prezi* belum pernah diterapkan pada siswa kelas XI SMK Pariwisata Imelda Medan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah di jelaskan diatas, banyaknya penggunaan media serta pemanfaatan teknologi modern yang sangat menunjang suksesnya proses pembelajaran maka permasalahan yang akan dikaji adalah sebagai berikut :

1. Media yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis *prezi*.
2. Materi dalam penelitian ini membahas mengenai pengeritingan rambut desain teknik batang/*stick*.
3. Tahap penelitian pengembangan sampai pada kelayakan dari media pembelajaran berbasis *prezi* dengan validasi ahli yang berkompeten pada bidang materi dan media.
4. Tahap penelitian pengembangan sampai pada tahap uji coba kelayakan siswa, kelompok kecil, sedang dan kelompok besar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *prezi* pada mata pelajaran Pengeritingan Rambut Desain kelas XI Smk Pariwisata Imelda Medan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *prezi* pada mata pelajaran Pengeritingan Rambut Desain kelas XI Smk Pariwisata Imelda Medan?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis *prezi* pada mata pelajaran Pengeritingan Rambut Desain kelas XI Smk Pariwisata Imelda Medan.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *prezi* pada mata pelajaran Pengeritingan Rambut Desain kelas XI Smk Pariwisata Imelda Medan.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Dengan tercapainya tujuan penelitian diatas diharapkan penelitian ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut :

- a. **Bagi Sekolah** : Memberikan informasi dalam usaha meningkatkan mutu pembelajaran didalam sekolah terutama dalam mempertimbangkan pengembangan media pembelajaran berbasis *prezi*.
- b. **Bagi Guru bidang studi** : Sebagai masukan dalam menentukan media pembelajaran yang lebih tepat dan sebagai masukan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran khususnya pengeritingan rambut desain.
- c. **Bagi peserta didik / siswa** : Sebagai motivasi untuk lebih belajar lagi dalam menggunakan teknologi dalam meningkatkan hasil belajar.
- d. **Bagi peneliti** : Sebagai pengalaman baru untuk mengembangkan inovasi baru dalam pembelajaran sehingga berdampak pada kualitas pendidikan dan dapat menjadi referensi ilmiah dalam penelitian pengembangan.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *prezi* adalah :

- a. Media pembelajaran berbasis *prezi* yang dikembangkan dapat digunakan sebagai rencana pembelajaran dan sumber pembelajaran untuk peserta didik kelas XI Tata Kecantikan SMK Pariwisata Imelda Medan.
- b. Media pembelajaran berbasis *prezi* ini diharapkan memenuhi aspek kriteria dan kualitas pembelajaran yang meliputi kualitas isi, tujuan, kualitas tampilan media dan kualitas kepraktisan media.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar dan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa, pemakaian atau pemanfaatan media dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran.

Hal ini menunjukkan bahwa media menjadi alat motivasi yang berguna dikelas. Hasil yang diharapkan dapat melahirkan minat dan merangsang siswa untuk bertindak agar dapat mempengaruhi sikap, nilai dan emosi. Berdasarkan hal tersebut maka diperlukannya pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran pengeritingan rambut desain dalam bentuk media interaktif yang teruji kualitasnya.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasar Pengembangan Media Berbasis *Prezi* pada Pengeritingan Rambut Desain Kelas XI Smk Pariwisata Imelda Medan adalah :

- a. Mempermudah guru dalam proses pembelajaran serta mempermudah guru dalam menyajikan materi Pengeritingan Rambut Desain.
- b. Siswa dapat termotivasi mengikuti proses pembelajaran pengeritingan rambut desain menggunakan media pembelajaran berbasis *prezi*.
- c. Membantu meningkatkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik dan konsentrasi sehingga meningkatkan hasil belajar yang maksimal dan memuaskan.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Jika dipergunakan untuk peserta didik dengan karakteristik dan kebutuhan lainnya maka perlu penyesuaian materi dan karakteristik pembelajaran lebih lanjut. Proses pengembangan pembelajaran berbasis *prezi* terbatas pada mata pelajaran Pengeritingan Rambut Desain Dan Penataan Sanggul Tradisional Kreatif dengan sub materi pengeritingan rambut teknik batang/*stick*.