

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia Pendidikan tidak lepas dari proses belajar mengajar yang efektif, proses belajar mengajar ditandai dengan adanya interaksi antara tenaga pendidik dan peserta didik, serta terjadinya interaksi dan komunikasi yang baik dapat menghasilkan suasana belajar yang dinamis. Proses pembelajaran adalah sebuah kegiatan yang paling penting dalam Pendidikan, proses pembelajaran tidak dapat dilakukan dengan mudah, tetapi harus membutuhkan beberapa faktor pendukung dalam usaha untuk mencerdaskan peserta didik.

Pengalaman langsung dapat memberikan efektifitas ingatan (*memory*) yang lebih tinggi dibandingkan pengalaman yang tidak langsung (Sanjaya, 2018). Kerucut Pengalaman (*cone of experience*) Edgar dale (2015) menggambarkan bahwa semakin nyata siswa mempelajari bahan pelajaran, maka semakin banyak pengalaman yang didapatkan, tetapi sebaliknya jika semakin abstrak siswa mempelajari bahan pembelajaran maka semakin sedikit pengalaman yang didapatkan. Namun pada proses belajar tersebut sangat sulit menerapkan pengalaman secara langsung dikarenakan sulitnya mendapatkan bahan pembelajaran,

Menurut Pane (2018), Kegiatan belajar dan pembelajaran adalah proses interaksi yang bersifat edukasi dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Belajar merupakan suatu sistem yang termuat dalam proses pembelajaran, dan

pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang saling berinteraksi satu sama lain, yang terdiri dari: guru, siswa, tujuan, materi, media, metode, dan evaluasi.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY

Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar terkait pendidikan yang melibatkan peserta didik dan tenaga pengajar yang akan membawa perubahan tingkah laku berupa sikap, keterampilan, pengetahuan dan sebagainya, sehingga dengan adanya proses pembelajaran memberikan kemudahan dan membantu peserta didik untuk dapat belajar dengan baik sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Perkembangan dan kemajuan era teknologi pada dewasa ini sudah merambat keseluruh aspek kehidupan, dan juga keberhasilan pembelajaran tentunya akan terwujud dengan adanya kerjasama dengan warga sekolah termasuk peran guru sebagai pendidik. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah lembaga pendidikan tingkat formal yang bertujuan untuk mewujudkan sumber daya manusia (SDM) yang berkarakter, terampil, dan terlatih untuk memasuki lapangan pekerjaan. Adapun tujuan sekolah menengah kejuruan (SMK) adalah: 1) Menyiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional. 2) Menyiapkan agar mampu memiliki karismatik, mampu berkompetisi, dan mampu mengembangkan diri. 3) menyiapkan tenaga kerja menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha dan industri pada saat ini maupun pada saat yang akan datang, dan 4) Menyiapkan lulusan agar menjadi warga negara yang produktif, adaktif, dan kreatif.

Salah satu sekolah yang dimaksud adalah SMK Negeri 1 Beringin, SMK ini mengelola beberapa bidang jurusan, Tata Kecantikan adalah salah satu jurusan di SMK Negeri 1 Beringin, SMK sendiri memiliki tujuan program keahlian yaitu membekali siswa dengan keterampilan, pengetahuan, dan sikap agar kompeten. Untuk mencapai tujuan tersebut maka siswa harus menguasai berbagai

kemampuan serta Anatomi dan Fisiologi rambut yang merupakan mata pelajaran produktif yang diterima oleh siswa SMK Negeri 1 Beringin. Jurusan kecantikan harus menguasai teori Anatomi dan Fisiologi rambut dimana dalam bidang studi tersebut terdapat bagian-bagian materi yang membahas dan mempelajari tentang struktur rambut, lapisan batang rambut, fungsi rambut, jenis rambut, dan masalah pada kulit kepala dan rambut

Sesuai Observasi yang dilakukan penulis pada tanggal 28 Januari 2021 diketahui bahwa proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Beringin belum menggunakan video animasi dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Anatomi dan Fisiologi rambut. Dari observasi ini juga diketahui bahwa selama proses belajar siswa mengalami kesulitan untuk menganalisa anatomi rambut khususnya kesulitan menguraikan pengertian anatomi rambut, siswa juga belum memahami konsep anatomi dan fisiologi rambut serta kesulitan untuk melakukan analisis anatomi fisiologi rambut sesuai manfaat, hal ini disebabkan karena siswa tidak melihat secara langsung contoh yang nyata.

