

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, potensi diri dapat dicapai dengan adanya proses pembelajaran yang baik. Pembelajaran merupakan sebuah kegiatan yang didalamnya terdapat interaksi antara guru dengan peserta didik, guna mencapai tujuan berupa penguasaan kompetensi tertentu oleh peserta didik. Terdapat beberapa komponen yang ada didalam sistem pembelajaran, yaitu peserta didik, guru, media pembelajaran, sarana dan prasarana pembelajaran, sumber belajar, serta lingkungan kelas yang digunakan sebagai tempat berlangsungnya proses pembelajaran.

Masing-masing komponen saling berhubungan dan saling berpengaruh dalam setiap proses pembelajaran. Selain itu pembelajaran juga selalu dituntut untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, agar mampu menghadirkan suasana kelas yang sesuai dengan kebutuhan zaman dan sesuai dengan karakter siswa. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa implikasi pada tiap generasi dalam berbagai bidang pengetahuan, sehingga generasi pada abad ke-21 akan terdidik sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi bagi potensi peserta didik. Pengembangan ilmu kemampuan dan potensi peserta didik adalah hakikat dari tujuan pendidikan

nasional yang harus dilakukan secara sistematis dan bertanggung jawab dalam wadah pendidikan formal yakni sekolah SMK (Sekolah Menengah Kejuruan).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menjadi tempat untuk mengembangkan kualitas yang diharapkan dapat menjadi lulusan yang ahli dalam bidangnya. SMK Negeri 1 Beringin merupakan salah satu sekolah kejuruan yang mempunyai beberapa bidang keahlian, salah satu diantaranya adalah program keahlian di jurusan tata kecantikan. Pada program keahlian tata kecantikan terdapat mata pelajaran perawatan tangan, kaki, nail art dan rias wajah khusus dan kreatif.

Mata pelajaran perawatan tangan, kaki, nail art dan rias wajah khusus dan kreatif merupakan mata pelajaran yang wajib ditempuh siswa tata kecantikan kelas XII SMK Negeri 1 Beringin. Didalam mata pelajaran ini terdapat kompetensi dasar yaitu melakukan rias karakter sesuai tema khususnya rias karakter luka bakar (tiga dimensi). Hal yang perlu diperhatikan pada makeup karakter luka bakar tiga dimensi yaitu mengidentifikasi alat dan kosmetik yang akan digunakan.

Hasil wawancara pada 5 April 2022, dengan guru mata pelajaran perawatan tangan, kaki, nail art dan rias wajah khusus dan kreatif diperoleh informasi bahwa aktivitas belajar siswa belum optimal dalam pembelajaran.

Dikatakan belum optimal karena materi make-up karakter luka bakar tiga dimensi membutuhkan pemahaman yang kuat untuk mendapatkan hasil yang sesuai. Pada saat melangsungkan pembelajaran hasil praktik yang didapatkan oleh siswa juga masih kurang maksimal, dikarenakan siswa belum tepat dalam memilih kosmetik

yang dapat digunakan dalam pembuatan garis luka sobekan serta siswa juga mengalami kesulitan dalam menentukan perpaduan warna-warna eyeshadow agar hasil luka bakar tiga dimensi terlihat seperti luka bakar sungguhan, siswa juga belum dapat menyesuaikan keterampilan dalam membedakan riasan sesuai dengan kebutuhan, bahan dan jenis kosmetika yang akan digunakan, seperti siswa kesulitan dalam menentukan perbedaan antara jenis makeup karakter luka bakar dua dimensi atau luka bakar tiga dimensi, sehingga efek luka yang ditimbulkan masih terlihat kaku (tidak menyatu ke kulit). Selain itu siswa kurang paham dalam melakukan langkah-langkah pembuatan rias karakter luka bakar tiga dimensi. Kurangnya penguasaan materi oleh peserta didik ini disebabkan materi rias karakter luka bakar tiga dimensi ini memiliki tingkat kesulitan tinggi dan materinya sangat luas yang seharusnya disajikan menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mempermudah pemahaman pada siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut, perlu dilakukan upaya peningkatan kualitas pembelajaran, yaitu dengan menambahkan media pembelajaran yang berifat interaktif.

