

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi setiap individu untuk mengembangkan kemampuan serta menciptakan peradaban bangsa yang bermartabat agar tercapai cita-cita dan harapan. Pendidikan berkaitan erat dengan belajar dan proses pembelajaran. Suasana belajar dan proses pembelajaran dapat diwujudkan melalui proses interaksi yang bersifat edukatif antara dua unsur manusiawi, yaitu siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar dengan subjek pokoknya adalah siswa itu sendiri (Hanafy, 2014). Proses pembelajaran yang efektif dan efisien sangat diperlukan untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan antara guru dan siswa yang melibatkan media untuk menyampaikan pesan berupa ilmu kognitif, psikomotorik, dan afektif. Akibat dari perkembangan zaman, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) semakin canggih dan mendukung terciptanya teknologi baru. Teknologi digital sekarang sudah mulai digunakan dalam bidang pendidikan sebagai sarana untuk mendukung proses pembelajaran, baik sebagai alat informasi atau sebagai sarana pembelajaran seperti sumber belajar dan media pembelajaran (Mulyani, 2021).

Media pembelajaran secara singkat dapat dikemukakan sebagai sesuatu yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran (Miftah, 2013). Media pembelajaran harus memiliki desain dan inovasi baru yang

bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa. Berbagai jenis media pembelajaran dapat digunakan yaitu media cetak, transparansi, audio, *slide* suara, *video/film*, multimedia interaktif, *e-learning*, dan media digital (Khairinal, 2021).

Sejalan dengan hasil observasi, berdasarkan angket analisis kebutuhan siswa yang telah dilakukan pada tanggal 07 Februari 2023 menyatakan bahwa sebanyak 82,85% siswa memiliki nilai cenderung belum maksimal pada Elemen Praktik Dasar kecantikan Rambut materi pengurutan serta perawatan kulit kepala dan rambut, sebanyak 80% siswa belum memahami Elemen Praktik Dasar kecantikan Rambut hal ini disebabkan karena 80% siswa belum memahami tahapan pengurutan (*massage*) sehingga keterampilan siswa dalam melakukan pengurutan (*massage*) pada kulit kepala dan rambut belum maksimal, sebanyak 65,71% siswa menyatakan pemanfaatan buku pelajaran dan *Microsoft PowerPoint* sebagai media pembelajaran belum maksimal, sebanyak 62,85% siswa menyatakan media buku pelajaran dan alat proyektor sangat minim sehingga proses pembelajaran berjalan belum maksimal, dan sebanyak 100% siswa membutuhkan media pembelajaran *Flipbook* Praktik Dasar Kecantikan Rambut. Selain angket kebutuhan siswa, berdasarkan angket analisis kebutuhan guru terhadap media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Flip PDF Professional* dapat disimpulkan bahwa guru sangat membutuhkan media pembelajaran untuk proses pembelajaran secara tatap muka dan mempermudah penyampaian materi kepada siswa, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran jarang digunakan akibat dari minimnya fasilitas belajar seperti buku pelajaran dan

proyektor, serta media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Flip PDF Professional* belum pernah dikembangkan sebelumnya.

Proses pembelajaran seperti ini sedikit menyulitkan untuk guru dikarenakan masih terbatasnya fasilitas dan media belajar yang dimiliki guru maupun siswa, khususnya pada Elemen Praktik Dasar kecantikan Rambut. Kekurangan dari media *Microsoft PowerPoint* menurut Wati (2016) yaitu hanya bisa dioperasikan pada sistem operasi *windows* saja dan jika terjadi pemadaman listrik, maka pembelajaran dengan menggunakan media *Microsoft PowerPoint* tidak dapat dilaksanakan pada hari itu. Sedangkan kekurangan dari media cetak seperti buku pelajaran yaitu proses pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama dan apabila jilid dan kertasnya jelek, bahan cetak akan mudah rusak dan robek (Suryani,2018).