Pengetahuan Anatomi dan Fisiologi rambut yang rendah, maka akan menimbulkan masalah dalam rambut, seperti kesalahan dalam diagnosa yang menyebabkan pemilihan kosmetik yang tidak sesuai sehingga rambut akan menjadi rusak, dan hal inilah yang menyebabkan pengetahuan siswa tentang materi Anatomi dan Fisiologi rambut masih rendah.

Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil belajar siswa pada Anatomi dan Fisiologi Rambut 3 (tiga) tahun terakhir yaitu tahun ajaran 2018/2019 jumlah siswa yang mendapatkan nilai rendah dengan nilai di bawah 75 sebanyak 25 siswa

dengan persentase 73,52 %, lalu siswa dengan nilai cukup sebanyak 5 siswa dengan persentase 14,7 % dan nilai tinggi hanya sebanyak 4 siswa dengan persentase 11,76%. Pada tahun ajaran 2019/2020 jumlah siswa yang mendapatkan nilai rendah dengan nilai di bawah 75 sebanyak 23 siswa dengan persentase 63.89 %, lalu siswa dengan nilai cukup sebanyak 7 siswa dengan persentase 19,44 % dan nilai tinggi hanya sebanyak 6 siswa dengan persentase 19,35 %. Pada tahun ajaran 2020/2021 jumlah siswa yang mendapatkan nilai rendah dengan nilai di bawah 75 sebanyak 25 siswa dengan persentase 83.33 %, lalu siswa dengan nilai cukup hanya 4 siswa dengan persentase 13,33 %, dan nilai tinggi hanya sebanyak 1 siswa dengan persentase 3,33%. Dengan nilai yang didapatkan siswa guru harus melaksanakan remedial. (Sumber: SMK Negeri 1 Beringin).

Berdasarkan observasi tersebut juga diketahui guru menggunakan Lembar kerja siswa (LKS) dan media pembelajaran, media yang dipergunakan masih berupa power point (Ppt). Media pembelajaran power point hanya digunakan ketika pembelajaran berlangsung dengan zoom dan siswa hanya menunggu sajian materi dari guru. Berdasarkan observasi juga diketahui bahwa siswa masih kesulitan dalam menjelaskan pembelajaran anatomi fisiologi terlebih pada materi menjelaskan pengertian dan konsep anatomi fisiologi Rambut , selanjutnya siswa juga masih kesulitan dalam menguraikan tujuan anatomi, siswa juga masih kesulitan dalam mengingat istilah bahasa asing yang terdapat pada pembelajaran anatomi fisiologi rambut, serta siswa juga kesulitan dalam mengidentifikasi anatomi fisiologi Rambut

Berdasarkan permasalahan di atas perlu adanya penggunaan media baru sebagai bahan ajar dalam Anatomi dan Fisiologi Rambut untuk memberikan

bantuan informasi dan sebagai pegangan peserta didik untuk belajar mandiri, pada proses pembelajaran guru belum pernah menggunakan media pembelajaran *Adobe animate cc* pada pembelajaran Anatomi dan Fisiologi rambut

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting untuk keberhasilan belajar peserta didik. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran akan mendorong keterlibatan peserta didik terhadap proses belajar, serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari. Dalam pemilihan media penting sekali memperhatikan faktor-faktor yaitu faktor *Access, Cost, Technology, Interactictivity, Organizational change, Novelty, and Speed* (Pribadi, 2018). Penggunaan media pembelajaran sangat memberikan pengaruh terhadap respon peserta didik, dengan media pembelajaran proses pembelajaran akan lebih efektif, aktif dan kreatif serta dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu peran seorang guru saat ini sangat dibutuhkan bukan hanya profesional dan kompeten dalam bidangnya tetapi mampu meningkatkan pengetahuannya, menguasai dan mengembangkan media pembelajaran, serta mampu meningkatkan pencapaian prestasi belajar yang sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator.

