

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa (Ustman, 2002). Penggunaan media dalam proses belajar mengajar sangat membantu guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran.

Menurut Hardjito (2004), media pembelajaran bukan hanya sekedar alat bantu guru melainkan sebagai media penyalur pesan pendidikan dalam bentuk audio dan atau visual dari pemberi pesan (guru, instruktur, tutor, penulis, dll) ke penerima pesan (peserta didik/warga belajar). Sebagai pembawa pesan, media pembelajaran tidak hanya digunakan untuk membantu pembuat pesan (guru, instruktur dll) tetapi yang lebih penting lagi, bahwa media pembelajaran dapat digunakan atau dimanfaatkan oleh sasaran didik. Dalam peranannya yang demikian itu, maka media pembelajaran telah memerankan dirinya sebagai sumber belajar, sehingga dimungkinkan terlaksananya proses belajar secara mandiri oleh sasaran didik dengan bantuan seminimal mungkin dari orang lain.

Menurut Chuang (dalam Yektyastuti 2016: 89), media pembelajaran dapat dibuat dan dirancang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Media pembelajaran berbantuan teknologi dan informasi (TIK) dapat digunakan untuk

menjadikan pembelajaran menjadi menarik dan memberikan dampak yang positif terhadap performa akademik berupa motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju banyak alternatif media yang dapat digunakan pendidik dalam membantu siswanya belajar, salah satu teknologi yang sedang banyak digandrungi masyarakat adalah *mobile learning* menggunakan *smartphone* (Aripin, 2018). *Smartphone* merupakan perangkat telepon seluler yang dikembangkan dengan menerapkan sistem operasi berbasis komputer. Sistem operasi yang digunakan pada *smartphone* saat ini pada umumnya adalah sistem operasi android yang dikembangkan oleh Google™ dan iOS yang dicetuskan oleh perusahaan komputer *Apple*™. Perkembangan *smartphone* hingga saat ini tidak hanya sebatas sebagai alat komunikasi, namun saat ini *smartphone* banyak digunakan sebagai media pembelajaran (Ismanto, 2017).

Penggunaan *smartphone* dalam membantu siswa untuk belajar bukanlah hal yang jarang. Siswa di era ini sudah terbiasa mencari sumber belajar menggunakan aplikasi Android dalam *smartphone* mereka. Menurut Susilo (2019), penerapan *Mobile Learning* berbasis android dalam dunia pendidikan ini sejatinya sudah sejak lama semenjak android *booming* pertama kali di Indonesia. Penerapan tersebut ditunjukkan dengan adanya aplikasi-aplikasi yang bersifat mendidik yang ditujukan pada anak-anak seperti permainan tebak gambar atau mari berhitung. Namun penggunaan android sebagai media pembelajaran pada pendidikan formal masih jarang digunakan. Biasanya hal tersebut dikarenakan

oleh pembuatan aplikasi android yang kompleks dan memakan waktu lama sehingga guru cenderung menggunakan media pembelajaran yang umum dilakukan oleh guru seperti buku teks dan Microsoft Power Point. Media pembelajaran yang umum dilakukan oleh guru tersebut cenderung hanya digunakan siswa untuk belajar di sekolah saja karena sifatnya yang tidak dapat digunakan dimana saja seperti Aplikasi Android.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari Sekolah Menengah Pertama (SMP), Madrasah Tsanawiyah (MTs), atau bentuk lain yang sederajat. Sekolah di jenjang pendidikan dan jenis kejuruan dapat bernama Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) atau Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK), atau bentuk lain yang sederajat (Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003). Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No.20 tahun 2003 pasal 15 menyatakan bahwa pendidikan kejuruan adalah pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu sesuai dengan keahlian yang diikuti.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Lubuk Pakam merupakan salah satu Lembaga Pendidikan formal yang mempersiapkan peserta didik untuk terampil dan kreatif untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu sesuai dengan keahlian yang diikuti. Berdasarkan *website* resmi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Lubuk Pakam, sekolah ini memiliki beberapa program keahlian salah satunya ialah program keahlian Tata Kecantikan. Program keahlian Tata

Kecantikan memiliki standar kompetensi yang harus dicapai oleh siswanya untuk meningkatkan lulusan yang bermutu. Salah satu mata pelajaran yang ada di kelas XII Tata Kecantikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Lubuk Pakam ialah Rias Wajah Khusus dan Kreatif. Mata pelajaran Rias Wajah Khusus dan Kreatif merupakan mata pelajaran yang berfokus pada riasan wajah. Terdapat beberapa jenis riasan wajah yang dipelajari pada mata pelajaran ini, salah satu nya ialah rias wajah foto.