Berdasarkan hasil observasi tersebut, diperlukannya media pembelajaran yang menarik dan dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran tentang Elemen Praktik Dasar kecantikan Rambut materi pengurutan serta perawatan kulit kepala dan rambut kepada siswa secara efektif. Sekolah SMK Gelora Jaya Nusantara Medan saat ini membutuhkan media pembelajaran yang dapat mengatasi kendala siswa. Media pembelajaran *Flipbook* merupakan media pembelajaran yang interaktif karena merupakan alat atau media ajar yang dirancang dengan program komputer untuk menghasilkan media pembelajaran yang mengandung beragam jenis alat interaksi (Sujarwo, 2022). *Flipbook* selain disebut sebagai media pembelajaran interaktif juga dikenal multimedia interaktif karena merupakan gabungan dari teks, gambar, video,

hyperlink dan audio (Batubara, 2023). Kelebihan yang dimiliki oleh *Flipbook* yaitu (1) dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk teks, gambar, dan audio (2) Menampilkan kuis yang disertai umpan balik, dan (3) mudah dibawa kemana-mana (Rahmawati, 2017).

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menunjukkan keberhasilan dalam penggunaan *Flipbook* sebagai media pembelajaran. Pada penelitian yang dilakukan oleh Ulya N.H., (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Flipbook* pada materi *increase layer* sangat layak digunakan menjadi bahan ajar dalam proses pembelajaran. Pada penelitian Kuswidyaningrum N.J (2022) menyatakan bahwa media *e-modul* tipe *Flipbook* layak digunakan dalam proses pembelajaran pada materi Sanggul Gala.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Flip PDF Professional* pada Elemen Praktik Dasar kecantikan Rambut Siswa Kelas X Tata Kecantikan SMK Gelora Jaya Nusantara Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada Elemen Praktik Dasar kecantikan Rambut, Seperti:

1. Hasil belajar siswa pada Elemen Praktik Dasar kecantikan Rambut Siswa Kelas X Tata Kecantikan SMK Gelora Jaya Nusantara cenderung belum maksimal,

2. Siswa belum memahami tahapan pengurutan (*massage*) pada kulit kepala dan rambut,
3. Keterampilan siswa dalam melakukan pengurutan (*massage*) pada kulit kepala dan rambut belum maksimal,
4. Fasilitas belajar seperti proyektor dan buku pelajaran sangat minim,
5. Pemanfaatan media buku pelajaran dan *Microsoft PowerPoint* sebagai media pembelajaran belum maksimal,
6. Media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Flip PDF Professional* belum pernah digunakan pada Elemen Praktik Dasar kecantikan Rambut.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup masalah dan keterbatasan waktu serta kemampuan penulis, maka perlu adanya pembatasan masalah. Oleh karena itu, penulis melakukan pembatasan masalah yaitu:

1. Materi pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah materi pengurutan serta perawatan kulit kepala dan rambut.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk *Flipbook* berbasis *Flip PDF Professional*.
3. Subjek penelitian adalah siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Gelora Jaya Nusantara Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Flip PDF Professional* pada Elemen Praktik Dasar kecantikan Rambut di SMK Gelora Jaya Nusantara Medan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Flip PDF Professional* pada Elemen Praktik Dasar kecantikan Rambut Siswa Kelas X Tata Kecantikan SMK Gelora Jaya Nusantara Medan?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan yang ingin dicapai dari pengembangan media pembelajaran yang akan dilakukan dalam penelitian ini antara lain:

1. Mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Flip PDF Professional* pada Elemen Praktik Dasar kecantikan Rambut di SMK Gelora Jaya Nusantara.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Flip PDF Professional* pada Elemen Praktik Dasar kecantikan Rambut siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Gelora Jaya Nusantara Medan.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi Siswa, media pembelajaran ini diharapkan mampu menarik minat siswa pada Elemen Praktik Dasar kecantikan Rambut materi pengurutan serta perawatan kulit kepala dan rambut sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa.

2. Bagi Guru, media pembelajaran ini diharapkan mampu memberikan alternatif dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa.
3. Sebagai bahan penelitian selanjutnya yang ingin meneliti pengembangan media *Flipbook Flip* berbasis *PDF Professional* ataupun penerapannya.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah *Flipbook* berbasis *Flip PDF Professional* pada Elemen Praktik Dasar kecantikan Rambut materi pengurutan serta perawatan kulit kepala dan rambut untuk siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Gelora Jaya Nusantara Medan. Media ini dikembangkan dengan tujuan agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan, dan memudahkan guru dalam menyajikan materi. Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki beberapa keunggulan yaitu:

1. *Flipbook* yang dikembangkan menggunakan perangkat lunak *Flip PDF Professional*.
2. *Flipbook* yang dikembangkan dapat diakses secara *offline* dan *online*.
3. Tersedia capaian pembelajaran yang harus dicapai siswa.
4. Dapat digunakan oleh semua kalangan dan memungkinkan untuk melakukan proses pembelajaran secara tatap muka.
5. *Flipbook* yang dikembangkan memiliki teknik penyajian yang menarik karena dapat menyajikan tulisan, video, gambar, audio serta warna-warna yang menarik sehingga membuat siswa lebih tertarik dan tidak membosankan.