Interaksi antara pendidik dengan peserta didik akan lebih efisien serta lebih baik jika menggunakan media. Media dalam proses pembelajaran memiliki dua peranan penting, yakni: (1) media sebagai alat bantu mengajar, dan (2) media menjadi sumber belajar yang digunakan sendiri oleh peserta didik secara mandiri.

(Riyana,2018). Sejalan dengan pendapat Majid (2018) menyatakan bahwa pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai strategi, metode dan pendekatan kearah pencapaian tujuan yang

telah direncanakan. Penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar, agar siswa dapat menyerap materi belajar dengan baik dan kegiatan belajar menjadi lebih efektif.

Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Variasi bentuk media pembelajaran semakin berkembang dari waktu ke waktu, mulai dari media audio, visual, audio visual, dan . Media pembelajaran berbasis cenderung lebih , karena gabungan dari media teks, gambar, video, dan animasi dalam satu program berbasis komputer. Pembuatan media pembelajaran berbasis komputer dapat dilakukan dengan mengoperasikan perangkat lunak, salah satu media yang memanfaatkan perangkat lunak yaitu media *Adobe animate cc* yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran.

Saputro (2018) menyatakan bahwa media *Adobe animate cc* merupakan versi terbaru dari *Adobe Flash CS 6* yang dikembangkan oleh perusahaan Adobe. *Adobe animate cc* menjadi perangkat lunak pengganti dan melengkapi kekurangan yang ada di *Adobe Flash*. Adobe terus mengembangkan Flash hingga berganti nama menjadi *Adobe animate cc* dan mendukung pengembang web untuk mendesain animasi HTML 5, Ada beberapa keunggulan dan kelemahan dari aplikasi *Adobe animate cc*. Keunggulannya yaitu dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat mengoperasikan sendiri Kelemahannya yaitu hanya mendukung penggunaan OS 64-bit, contohnya seperti OS Windows 8 64-bit, sedangkan penggunaan OS 32-bit tidak dapat menggunakan *Adobe animate cc*. *Adobe animate cc* digunakan untuk

menampilkan yang berbentuk audio dan visual yang dimuat dalam bentuk aplikasi yang menyajikan materi pembelajaran.

Media yang menarik dan menyenangkan dapat memberikan manfaat seperti meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Uno (2018) menyatakan, bahwa motivasi merupakan dorongan pada diri seseorang untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Oleh karena itu, perbuatan seseorang yang didasarkan atas motivasi tertentu, dapat memberikan arah kegiatan yang jelas sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.

Berdasarkan uraian di atas, penggunaan media dalam suatu proses belajar mengajar sangat diperlukan karena mempunyai kelebihan teknis, mampu menyajikan konsep secara terpadu serta menjadi perantara dalam menyampaikan pesan sehingga pesan tersebut dapat dipahami oleh siswa. Dengan adanya media sebagai saluran dalam menyampaikan pesan diharapkan timbulnya interaksi atau komunikasi yang baik antara guru dan siswa dalam membantu keefektifan proses pembelajaran. Salah satu proses yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran *Adobe animate cc*. Media ini tidak hanya dapat dilihat tetapi juga dapat didengar, selain itu juga media ini berupa media yang dapat membantu siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan selangkah demi selangkah secara langsung.