Rias wajah merupakan bentuk seni tersendiri dan rangkaian dalam mempercantik penampilan. Rias wajah dapat diterapkan kepada berbagai bentuk wajah dengan bermacam-macam tujuan, seperti tata rias wajah untuk foto. Tata rias wajah foto dibagi menjadi dua yaitu tata rias wajah foto berwarna dan tata rias wajah foto hitam putih. Rias wajah foto bertujuan agar orang terlihat cantik pada saat difoto. Bentuk wajah yang kurang sempurna akan terlihat sempurna dan bentuk bagian wajah yang kurang sempurna dikoreksi dengan mengoleskan *shading* dan *tinting* sehingga hasil foto akan terlihat cantik dan sempurna (Yudo, 2016).

Dalam tata rias wajah foto hitam putih diperlukan pengetahuan dalam melakukan koreksi bentuk wajah. Menurut Fauziah (2018), pada jenis tata rias korektif bentuk wajah sangatlah penting untuk menyempurnakan hasil akhir pada riasan wajah pengaplikasian *shade* dan *tint* terhadap wajah diperlukan dengan menggunakan permainan warna yang langsung diterapkan pada bagian wajah dengan menggunakan warna gelap dan warna terang. Secara umum terdapat

beberapa tipe bentuk wajah, bentuk wajah oval dipandang sebagai bentuk wajah yang paling ideal (Kusantati, 2008).

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada bulan Juni 2020 dengan guru Tata Kecantikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Lubuk Pakam, siswa masih mengalami kesulitan dalam melakukan rias wajah foto hitam putih pada mata pelajaran Rias Wajah Khusus dan Kreatif. Kesulitan ini terlihat saat siswa melakukan praktek rias wajah foto hitam putih. Siswa kesulitan dalam menganalisis bentuk wajah dan melakukan koreksi pada bentuk wajah model, seperti pengaplikasian *shading* and *tint* pada bentuk wajah yang belum tepat, sehingga hasil praktek rias wajah foto hitam putih yang dilakukan siswa pun belum maksimal. Media pembelajaran yang digunakan guru yaitu buku teks dan *power point* juga masih kurang efektif dalam membantu siswa memahami materi tentang rias wajah foto hitam putih, hal ini disebabkan buku teks dan media *power point* yang kurang menarik dan cenderung monoton sehingga membuat siswa menjadi kurang tertarik dan kurang memahami materi yang disampaikan. Terkhususnya saat siswa melakukan pembelajaran mandiri dirumah.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah diuraikan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini berfungsi untuk mengembangkan suatu produk media pembelajaran yang selama ini digunakan guru yaitu buku teks dan *power point* menjadi media pembelajaran berbasis Aplikasi Android. Pengembangan ini merupakan inovasi karena saat ini suasana pandemik sehingga pembelajaran siswa dilakukan secara daring (dalam jaringan). Pembelajaran ini

mengakibatkan siswa lebih banyak menggunakan *smarphone* dalam kegiatan belajar, hal ini menuntut siswa untuk dapat aktif dan belajar mandiri dirumah. Menurut Rogozin (dalam Ismanto 2017:44), bahwa dengan menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran memberikan kesempatan belajar yang lebih banyak waktu bagi siswa karena dengan menggunakan *smartphone* siswa dapat mengembangkan pembelajaran melalui penelusuran informasi dari internet, serta melatih keterampilan mereka dalam melaksanakan praktikum karena prinsip mobilitas yang dimiliki oleh *smartphone*. Lebih lanjut dikatakan bahwa dengan menggunakan *smartphone* siswa mampu membangun kompetensi mereka dengan cara yang dinamis.

Media berbasis Aplikasi Android ini dapat digunakan dimana saja dan tidak memerlukan akses internet secara terus-menerus dalam penggunaannya, sebab media yang diciptakan melalui android ini berupa aplikasi yang dapat di buka dan di simpan di *Smartphone* merek apapun yang menggunakan *operating system* Android. Media pembelajaran menggunakan aplikasi Android ini pun disajikan lebih menarik sehingga dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran.

