

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penggunaan media elektronik memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran selain menyampaikan sebuah pesan atau informasi, misalnya proses pembelajaran menjadi lebih produktif. Dengan media elektronik yang dirancang dengan tepat, dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Penyampaian materi dapat diseragamkan melalui bantuan media kepada siswa yang beragam cara menyerap materinya. Dan Guru dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya membangkitkan motivasi siswa. Maka ketika proses pembelajaran menjadi produktif secara otomatis akan meningkatkan kualitas belajar. Ketetapan dalam pemilihan dan penggunaan media juga di jelaskan oleh Susandi (2019), menekankan bahwa ketetapan pada penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena pada dasarnya siswa sekarang lebih menggandrungi sesuatu yang berbasis teknologi, sehingga siswa juga bisa untuk belajar mandiri. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, ada banyak media pembelajaran elektronik yang dapat digunakan pendidik, Salah satunya ialah media pembelajaran *Autoplay*.

Autoplay merupakan *software* yang dapat dikembangkan oleh guru itu sendiri karena kemudahan pemakainnya. Menurut Bahri, dkk., (2018), *Autoplay* merupakan *Software* atau perangkat lunak yang dapat digunakan untuk Pengembangan media yang berbasis media multimedia model *autoring*.

Software Autoplay memiliki banyak fitur-fitur untuk membuat sebuah media, jadi tidak perlu bagi penggunanya untuk memahami *script* pemrograman. Media yang telah selesai dibuat dapat di terbitkan dengan bentuk yang simpel diantaranya seperti CD/DVD, *hard drive folder*, dan *Web/email*. Dengan adanya berbagai fitur-fitur pada *Autoplay* ini dan mudahnya dalam menjalankan program ini, media ini dapat digunakan sebagai penunjang proses belajar mengajar di kelas (Krisnayudha, dkk., 2019).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 3 Pematangsiantar merupakan salah satu Lembaga Pendidikan untuk mempersiapkan peserta didik mempunyai keterampilan etos kerja dan kreatif agar siap kerja di Dunia Usaha ataupun Industri. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 3 Pematangsiantar ini memiliki beberapa program keahlian salah satunya ialah program keahlian Tata Kecantikan. Program keahlian tata kecantikan mempunyai beberapa mata pelajaran berdasarkan kurikulum nasional, salah satunya mata pelajaran Perawatan Tangan, dan Kaki, Nail Art, dan Rias Wajah Khusus dan kreatif sebagai penunjang pembelajaran pada SMK program keahlian tata kecantikan. Terdapat beberapa materi pokok dalam satu mata pelajaran ini. Dalam materi pokok rias wajah panggung terdapat beberapa sub materi riasan wajah yang dipelajari, salah satunya Rias Wajah Panggung Peragawati.

Rias Wajah Panggung Peragawati merupakan rias wajah khusus yang digunakan oleh seorang peragawati busana untuk menunjang penampilannya di atas panggung. Prinsip *make up* yang diterapkan juga khusus yaitu menyesuaikan

dengan busana yang akan dikenakan oleh model dan *make up* dengan penekanan efek-efek tertentu yang tegas agar perhatian terpusat kepada wajah.

Berdasarkan observasi yang di lakukan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 3 Pematangsiantar pada tanggal 08 April 2022, didapati permasalahan yang terjadi di kelas XI Tata Kecantikan yaitu ada pada aspek metode pengajaran yang diterapkan oleh guru hanya menggunakan metode ceramah yang bersifat verbal serta demonstrasi praktek yang hanya dapat dilakukan guru sekali saja di depan kelas. Metode demonstrasi yang dilakukan guru hanya sekali saja menyebabkan siswa kurang memahami dan sering lupa prosedur kerja praktek rias wajah panggung peragawati. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada salah satu guru mata pelajaran Perawatan Tangan, dan Kaki, Nail Art, dan Rias wajah Khusus dan Kreatif yaitu Ibu Melva D.M. Nainggolan, S.Pd tentang kesulitan siswa saat mempelajari materi Rias Wajah Panggung pada sub materi Rias Wajah Panggung Peragawati. Guru menyampaikan bahwa dalam pembelajaran rias wajah panggung peragawati, siswa diharuskan mampu menguasai konsep yaitu: mendesain, memahami, menganalisis dan menerapkan teori rias wajah panggung peragawati seperti prinsip-prinsip rias wajah panggung. Dalam proses pembelajaran praktek rias wajah panggung peragawati dengan tema gaun panjang salah satu prinsip-prinsip rias wajah panggung yang paling sulit bagi siswa adalah menerapkan *contouring* atau penekanan dengan efek tertentu pada bentuk wajah, hidung dan mata pada rias wajah panggung peragawati. Penekanan efek tertentu pada bentuk wajah dan hidung yaitu kegiatan mengkoreksi bentuk wajah dan hidung dan menerapkan tint

