

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Perkembangan pendidikan terus berubah dengan signifikan sehingga banyak merubah pola pikir pendidik yang awam dan kakumenjadi pola pikir yang modern. Kemajuan dan perkembangan pendidikan menjadi faktor keberhasilan suatu bangsa. Pendidikan memiliki peran dan pengaruh positif terhadap segala bidang kehidupan dan perkembangan manusia dengan berbagai aspek kepribadiannya. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, kualitas Guru dan pemenuhan sarana-prasarana pendidikan. Perkembangan pendidikan erat kaitannya dengan proses pembelajaran dan cara mengajar Guru. Menurut (Mulyasa, 2011) Untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka Guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif dan menyenangkan dengan keberagaman media yang menarik agar mampu mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran di kelas. Terlebih lagi dimasa pandemi saat ini siswa dituntut untuk melakukan pembelajaran melalui daring.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk mencapai perkembangan optimal, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. agar siswa mencapai tujuan yang sama, siswa melakukan kegiatan belajar, sedangkan guru melakukan kegiatan pembelajaran. Dalam proses belajarmengajar yang efektif maka diperlukan suatu media yang sesuai dengan karakter siswa, mata pelajaran yang disampaikan, suasana dan prasarana penunjang. Media pembelajaran merupakan

salah satu komponen yang mempunyai peran penting dalam kegiatan belajar mengajar (Kustandi & Darmawan, 2020).

Dalam batas tertentu, media dapat menggantikan fungsi guru sebagai sumber informasi/pengetahuan bagi peserta didik. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan untuk belajar, membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian isi pelajaran. Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 10 Medan sudah memfasilitasi alat-alat pendukung pembelajaran seperti Liquid Crystal Display (LCD), namun kurang dimanfaatkan untuk menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan pengamatan selama program pengalaman lapangan dan hasil wawancara yang penulis lakukan pada guru mata pelajaran Rias Fantasi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 10 Medan pada 8 februari 2021 bahwa: Proses pembelajaran tatap muka maupun daring masih dilaksanakan dengan model konvensional berbantu media Power Point yang hanya menampilkan gambar sehingga penyampaian materi ajar menjadi kurang bervariasi menyebabkan siswa kurang paham dalam melakukan praktikum rias fantasi terutama pada materi tema legenda, Siswa kesulitan menentukan judul tema apa yang akan dibuat pada saat mempraktekkan rias fantasi pada materi tema legenda, siswa masih belum tau cara membaurkan antara satu warna dengan warna yang lainnya agar tidak terbentuk garis diantara beberapa warna baik dalam pembuatan warna eyeshadow maupun warna dalam body painting, siswa masih kesulitan dalam membuat garis pola dalam membuat body painting khususnya tema legenda, siswa masih belum paham langkah kerja saat mempraktekkan rias fantasi. Pada saat pembelajaran jarak jauh atau daring

tidak semua siswa merespon dan mengikuti kegiatan pembelajaran, jaringan dan kuota internet merupakan salah satu alasan siswa untuk tidak mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga membuat guru kesulitan dalam memilih media yang akan digunakan. Guru memerlukan media yang menampilkan audio dan visual yang tidak memerlukan jaringan internet saat membukanya. Serta siswa membutuhkan media yang bisa memberikan ilustrasi agar dapat memunculkan ide-ide yang baru untuk membuat rias fantasi khususnya rias fantasi tema legenda.

Agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan pengembangan atau pembaharuan perlu dilakukan karena dengan adanya inovasi dan variasi dalam pembelajaran diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih jelas, variatif, efektif. Penulis menawarkan media video tutorial rias fantasi kepada guru untuk mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh Kustandi dan Darmawan (2020) yang menyatakan bahwa video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat disaksikan secara berulang jika diperlukan, serta mendorong dan meningkatkan motivasi, video juga menanamkan sikap dan segi-segi efektif lainnya. Selain itu media power point belum memfasilitasi siswa belajar dengan mandiri.