Media pembelajaran yang bersifat interaktif akan memberikan dampak yang berbeda dan menambah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, terutama terhadap materi rias karakter luka bakar tiga dimensi. Menurut Widaworo (2017), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, sehingga dapat mendorong proses belajar. Penggunaan media pembelajaran mempunyai banyak manfaat, antara lain dapat memperjelas materi pelajaran yang disampaikan oleh

guru, memberi pengalaman nyata, dan merangsang peserta didik berdialog dengan dirinya. Dari masalah-masalah yang ada berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan, salah satu jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran praktikum rias karakter luka bakar adalah *Adobe Flash CS6*.

Aplikasi *Adobe Flash CS6* merupakan sebuah aplikasi yang mampu mengembangkan sebuah multimedia interaktif dengan menyajikan tampilan berupa gambar, suara, animasi, presentasi, dan bahkan dapat menampilkan film Irsyad (2020). Pemilihan teknologi *Adobe Flash CS6* dalam pembuatan media pembelajaran ini, karena *Adobe Flash CS6* mendukung penyampaian pesan melalui gambar yang bergerak, teks, dan suara yang dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga sangat sesuai digunakan dalam materi rias karakter luka bakar tiga dimensi, karena materi ini harus didukung dengan adanya video tutorial yang menampilkan langkah kerja, dan terdapat kuis yang berguna sebagai alat ukur tingkat pengetahuan yang dimiliki oleh siswa. Hal ini akan membantu proses pembelajaran secara audio visual contohnya kasus, pertanyaan, sehingga penyajian materi lebih menarik dibandingkan dengan penjelasan biasa. Akan tetapi adanya media ini bukan berarti meniadakan peran guru, peran guru justru dituntut lebih karena guru harus mampu menjelaskan materi secara menyeluruh baik dari segi teoritis maupun aplikasi. Berdasarkan hasil penelitian Afriani (2021) penggunaan media *Adobe Flash CS6* menjadikan pengajaran lebih menarik, sehingga memotivasi peserta didik dalam pembelajaran lebih meningkat karena menyajikan tampilan berupa gambar, animasi.

Mengacu pada latar belakang masalah diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, Nail Art Dan Rias Wajah Khusus Dan Kreatif Siswa Tata Kecantikan Smk Negeri 1 Beringin”**.

1.2 Indetifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka yang menjadi indetifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Dalam pemilihan kosmetik yang digunakan untuk membuat garis luka sobekan pada saat praktik rias karakter luka bakar tiga dimensi siswa belum tepat.
2. Siswa belum tepat menentukan perpaduan warna-warna eyeshadow yang digunakan agar hasil luka bakar terlihat seperti luka bakar sungguhan.
3. Dalam menyesuaikan riasan sesuai kebutuhan, bahan dan jenis kosmetika yang akan digunakan belum tepat.
4. Keterampilan siswa dalam membedakan jenis luka bakar dua dimensi atau tiga dimensi masih belum tepat.
5. Siswa dalam melakukan langkah-langkah pembuatan rias karakter luka bakar tiga dimensi belum tepat.
6. Media pembelajaran Adobe Flash CS6 belum pernah diterapkan pada materi rias karakter luka bakar dikelas XII Tata Kecantikan SMKN 1 Beringin

1.3 Batasan 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 yaitu:

1. Penelitian ini difokuskan pada pembuatan produk media pembelajaran berupa *Adobe Flash CS6*.
2. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran perawatan tangan, kaki, nail art dan rias wajah khusus dan kreatif dengan materi rias karakter luka bakar tiga dimensi.
3. Penelitian ini di kelas XII Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Beringin.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, indentifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran perawatan tangan, kaki, nail art, dan rias wajah khusus dan kreatif materi rias karakter luka bakar tiga dimensi kelas XII Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Beringin?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran perawatan tangan, kaki, nail art, dan rias wajah khusus dan kreatif materi rias karakter luka bakar tiga dimensi kelas XII Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Beringin?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menerapkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran *Adobe Flash CS6*, tujuan penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran perawatan tangan, kaki, nail art, dan rias wajah khusus dan kreatif materi rias karakter luka bakar tiga dimensi pada siswa XII Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Beringin.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran media *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran perawatan tangan, kaki, nail art, dan rias wajah khusus dan kreatif materi rias karakter luka bakar tiga dimensi pada siswa XII Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Beringin.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat bermakna bagi peneliti, guru-guru dan sekolah sebagai berikut :