Peneliti berharap media pembelajaran berbasis Aplikasi Android ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mampu menjadi solusi dari permasalahan di atas dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android pada Materi Rias Wajah Foto Kelas XII SMKNegeri 1 Lubuk Pakam”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Siswa masih mengalami kesulitan dalam melakukan rias wajah foto.
2. Siswa kesulitan dalam menganalisis bentuk wajah dan melakukan koreksi pada bentuk wajah model.
3. Pengaplikasian *shading* and *tint* pada bentuk wajah masih kurang tepat.
4. Hasil praktek rias wajah foto yang dilakukan siswa masih belum maksimal.
5. Media pembelajaran yang digunakan guru masih kurang efektif dan kurang memadai untuk pembelajaran di rumah.
6. Pengembangan media pembelajaran berbasis Aplikasi Android untuk menutupi kekurangan media pembelajaran yang umum digunakan.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini pembatasan masalah dibuat dengan tujuan untuk membuat batasan ruang lingkup penelitian yang akan dilakukan. Pembatasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk aplikasi berbasis Android.
2. Materi pembelajaran yang dikembangkan hanya pada materi rias wajah foto hitam putih dengan bentuk wajah oval.
3. Subjek penelitian ini adalah ahli media, ahli materi dan siswa kelas XII Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.

4. Penelitian yang dilakukan untuk menguji kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi rias wajah foto hitam putih.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu: Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis Aplikasi Android pada materi rias wajah foto hitam putih di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis Aplikasi Android pada materi rias wajah foto hitam putih di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Adapun manfaat pengembangan produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa
 - a) Dapat mempermudah siswa dalam melakukan pembelajaran secara *online*.
 - b) Dapat membantu siswa memahami materi rias-wajah foto hitam putih.
 - c) Dapat meningkatkan semangat belajar siswa pada materi rias wajah foto hitam putih.

2. Bagi guru

- a) Dapat dijadikan sarana untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih efektif.
- b) Dapat memperluas wawasan pengetahuan mengenai media pembelajaran yang akan diterapkan yaitu media pembelajaran berbasis Aplikasi Android.
- c) Dapat dijadikan sarana pengembangan dalam melakukan inovasi pembelajaran.

3. Bagi peneliti

- a) Dapat menjadi masukan bagi peneliti sebagai calon pendidik untuk menerapkan media pembelajaran berbasis Aplikasi Android.
- b) Dapat memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Aplikasi Android.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini ialah:

1. Diharapkan produk ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas XII Tata Kecantikan.
2. Diharapkan produk ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa.
3. Diharapkan produk ini dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi rias wajah foto hitam putih melalui media pembelajaran berbasis Aplikasi Android.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran ini diharapkan menjadi fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar dan bisa melengkapi peserta didik untuk belajar secara mandiri di rumah. Selain pertimbangan tersebut peserta didik diarahkan untuk membangun pemahamannya dengan mengaitkan soal- soal dan materi dengan pengalamannya di kehidupan sehari- hari sehingga kegiatan belajar menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis Aplikasi Android ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa

- a) Sebagai pemicu dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang rias wajah foto hitam putih menggunakan media pembelajaran berbasis Aplikasi Android.
- b) Siswa dapat belajar secara mandiri di rumah dengan bantuan *smartphone*.
- c) Siswa memberdayakan pengetahuannya dalam penggunaan media pembelajaran berbasis Aplikasi Android.

2. Bagi guru

- a) Media ini dapat memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran secara daring (dalam jaringan).
- b) Media ini sebagai alternatif pendekatan pembelajaran berbasis Aplikasi Android yang menyenangkan dan mendorong pendidik untuk selalu menambah ilmu pengetahuan, meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan inovasi pembelajaran menggunakan *smartphone*.

3. Bagi sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi masukan dan bahan evaluasi untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran di eraini, dimana sekolah diharapkan untuk menggunakan teknologi infomasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga atau media lainnya dalam pembelajaran.

4. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan dan memberikan pengalaman baru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Aplikasi Android.

5. Peneliti lain

Sebagai pendorong untuk terus berkarya dan sebagai bahan masukan untuk penelitian pengembangan selanjutnya.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis Aplikasi Android ini adalah:

1. Asumsi Pengembangan

a) Media pembelajaran berbasis Aplikasi Android dengan materi rias wajah foto hitam putih ini mampu membuat peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran rias wajah dan mampu membawa ke pengalaman hidup nyata.

b) Melalui media pembelajaran ini peserta didik dapat belajar dengan mandiri.

c) Validator ahli materi yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan sesuai dengan bidangnya. Selain itu juga validator ahli media merupakan seorang yang sudah cakap dalam bidang multimedia.

d) *Item- item* dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak atau tidaknya produk untuk digunakan peserta didik,

2. Keterbatasan Pengembangan

a) Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif terbatas yang berisi materi rias wajah foto hitam putih

b) Pengembangan ini dibuat dengan pendekatan saintifik.

c) Uji validasi dilakukan pada validasi ahli materi dan validasi ahli media.

d) Uji coba produk dilakukan di kelas XII Tata Kecantikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Lubuk Pakam.

e) Pengembangan media masih belum sempurna karena keterbatasan peneliti.