dan shade sesuai dengan bentuk wajah dan hidung klien. Penekanan efek tertentu pada mata adalah penggunaan eyeshadow dengan warna-warna yang kontras. Pada permasalahan ini siswa belum tepat dalam menerapkan tint dan shade sesuai bentuk wajah dan bentuk hidung klien dan siswa juga tidak berani untuk menggunakan warna-warna yang kontras untuk riasan mata pada rias wajah panggung peragawati. Peneliti juga melihat bahwa ternyata desain rias wajah panggung peragawati dengan tema gaun panjang yang mereka buat belum tepat, namun sudah diperbolehkan oleh guru untuk digunakan sebagai contoh untuk praktek rias wajah panggung peragawati.

Selanjutnya peneliti membagikan instrumen berupa angket kebutuhan siswa dan angket kebutuhan guru. Angket ini diperlukan untuk mengetahui apakah siswa dan guru membutuhkan sebuah media pembelajaran untuk menunjang materi pelajaran rias wajah panggung peragawati dengan menawarkan media pembelajaran *Autoplay*. Hasil analisis instrumen angket kebutuhan siswa didapati hasil sebesar 91% termasuk dalam kategori “Ya” dan hasil analisis instrumen angket kebutuhan guru sebesar 93% termasuk dalam kategori “Ya”. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan analisis kebutuhan guru, peneliti melihat bahwa pengembangan media pembelajaran *Autoplay* merupakan alternatif yang tepat dalam proses belajar mengajar.

Kemudian dari observasi, ada tantangan tersendiri bagi peneliti untuk melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran *Autoplay*, dimana dengan penelitian ini nantinya akan ada kebermanfaatannya bagi sekolah, guru, siswa dan tentunya bagi saya sendiri.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengembangan media Pembelajaran *Autoplay* pada Materi Rias Wajah Panggung di SMK Negeri 3 Pematangsiantar”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah-masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Siswa belum tepat dalam mendesain rias wajah panggung peragawati dengan tema gaun panjang.
2. Siswa belum tepat dalam menerapkan tint dan shade sesuai bentuk wajah pada rias wajah panggung peragawati
3. Siswa tidak berani menggunakan eyeshadow dengan warna-warna yang kontras untuk riasan mata pada rias wajah panggung peragawati.
4. Demonstrasi rias wajah panggung peragawati yang dilakukan guru didepan kelas hanya dapat dilaksanakan sekali saja tanpa pengulangan menyebabkan siswa kurang memahami dan sering lupa langkah-langkah kerja rias wajah panggung peragawati yang sudah di praktekkan oleh guru.
5. Media pembelajaran *Autoplay* pada materi rias wajah panggung peragawati belum pernah diterapkan pada kelas XI Tata kecantikan SMK Negeri 3 Pematangsiantar

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini pembatasan masalah difokuskan pada permasalahan yang akan dibahas. Pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan dengan aplikasi *Autoplay*.
2. Materi pembelajaran Rias Wajah Panggung Peragawati.
3. Penelitian dilakukan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran *Autoplay* pada materi Rias Wajah Panggung Peragawati.
4. Subjek penelitian ini adalah ahli media, ahli materi dan siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 3 Pematangsiantar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian ini ialah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Autoplay* pada materi Rias Wajah Panggung Peragawati di SMK Negeri 3 Pematangsiantar?.
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Autoplay* pada materi Rias Wajah Panggung Peragawati di SMK Negeri 3 Pematangsiantar?.