1. Untuk memberikan pengalaman lebih konkret, memotivasi serta mempertinggi daya serap dan daya ingat siswa dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang lebih komunikatif dan produktif dalam dunia pendidikan serta untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas dan dapat diterapkan untuk proses pembelajaran dikelas.
2. Dapat membantu siswa memahami materi rias karakter luka bakar tiga dimensi dengan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan

menyenangkan bagi setiap siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

3. Bagi penulis, mengetahui bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran rias karakter luka bakar tiga dimensi, serta dapat menjadi media megajar penulis apabila kelak menjadi tenaga pengajar.
4. Sebagai bahan masukan bagi guru bidang study produktif untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien guna meningkatkan hasil belajar siswa.
5. Sebagai bahan rujukan bagi peneliti untuk mendesain dan mengembangkan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* guna memecahkan masalah sesuai bidang terutama ilmu yang diemban yakni ranah model pembelajaran.
6. Untuk meningkatkan motivasi siswa lebih giat belajar karena kemudahan yang didapat dalam mempelajari mata pelajaran rias karakter luka bakar tiga dimensi untuk siswa di SMK Negeri 1 Beringin.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk pengembangan yang dihasilkan dari media pembelajaran *Adobe Flash CS6* ini diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran *Adobe Flash CS6* ini disusun secara ringkas, padat dan menyenangkan.
2. Bentuk kemasan dalam media pembelajaran *Adobe Flash CS6* ini dalam bentuk *flashdisk*, sehingga mudah diakses baik saat penggunaan notebook maupun laptop.
3. Media pembelajaran *Adobe Flash CS6* ini dapat diterapkan secara perorangan ataupun kelompok
4. Tampilan dari media pembelajaran *Adobe Flash CS6* ini berupa animasi, suara, gambar, dan tulisan yang menarik mengenai materi rias karakter luka bakar tiga dimensi.

1.8 Pentingnya Pengembangan

1. Bagi sekolah penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi serta masukan dalam upaya perbaikan dan pengembangan media pembelajaran pada materi rias karakter luka bakar tiga dimensi sehingga mendukung pencapaian tujuan program pendidikan.
2. Bagi siswa, meningkatkan motivasi siswa untuk lebih giat belajar karena kemudahan yang didapat dalam mempelajari materi rias karakter luka bakar tiga dimensi untuk siswa SMK Negeri 1 Beringin.

1.9 Asumsi Keterbatasan Pengembangan

Beberapa asumsi dan keterbatasan pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media *Adobe Flash CS6* ini terdapat beberapa asumsi, yaitu:

- a. Media pembelajaran sangat praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran *online* maupun *offline*.
- b. Media pembelajaran *Adobe Flash CS6* ini belum diterapkan dalam proses pembelajaran di SMKN 1 Beringin.
- c. Media ini merupakan satu alternatif dalam kegiatan pembelajaran *online* yang dikemas semenarik mungkin.
- d. Adanya sarana yang mendukung media pembelajaran ini yaitu penggunaan *smarthphone*, *computer*, ataupun *notebook* yang dimiliki hampir siswa dan guru.
- e. Media ini dapat diakses secara *offline*, *offline*, siswa cukup membukannya melalui aplikasi video.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media *Adobe Flash CS6* ini terdapat beberapa keterbatasan dalam proses pengembangan yaitu:

- a. Pengembangan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* ini hanya untuk materi rias karakter luka bakar tiga dimensi.
- b. Hasil produk media pembelajaran *Adobe Flash CS6* ini sangat bergantung pada *smarthphone*, *computer*, dan *vcd player*.