6. *Flipbook* yang dikembangkan berbentuk aplikasi yang dapat diakses melalui *smartphone*.
7. Dapat diakses dimana saja dan kapan saja.
8. Media pembelajaran mencakup materi pengurutan serta perawatan kulit kepala dan rambut.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan terus berkembang seiring keterbaruan kurikulum, perangkat pembelajaran, dan tuntutan dunia kerja. Terdapat berbagai kajian teoritis maupun empiris yang menunjukkan pentingnya media pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Asyhar (2011) pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan yang terintegrasi dengan penyusunan dokumen pembelajaran lainnya, seperti kurikulum, silabus, dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Namun pada kenyataannya, media yang tersedia masih memiliki keterbatasan dalam pemanfaatannya di kelas, mengingat kondisi siswa, guru, dan sekolah yang berbeda-beda, untuk itu dibutuhkan suatu pengembangan.

Secara umum, dapat diuraikan dua alasan utama pentingnya pengembangan media pembelajaran. Kedua alasan tersebut adalah sebagai berikut (Suryani, 2018):

1. Keterbatasan Media

Pada saat ini ketersediaan media pembelajaran masih belum merata di seluruh wilayah Indonesia terutama di SMK Gelora Jaya Nusantara Medan. Media

cetak masih merupakan media utama yang digunakan di sekolah tersebut, karena mudah ditemukan dan dikembangkan. Buku paket atau buku pelajaran yang diwajibkan di sekolah sering kali dirasakan sulit baik oleh siswa maupun guru. Kesulitan ini disebabkan karena buku pelajaran ditulis oleh pakar dan penulis, sehingga untuk memahami penggunaan kalimat pada buku pelajaran memerlukan tingkat nalar yang tinggi. Setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Misalnya, media cetak yang membutuhkan banyak dana untuk cetak dan distribusi, atau media berbantuan komputer yang membutuhkan perangkat komputer yang memadai serta kemampuan siswa dan guru yang mumpuni. Untuk itu, media yang telah ada dapat dikembangkan atau dikolaborasikan untuk mengatasi berbagai keterbatasan, dengan pengembangan memungkinkan adanya pemecahan masalah dan alternatif solusi.

2. Aktualisasi Kemampuan Guru dalam Pemanfaatan Teknologi dan Media

Peran guru dalam memfasilitasi siswa agar terpenuhinya kebutuhan yang berdampak pada hasil belajar sangat besar. Pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan oleh guru sebagai aktualisasi dari kemampuan yang dimiliki, sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru yang menjelaskan bahwa guru harus memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran. Dengan demikian, guru yang memiliki kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran hendaknya termotivasi untuk mengaktualisasikan kemampuannya menjadi bentuk karya nyata berupa produk hasil pengembangan.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran *Flipbook* Praktik Dasar Kecantikan Rambut merupakan media pembelajaran baru yang berbeda dari media belajar sebelumnya. Media pembelajaran *Flipbook* ini akan menggunakan bantuan perangkat lunak *Flip PDF Professional* yang mampu membuat *Flipbook* dengan baik dengan hasil akhir berbentuk aplikasi. Kualitas media sangat bagus karena dapat menggabungkan gambar, video, audio, *link*, dan sebagainya sehingga sangat cocok dijadikan sebagai solusi pada pengembangan media pembelajaran. Media ini dapat digunakan baik di komputer maupun *smartphone* sesuai dengan keterbatasan pengguna media pembelajaran. Sehingga media ini dapat digunakan untuk pembelajaran baik di dalam kelas maupun pembelajaran mandiri di rumah.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Flip PDF Professional* yaitu:

1. Objek pengembangan dibatasi hanya pada penggunaan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Flip PDF Professional* di kelas X Tata Kecantikan di SMK Gelora Jaya Nusantara Medan.
2. Pengembangan media *Flipbook* berbasis *Flip PDF Professional* ini hanya pada Elemen Praktik Dasar kecantikan Rambut materi Pengurutan serta Perawatan Kulit Kepala dan Rambut kelas X Tata Kecantikan SMK Gelora Jaya Nusantara Medan.

3. Pengembangan media pembelajaran ini didesain agar dapat diakses melalui *smartphone*, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah.