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka penelitian dan pengembangan ini bertujuan:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran *Autoplay* pada materi Rias Wajah Panggung Peragawati siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 3 Pematangsiantar.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Autoplay* pada materi Rias Wajah Panggung Peragawati siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 3 Pematangsiantar.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Adapun manfaat dan pengembangan produk yang diharapkan dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi siswa
 - a. Dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.
 - b. Dapat memotivasi siswa melakukan praktek serta mengembangkan kreatifitas dan bakat siswa.
2. Bagi guru
 - a. Dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik secara maksimal.
 - b. Dapat menggunakan *Software Autoplay* untuk membuat media pembelajaran yang menarik serta efektif.

c. Dapat membangkitkan motivasi guru mengembangkan media pembelajaran yang menarik serta efektif berbasis teknologi.

3. Bagi peneliti

a. Dapat meningkatkan motivasi bagi peneliti untuk lebih memanfaatkan teknologi komputer untuk membuat media yang lebih menarik serta efektif.

b. Dapat memberikan pengalaman baru dalam mengembangkan media dengan teknologi yaitu aplikasi *Autoplay*.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang berupa media pembelajaran ini diharapkan:

1. Media pembelajaran dibuat dengan *Software Autoplay* menjadi berupa video presentasi.
2. Media pembelajaran ini memuat kompetensi inti dan kompetensi dasar, pengertian rias wajah panggung (peragawati), alat, bahan dan lenan, kosmetik, langkah kerja rias wajah panggung (peragawati), video langkah kerja dan Kuis sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
3. Media pembelajaran ini dirancang dengan desain yang segar, terstruktur dan mudah dipahami baik guru maupun siswa.
4. Media pembelajaran *Autoplay* dirancang untuk dua kali pertemuan bertujuan untuk meifisienkan waktu, dimana di dalam media telah memuat video langkah kerja rias wajah panggung peragawati dan kuis

serta guru juga dapat melakukan komunikasi dua arah dengan siswa ketika media pembelajaran di jalankan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran perlu dikembangkan untuk memaksimalkan proses pembelajaran dengan menfasilitasi media yang menarik bagi siswa. Guru perlu mempertimbangkan keinginan dan kebutuhan siswa sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar dan pelajaran menjadi lebih bermakna. Pemilihan media yang menarik salah satunya yang berbasis teknologi dapat membawa siswa untuk memahami materi yang disampaikan secara nyata. *Autoplay* merupakan media yang berbasis teknologi, media ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran di kelas. Pengembangan media pembelajaran *Autoplay* dapat mempermudah guru untuk mengembangkan media yang diinginkan dan dibutuhkan siswa, karena media ini mudah dirancang, gratis, dapat memuat teks, suara, animasi, video, soal-soal latihan dll yang tentunya ini semua sangat dibutuhkan siswa untuk mamaksimalkan penyerapan ilmu yang disampaikan guru melalui media ini.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adanya asumsi dan keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan media *Autoplay* ini adalah:

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Media pembelajaran *Autoplay* dengan materi rias wajah panggung (peragawati) ini mampu memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

- b. Media pembelajaran *Autoplay* juga dapat dipelajari mandiri oleh siswa dirumah dengan membagikan DVD, *hard drive folder*, atau *Web/email* media pembelajaran ke siswa.
- c. Validator ahli materi adalah guru bidang studi dan dosen yang tentunya paham dengan materi rias wajah panggung dan sudah berpengalaman dalam mengajar. Selain itu juga validator ahli media merupakan seorang yang paham dan menguasai bidang multimedia.
- d. Item-item dalam angket validasi dapat menjalankan fungsi ukurnya dengan tepat untuk menyatakan layak atau tidaknya produk untuk digunakan dalam pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk yang dikembangkan ialah sebuah media pembelajaran interaktif yang terbatas pada materi rias wajah panggung (peragawati).
- b. Kemungkinan media pembelajaran yang dibuat belum sempurna karena keterbatasan peneliti.