Berdasarkan uraian diatas peneliti menganalisis permasalahan yang ada di kelas XII tata kecantikan SMK Negeri 10 medan, guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang bisa dibuka kapan saja dan dimana saja dan tidak memerlukan jaringan internet saat membukanya. Siswa membutuhkan latihan berkali-kali untuk mendapatkan hasil rias fantasi yang maksimal, dengan adanya media video pembelajaran siswa bisa berlatih dirumah dan memutar video tersebut berulang-ulang

sesuai kebutuhan siswa yang ingin dilihat dan dicontoh, agar siswa bisa dengan mudah memahami langkah kerja, pembauran warna, menentukan garis pola serta menentukan tema pada rias fantasi khususnya tema legenda. Penggunaan media video tutorial ini akan membantu dan mempermudah proses pembelajaran untuk siswa maupun guru. Siswa dapat belajar lebih dahulu dengan melihat dan menyerap materi belajar dengan lebih utuh. Media video tutorial cocok digunakan guru saat belajar tatap muka maupun daring, maka penulis tertarik dan berkeinginan untuk melakukan penelitian tentang **“Pengembangan Media Video Tutrial Pada Mata Pelajaran Rias Fantasy Siswa Kelas XII SMK Negeri 10 Medan”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Siswa masih sulit dalam memahami langkah kerja mempraktekkan rias fantasi yang ada pada power point terutama pada tema legenda.
2. Siswa belum paham melakukan pembauran warna dengan baik, dan membuat pola diwajah pada riasan fantasi tema legenda.
3. Belum adanya media yang menarik dan memudahkan siswa memahami langkah kerja pembuatan Rias fantasi tema legenda dengan baik.
4. Belum tersediannya media pembelajaran memuat langkah kerja rias fantasi tema legenda yang mudah dipahami siswa.
5. Media yang digunakan guru dalam tata rias fantasi khususnya tema legenda belum meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam belajar

1.3.Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini terlaksana dengan baik dan efektif maka dalam penelitian ini perlu dibuat pembatasan masalah. Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Media yang dikembangkan adalah media video tutorial untuk mata pelajaran rias fantasi pada materi tema legenda.
2. Materi hanya meliputi kompetensi dasar rias fantasi dengan penjelasan melakukan rias fantasi sesuai tema yakni: tema legenda yaitu legenda Danau Toba dan pengaplikasian body painting rias fantasi hanya meliputi wajah hingga dada.
3. Media yang dibuat diuji kelayakannya oleh 3 orang ahli media dan 3 orang ahli materi dan uji coba pada 30 orang siswa.
4. Penelitian ini dilakukan hanya di SMK Negeri 10 Medan

1.4.Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video tutorial pada mata pelajaran rias fantasi kelas XII di SMKNegeri 10 Medan??”.
2. Bagaimana kelayakan media video tutorial digunakan pada materi rias fantasi dengan tema legenda (Danau Toba) di SMK Negeri 10 Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan media video tutorial pada mata pelajaran rias fantasi di SMK Negeri 10 Medan
2. Untuk menguji kelayakan media video tutorial rias fantasi tema legenda (Danau Toba).

1.6. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Untuk menambah wawasan peneliti dalam ilmu pengetahuan dan teknologi serta memberikan pengalaman dan pengetahuan yang lebih mendalam terutama pada pengembangan media video tutorial rias fantasi.
2. Sebagai bahan masukan bagi siswa kelas XII SMK Negeri 10 Medan dalam peningkatan pengetahuan rias fantasi melalui media video tutorial.
3. Dapat digunakan untuk pembelajaran secara individual, tidak terbatas pada ruang kelas, tetapi dapat digunakan dimana saja
4. Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pembaca untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan dan teknologi mengenai penelitian yang berkaitan pengembangan media video tutorial rias fantasi.
5. Memberikan referensi pada peneliti selanjutnya terkait dengan pemanfaatan audio visual sebagai media pembelajaran.