Pemanfaatan media *Adobe animate cc* sebagai media belajar diharapkan dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi pada Pelajaran Anatomi dan Fisiologi rambut dan hasil belajar siswa dapat meningkat, berdasarkan dari uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul “



## **Pengembangan Media Pembelajaran *Adobe animate cc* Pada Mata Pelajaran Anatomi dan Fisiologi Rambut SMK Negeri 1 Beringin”.**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut: (1) Pengetahuan siswa tentang Anatomi dan Fisiologi rambut masih rendah (2) siswa masih kesulitan dalam menjelaskan Pengertian anatomi fisiologi Rambut (3) siswa juga masih kesulitan dalam menjabarkan istilah bahasa asing dalam anatomi fisiologi Rambut, (4) siswa kesulitan dalam menguraikan manfaat anatomi fisiologi Rambut (5) siswa juga kesulitan dalam mengidentifikasi anatomi fisiologi Rambut (7) Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran *Adobe animate cc* pada pembelajaran Anatomi dan Fisiologi rambut

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Dari identifikasi masalah tersebut, maka pengembangan media pembelajaran *Adobe animate cc* dibatasi dalam ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini di lakukan pada siswa SMK Negeri 1 Beringin
2. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran *Adobe animate cc*
3. Materi pengembangan media pembelajaran yang diteliti terdapat pada materi Anatomi dan Fisiologi rambut .

4. Data Pengembangan hanya di batasi pada validasi ahli media dan ahli materi

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan Batasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Adobe animate cc* pada materi Anatomi dan Fisiologi rambut di SMK Negeri 1 Beringin?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *Adobe animate cc* digunakan pada materi Anatomi dan Fisiologi rambut di SMK Negeri 1 Beringin

#### **1.6 Manfaat Penelitian :**

Manfaat yang akan dicapai setelah penelitian ini dilaksanakan adalah :

1. Sebagai bahan masukan bagi penulis, untuk menambah wawasan mengenai pengembangan media pembelajaran *Adobe animate cc*.
2. Sebagai bahan masukan bagi siswa Kecantikan SMK Negeri 1 Beringin dalam peningkatan pengetahuan Anatomi dan Fisiologi rambut melalui media pembelajaran *Adobe animate cc*.

3. Sebagai bahan masukan bagi guru dan Sekolah selaku tempat penelitian dalam menyampaikan pembelajaran melalui media pembelajaran *Adobe animate cc*
4. Bagi sekolah hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran.
5. Sebagai penelitian yang relevan untuk penelitian selanjutnya.

### 1.7 Spesifikasi produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah :

1. Media Pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan *Software Adobe animate cc*
2. Format exe.
3. Media Pembelajaran *Adobe animate cc* dilengkapi dengan teks, dan audio visual
4. Tersedia kompetensi dasar yang harus dicapai siswa
5. Media Pembelajaran mencakup materi Anatomi dan Fisiologi rambut.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran *adobe animate cc* yang berupa bahan ajar berbentuk aplikasi merupakan sumber bahan ajar yang dibutuhkan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran *adobe*

*animate cc* dapat menarik perhatian siswa untuk memahami materi terlebih dahulu sebelum guru menjelaskan secara rinci dan menyeluruh tentang pembelajaran tersebut, sehingga guru dapat mempersingkat waktu dan hanya menjelaskan apa yang tidak dimengerti siswa saja. Hasil akhir dapat didesain untuk akses yang mudah melalui laptop/pc, sesuai dengan keterbatasan pengguna media pembelajaran. Sehingga media ini, selain dapat digunakan untuk pembelajaran didalam kelas, dapat juga dijadikan media pembelajaran mandiri dirumah bagi siswa.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *adobe animate cc* ini terdapat beberapa asumsi:

- a. Proses belajar mengajar akan lebih mudah karena bahan ajar akan memperjelas pesan pembelajaran.
- b. Proses pembelajaran, guru akan berorientasi pada siswa dan menyediakan bahan ajar yang menyenangkan sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.
- c. Media pembelajaran *adobe animate cc* memiliki kemampuan untuk menggabungkan audio visual dalam bentuk teks, gambar, animasi, dan video, sehingga dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran ini terdapat beberapa keterbatasan antara lain:

- a. Media pembelajaran ini hanya terbatas pada satu pokok materi yaitu anatomi dan fisiologi rambut.
- b. Pengembangan media pembelajaran ini digunakan khusus Kelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Beringin.
- c. Pengembangan media masih belum sempurna karena keterbatasan peneliti.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY