

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Belajar dan pembelajaran adalah dua konsep yang memiliki kaitan yang sangat erat dan tidak terpisahkan, artinya keduanya merupakan kegiatan utama yang terjadi dalam dunia pendidikan. Belajar dan pembelajaran merupakan hal yang paling utama dalam proses pendidikan. Pendidikan adalah upaya yang terencana dan terstruktur untuk mewujudkan aktivitas belajar dan pengembangan potensi dalam dirinya sehingga mempunyai kekuatan mengendalikan diri, memiliki akhlak mulia, cerdas, ahli dan terampil (Djamarah dan Syaiful 2018).

Dalam mengembangkan potensi yang dimiliki seorang (peserta didik), pendidik sebagai pihak yang melaksanakan pengajaran harus mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dengan menjalin interaksi yang aktif dan edukatif peserta didik dan pendidik. Kedua unsur tersebut harus mampu berinteraksi dengan baik dan adanya hubungan komunikasi yang aktif.

Pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran erat kaitannya dengan kompetensi guru secara pedagogic dan kompetensi professional, yaitu pemanfaatan teknologi pembelajaran. Selain itu kemampuan untuk memahami karakteristik peserta didik juga sangat berhubungan dengan media pembelajaran, dikarenakan karakteristik anak era digital saat ini sangat erat dengan teknologi (Sadiman dkk 2018). Teknologi internet juga memberikan kemudahan bagi siswa untuk mendapatkan tambahan informasi dalam rangka memenuhi tuntutan

kompetensi dan juga pengayaan yang mereka terima pada lembaga pendidikan jenjang menengah khususnya Sekolah Menengah Kejuruan.

Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu lembaga pendidikan formal dalam bidang kejuruan dimana siswa dituntut untuk mampu dan ahli bekerja dalam bidang tertentu. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Imelda Medan sebuah lembaga pendidikan dan latihan untuk tingkat menengah kejuruan, SMK Imelda Medan membangun visi, yaitu terwujudnya lembaga diklat yang menghasilkan tamatan yang trampil, mandiri, memiliki etos kerja yang tinggi, berbudi pekerti yang baik dalam menyongsong era otonomi daerah dan era global. Aplikasi untuk mengembangkan konten multimedia saat ini, diantaranya adalah Macromedia Flash, Power Point, LCDS, serta *Adobe Flash CS6*.

Hasil Observasi awal dan wawancara yang dilakukan pada Maret 2022 dengan guru bidang studi di SMK Imelda Medan, pada mata pelajaran Dasar Kecantikan Kulit bahwa masih banyak siswa yang kurang mengetahui pengaplikasian eyeliner pada mata monolid/sipit, masih banyak siswa yang belum mengerti cara pengaplikasian eyeliner pada mata monolid/sipit, kerapian eyeliner masih kurang dan masih terputus-putus/tidak rata sehingga mata belum terlihat ideal dan siswa belum mampu mengoreksi bentuk mata monolid menggunakan eyeliner. Untuk membuat lipatan kelopak mata di mata monolid digunakan teknik pemasangan scotch mata pada kelopak mata. Hal tersebut mendorong peneliti ingin menggali lebih dalam mengenai pemasangan scotch mata pada kelopak mata untuk pengaplikasian eyeliner.

Menurut Andiyanto (2019) bentuk mata yang tidak ideal, tidak simetris dapat disiasati dengan korektif make up. Definisi korektif make up adalah salah satu cara menonjolkan bagian-bagian wajah yang menarik, memperbaiki dan menyembunyikan kekurangan yang ada pada wajah. Ketika bentuk mata yang tidak sempurna dikoreksi sedemikian rupa dengan bantuan alat kosmetik maka keseluruhan tampilan wajah pun berubah seketika.

Dengan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi, diharapkan dapat mengatasi kejenuhan siswa saat proses pembelajaran pada pengaplikasian *eyeliner*. Media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa, sehingga media pembelajaran harus efektif dan efisien sesuai dengan kebutuhan siswa pada abad 21 saat ini adalah media pembelajaran berbasis komputer, salah satunya dengan video tutorial dan simulasi visual untuk membangun ketertarikan dan minat siswa terhadap materi pengaplikasian *eyeliner* pada mata *monolid*/sipit, media pembelajaran ini menekankan pada konsep pembelajaran kontekstual.

Menurut Riyanto (2020), model pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar yang digunakan untuk membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi nyata siswa dan mendorong antara pengetahuan yang dimiliki siswa dengan contoh-contoh penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Adapun hasil analisis kebutuhan yang didapat melalui hasil wawancara dengan beberapa guru dan siswa adalah sebagai berikut :

- a. Metode yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran masih menggunakan metode ceramah. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang aktif karena siswa lebih banyak mendengarkan sehingga menimbulkan kejenuhan dalam diri siswa dan mengakibatkan hasil belajar yang rendah.
- b. Media yang digunakan pada proses pembelajaran hanya menggunakan media gambar statis yang ditampilkan di papan tulis atau dengan LCD proyektor dimana siswa hanya dapat melihat dari tempat duduk sehingga menyulitkan beberapa siswa yang kesusahan dalam menumbuhkan imajinasi materi yang disajikan.
- c. Menurut beberapa siswa, diperlukannya media lain yang dapat mempermudah untuk menumbuhkan dalam memahami materi pelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media yang tepat untuk dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan situasi diatas, maka perlu adanya media pembelajaran yang dapat berinteraksi langsung dengan siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Media yang digunakan dalam pembuatan media ini adalah *Adobe Flash CS6*. *Adobe Flash CS6* merupakan media yang tepat untuk membuat berbagai bentuk sajian yang dapat mendukung berbagai media, seperti video, animasi, gambar, dan suara.

Pada dasarnya dalam proses belajar perlu adanya pengulangan sehingga akan memperkuat konsep. Semakin sering diulang maka semakin baiklah hasil belajarnya. Salah satu cara yang efektif untuk membantu siswa dalam mempermudah proses belajar yaitu dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis video tutorial *Adobe Flash CS6* agar tercipta pembelajaran yang menarik, tidak menimbulkan kebosanan dan siswa dapat mengakses materi pelajaran dimana saja dan kapan saja.

Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut guru dituntut untuk lebih inovatif dan kreatif dalam membuat media pembelajaran, pengguna media pembelajaran merupakan salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif berguna sebagai alat komunikasi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi akan menggeser pembelajaran yang monoton menjadi pembelajaran yang variatif. Pengembangan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* berbasis video tutorial pada pengaplikasian *eyeliner* diharapkan dapat dijadikan inovasi pada kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pada latar belakang di atas, penulis beranggapan bahwa pengembangan media *Adobe Flash CS6* dapat menambah ketertarikan siswa dalam mengikuti, memahami maupun mengingat pembelajaran yang dilakukan. Dan dari pengembangan media ini dapat membantu guru dalam memberikan ilmu kepada siswa sehingga pembelajaran tidak berorientasi kepada guru dan siswa hanya sebagai penerima informasi. Maka peneliti tertarik untuk melakukan

penelitian dengan judul :“**Pengembangan Media Adobe Flash CS6 Berbasis Video Tutorial Pada Kompetensi Pengaplikasian Eyeliner Siswa Kelas X SMK Pariwisata Imelda Medan**”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Pengaplikasian *eyeliner* yang dilakukan siswa kurang sesuai dan kurang kerapiannya.
2. Siswa kesulitan dalam membuat bentuk *eyeliner* pada mata *monolid*/sipit.
3. Siswa kurang berkonsentrasi ketika guru menjelaskan di depan kelas karena terbatasnya media yang digunakan.
4. Kurangnya hasil pengaplikasian dan keterampilan siswa dalam memakai scotch mata dengan pengaplikasian *eyeliner* pada mata *monolid*/sipit.
5. Media *Adobe Flash Cs6* belum pernah dilakukan sebagai bahan ajar berupa video tutorial pada siswa saat menjelaskan pengaplikasian *eyeliner*.

## **1.3 Batasan Masalah**

Untuk memberikan 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.

1. Pengembangan media pembelajaran berbantuan *Adobe Flash CS6* berbasis video tutorial pengaplikasian eyeliner pada mata *monolid* pada kompetensi Rias wajah sehari-hari.
2. Pengaplikasian eyeliner dengan menggunakan eyeliner liquid untuk garis mata atas *Cat Eye eyeliner* dan pensil *eyeliner* untuk eyeliner penuh/*Tightline*.
3. Pemakaian scotch mata pada mata monolid untuk pengaplikasian *eyeliner* mata *monolid*.
4. Analisis kebutuhan dilakukan pada siswa Kelas X dengan jumlah 68 siswa Tata Kecantikan SMK Pariwisata Imelda Medan.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan fokus sebuah penelitian yang akan dikaji. Mengingat sebuah penelitian merupakan upaya untuk menemukan jawaban pertanyaan perlu dirumuskan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui apakah pengembangan media *Adobe Flash Cs6* berbasis video tutorial pada pengaplikasian *eyeliner* dipahami oleh siswa ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* yang dikembangkan pada materi pengaplikasian *eyeliner* pada bentuk mata *monolid* siswa Kelas X SMK Imelda Medan setelah mendapatkan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* berbasis video tutorial ?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan perumusan masalah yang terdapat diatas, maka tujuan pengembangan media pembelajaran yang akan dilakukan antara lain: Untuk

mengetahui pengembangan dan kelayakan media pembelajaran video tutorial *Adobe Flash CS6* yang dikembangkan pada materi pengaplikasian *eyeliner* pada bentuk mata *monolid* siswa Kelas X SMK Imelda Medan

## **1.6 Manfaat Pengembangan Produk**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Penelitian ini digunakan sebagai salah satu persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

### **1.6.1 Bagi Guru**

Penelitian ini dapat memberikan variasi dalam proses pembelajaran, sehingga penyajian materi tidak monoton serta pembelajaran memotivasi siswa dalam belajar.

### **1.6.2 Bagi Instansi**

#### a. SMK Imelda Medan

Sebagai bahan kontribusi bagi sekolah dengan adanya sebuah produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *Adobe Flash CS6*. Media yang sudah dikembangkan nantinya dapat dipergunakan sebagai alat komunikasi yang kreatif dan inovatif pada proses belajar mengajar.

#### b. Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga

Sebagai pedoman untuk menciptakan calon guru yang kreatif dan inovatif yang mampu mengembangkan media pembelajaran yang variatif.

## 1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Media pembelajaran ini berbentuk *software* aplikasi sehingga siswa dapat menggunakan sebagai sumber belajar mandiri. Media pembelajaran berupa file yang dapat disimpan di *DVD, flashdisk, youtube* dan media simpan lainnya.

1. Media pembelajaran ini memiliki komponen-komponen yang memungkinkan siswa untuk mudah mempelajarinya.
2. Media pembelajaran ini dapat menarik perhatian siswa, karena materi yang disajikan berupa video.

## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan ini dilakukan untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Media pembelajaran yang menarik akan memudahkan pelajar untuk meningkatkan motivasi belajar dan mampu dengan mudah memahami materi pembelajaran yang di ajarkan, sehingga guru dianggap dapat menginovasikan pembelajaran. Media pembelajaran inovatif dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi tidak monoton dan membosankan.

## 1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1.9.1. Asumsi pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial terdapat beberapa asumsi :

1. Proses belajar mengajar akan lebih mudah karena pembelajaran akan memperjelas pesan pembelajarannya.

2. Proses pembelajaran, guru akan menampilkan media pembelajaran berupa video tutorial yang menyenangkan sehingga siswa termotivasi dan mudah untuk mengikuti pembelajaran.

### **1.9.2. Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran berbasis media video tutorial ini terdapat beberapa keterbatasan diantaranya:

1. Pengembangan media pembelajaran video tutorial memerlukan peralatan seperti komputer, laptop atau smartphone.
2. Pengembangan media pembelajaran video tutorial memerlukan adanya tim professional.
3. Pengembangan media pembelajaran video tutorial ini memerlukan waktu yang lama.