

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada masa sekarang ini, dunia sudah mulai kembali normal mengikuti kegiatan pembelajaran secara langsung setelah sebelumnya mengalami wabah virus yang kita kenal dengan virus *Covid-19*. Selanjutnya, bukan hanya pemerintah Indonesia bahkan pemerintah di seluruh dunia mengeluarkan kebijakan untuk membatasi kegiatan yang dapat menyebabkan penularan virus tersebut. Setelah itu, sistem pendidikan di Indonesia sudah menerapkan kegiatan pembelajaran dengan sistem *daring*. Selanjutnya, dengan sistem *daring* inilah banyak tenaga pendidik yang diharapkan dapat berpikir kreatif dalam menyampaikan pembelajaran.

Meskipun sekarang ini sudah menerapkan kegiatan pembelajaran *luring* kembali, guru harus menyediakan media yang bisa digunakan untuk pembelajaran dua sistem yaitu *daring* dan *luring*. Berbagai jenis media pembelajaran harus dapat dipergunakan semaksimal mungkin agar dapat memberikan kesan menarik dan dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik. Selain itu, para guru juga harus mampu memaksimalkan waktu yang ada untuk menyampaikan pembelajaran. Karenanya, pada waktu *daring* guru kurang maksimal dalam mengawas perkembangan siswa, demikian pula terjadi pada waktu *luring* banyak siswa yang kesulitan dalam hal memahami dikarenakan penyampaian materi pembelajaran yang kurang menarik dan juga sulit dalam menayakan materi yang kurang dipahami siswa. Dengan demikian, guru harus mampu menginovasikan

kegiatan pembelajaran antara memaksimalkan waktu yang ada dan meningkatkan cara penyampaian materi kepada siswa.

Pembelajaran praktek pada umumnya membutuhkan waktu yang lama. Hal ini dikarenakan penyampaian materi harus beriringan dengan praktek. Ketika kegiatan praktek sedang berlangsung, biasanya guru memperhatikan siswa satu per satu untuk menjelaskan kekurangan pada saat merias wajah karakter. Tapi sesungguhnya, dalam Tata Rias Wajah perlu disesuaikan dengan kebutuhan aktifitas. Penyampaian materi harus didukung dengan media pembelajaran yang dapat memberikan pemahaman kepada siswa tentang mata pelajaran Rias Wajah Khusus dan Kreatif khususnya Rias Wajah Karakter *Zombie*. Lagi pula dalam materi rias wajah karakter *zombie* ini, adanya *skill* atau keahlian yang harus dilatih terus-menerus. Hal itu dikarenakan pada rias wajah karakter *zombie* harus terlihat seperti nyata. Pada saat penerapan rias wajah karakter ini, siswa juga harus teliti dalam penerapan bedak, proses pelengketan objek pendukung, dan pengaplikasian darah palsu. Sedangkan jam pelajaran praktek di sekolah tidak memadai untuk setiap orang. Oleh karena itu, sangat diperlukan media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar dan semangat siswa dalam melakukan praktek. Selanjutnya, dengan adanya media video tutorial siswa dapat memutar berulang-ulang sampai siswa paham pada materi tersebut. Video tutorial ini juga dapat membuat siswa lebih mudah dalam belajar karena dapat diputar melalui laptop/smartphone.

Media pembelajaran video tutorial ini akan memudahkan kegiatan proses belajar mengajar untuk siswa maupun guru. Siswa dapat menyerap materi lebih

cepat dan mudah dipahami serta dapat merangsang pikiran dan minat siswa dalam belajar. Dengan demikian, guru tidak harus menjelaskan materi berulang lagi tetapi menarik perhatian siswa untuk lebih efektif dan efisien dalam belajar.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Rias Wajah Khusus dan Kreatif Siswa SMK Awal Karya Pembangunan Galang**”. Media pembelajaran ini diharapkan mampu mempermudah siswa dalam membuat hasil karya rias wajah karakter *zombie* dengan mudah.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dikemukakan beberapa identifikasi masalah yaitu :

1. Masih kurangnya waktu siswa untuk memahami pembelajaran mengenai rias wajah karakter *zombie*.
2. Siswa kurang teliti dalam pengaplikasian karakter luka 3 dimensi/karakter luka
3. Masih kurangnya jam pembelajaran praktik di sekolah
4. Penyampaian materi kurang menarik
5. Guru sulit menjelaskan proses pembuatan rias wajah karakter pada saat praktik berlangsung

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini pembatasan masalah dimaksudkan untuk membuat batasan ruang lingkup penelitian yang akan dilaksanakan. Ruang lingkup dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan dan dikonsept dalam bentuk multimedia yang dibuat dengan bentuk video tutorial
2. Materi pembelajaran yang dikembangkan hanya pada rias wajah karakter *zombie*
3. Analisis kebutuhan dilakukan pada siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK AKP Galang

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu “Apakah media pembelajaran berbasis video tutorial layak dijadikan media pembelajaran siswa pada materi pembelajaran Rias Wajah Khusus dan Kreatif khususnya pada Rias Wajah Karakter *Zombie*?”

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan pengembangan produk ini adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis video tutorial rias wajah karakter *zombie* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi tersebut.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Adapun manfaat dari hasil penelitian pengembangan ini diharapkan sebagai berikut :

- 1) Siswa
 - a) Membantu siswa lebih mudah memahami materi Rias Wajah Karakter *Zombie*
 - b) Membantu siswa dalam hal praktek Rias Wajah Karakter *Zombie*
- 2) Guru Bidang Studi
 - a) Membantu guru dalam memaksimalkan penyampaian materi pembelajaran
 - b) Sebagai sarana solusi untuk memperluas waktu dalam hal praktek

3) Peneliti

Sebagai sarana belajar dan pengalaman mengenai pengembangan Media Video Tutorial yang digunakan dalam proses pembelajaran pada materi Rias Wajah karakter *Zombie*.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi yang diharapkan dari pengembangan media ini adalah :

1. Media pembelajaran ini menjelaskan pengertian Rias Wajah karakter, alat dan bahan, serta proses pembuatan Rias Wajah karakter *zombie* dari awal sampai dengan selesai dengan detail dan menarik.
2. Video tutorial dirancang sederhana sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk belajar di sekolah dan di rumah secara individu.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran video tutorial merupakan salah media pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Selain media pembelajaran video tutorial ini mempermudah siswa dalam belajar dengan sistem *daring* dan *luring*, media pembelajaran video tutorial ini juga menarik perhatian siswa untuk memahami terlebih dahulu mata pelajaran sebelum guru menjelaskan lebih detail, sehingga guru hanya menjelaskan apa yang tidak dipahami siswa saja. Media pembelajaran video tutorial ini juga dapat dilihat dan dipelajari dimana saja, selain di sekolah dan dirumah, bahkan saat diluar sekolah dan luar rumah pun bisa dilihat di *smartphone*.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media ini adalah :

1. Asumsi
 - a. Siswa membutuhkan waktu lebih untuk pemahaman rias wajah karakter
 - b. Dibutuhkan media pembelajaran yang dapat memperluas waktu siswa dalam belajar
 - c. Guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keahlian serta kreatifitas siswa
2. Keterbatasan Pengembangan
 - a. Produk yang dihasilkan berupa video tutorial Rias Wajah karakter *zombie*
 - b. Tahap pengembangan ini hanya sampai pada tahap validasi desain
 - c. Kurangnya materi baru tentang rias wajah karakter dan penjelasan tentang *zombie*.