

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Saat ini keadaan Indonesia sedang mengalami wabah yaitu pandemi Covid-19. Wabah Covid-19 ini sudah berlangsung di Indonesia sejak awal tahun 2020. Dikarenakan pandemi Covid-19 ini memberikan dampak terhadap pendidikan di Indonesia, pembelajaran saat ini tidak dapat dilaksanakan secara tatap muka untuk mencegah terjadinya penularan Covid-19 sehingga Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) mengeluarkan surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Pandemi Covid-19 yaitu menutup kegiatan pembelajaran di sekolah dan menerapkan sistem pembelajaran secara daring (*online*).

Dengan adanya surat edaran tersebut, maka seluruh sekolah diwajibkan untuk melaksanakannya. Begitu juga dengan sekolah SMK Negeri 1 Lubuk Pakam, sekolah melakukan sistem pembelajaran daring (*online*). Pelaksanaan sistem pembelajaran daring membutuhkan media elektronik dan internet. Belajar daring berbeda dengan kegiatan belajar di sekolah, selain dengan menggunakan media elektronik dan internet, juga dibutuhkan media pembelajaran untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa untuk memahami materi. Untuk membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan membantu siswa dalam memahami

materi, maka di perlukan adanya media pembelajaran yang kreatif dan dapat menarik perhatian siswa.

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka menyampaikan materi agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Arsyad (2015) menjelaskan bahwa media dalam pendidikan sebagai alat bantu pada proses belajar mengajar baik di dalam maupun di luar kelas.

Media yang digunakan dalam pembelajaran akan memberikan pengaruh bagi siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan. Dengan adanya media pembelajaran siswa tidak hanya mendengar tetapi juga melihat dan melakukan, sehingga daya serap siswa mengenai materi yang sedang diajarkan akan meningkat. Seperti yang dikemukakan oleh Depdiknas (2004) bahwa daya tangkap siswa, 10% dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, 50% dari apa yang dilihat dan dengar. Hal tersebut menjelaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan teknologi audio visual akan dapat membantu untuk menyerap materi pembelajaran lebih banyak, dibandingkan tanpa menggunakan media audio visual.

Hal tersebut juga dapat diterapkan dalam pembelajaran pada jurusan kecantikan, dimana terdapat beberapa materi pelajaran yang membutuhkan

adanya penggunaan media pembelajaran. Apabila proses pembelajaran yang dilaksanakan masih berpusat pada guru maka penyerapan materi pelajaran oleh siswa tidak akan optimal. Jika hal tersebut dilakukan terus menerus tanpa adanya variasi metode dalam pembelajaran siswa akan cepat jenuh dan bosan dalam belajar. Media pembelajaran yang di berikan guru beragam jenisnya, yaitu; berupa media audio, media visual, dan media audio visual.

Mata pelajaran perawatan tangan dan kaki merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam bidang keahlian Tata Kecantikan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Mata pelajaran ini membahas tentang mendiagnosis tangan, kaki dan kuku, merawat tangan dan merias kuku, merawat kaki dan merias kuku. Dalam mata pelajaran tersebut ada berbagai langkah kerja yang harus di pahami terutama dalam pengurutan. Materi pengurutan tangan dianggap sulit oleh siswa dimana siswa diharuskan mampu memahami, dan mengingat teknik dasar dalam pengurutan tangan. Dalam materi perawatan tangan siswa harus banyak melakukan praktik agar lebih mengetahui cara dalam merawat tangan serta memahami tentang alat, bahan dan kosmetik yang di butuhkan. Namun sebelum melalukan praktik siswa terlebih dahulu harus dibekali dengan teori agar siswa paham tentang apa yang harus dipersiapkan dan lakukan selama praktek berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam, diketahui bahwa : (1) penyampaian teori pada materi perawatan tangan masih berpusat pada guru, dimana dalam penyampaian teori guru menggunakan metode ceramah dan demonstrasi yang terkadang

penjelasan cukup sulit untuk dipahami siswa sehingga menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap teori perawatan tangan, (2) penerapan media pembelajaran perawatan tangan kurang mengembangkan kreativitas siswa, dimana guru menggunakan media *microsoft powerpoint* yang hanya menampilkan *slide* (gambar) dengan cara sederhana. Hal ini menyebabkan tujuan pembelajaran belum tersampaikan.

Pada saat ini hal tersebut kurang efektif karena pada saat melakukan pembelajaran online konsentrasi siswa akan kurang karena siswa tidak melihat langsung contoh langkah kerja dalam merawat tangan terutama di bagian pengurutan yang di mana gerakan pengurutan tersebut ada berbagai jenis.

Dalam melakukan perawatan tangan siswa harus mampu memahami materi, siswa juga harus memiliki kreativitas dan terampil dalam melakukan gerakan pengurutan tangan, dimana dalam pengurutan tangan terlebih dahulu harus memahami lima teknik dasar pengurutan tangan, yaitu mengusap (*effleurage*), menekan (*petrissage*), memutar (*friction*), menepuk (*tapotage*), menggetar (*vibratie*). Masing-masing gerakan tersebut memiliki fungsi maupun manfaat yang berbeda-beda (Sofiah, dkk, 2014).

Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan guru bidang studi perawatan tangan dan kaki pada tanggal 30 Juli 2020 mengatakan bahwa mata pelajaran perawatan tangan dan kaki belum terserap dengan baik oleh siswa, salah satu materi pokoknya adalah gerakan pengurutan pada perawatan tangan, siswa sangat sering mengalami kesulitan pada saat proses pengurutan

dalam perawatan tangan, pada saat melakukan gerakan pengurutan, keterampilan siswa dalam melakukan gerakan pengurutan tersebut masih kurang sesuai dengan urutan yang sebenarnya, jenis gerakan pengurutan juga belum sepenuhnya dipahami dan dihapal oleh siswa dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran perawatan tangan dan kaki kelas XI belum maksimal, yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu dari 28 siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan berjumlah 11 siswa (39,3%), sementara siswa yang mencapai nilai ketuntasan berjumlah 17 siswa (60,7%).

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan tersebut, dimana pada masa pandemi covid-19 saat ini sehingga materi tidak tersampaikan dengan maksimal kepada siswa, oleh karena itu diperlukan media yang bisa membantu pembelajaran dan bisa dipelajari oleh siswa secara mandiri. Dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis multimedia diharapkan dapat menambah variasi pembelajaran bagi siswa dan guru. Dalam penerapannya media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan beberapa media seperti media gambar, media animasi dan media audio visual. Selain itu, media pembelajaran berbasis multimedia juga terdapat penggunaan tombol-tombol yang dapat mempermudah kegiatan belajar mengajar sesuai yang di inginkan.

Media pembelajaran berbasis multimedia dapat dibuat dalam beberapa aplikasi pada komputer. *Swish Max* adalah program untuk membuat animasi *flash* yang bisa dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran.

*Swish Max* memiliki kemampuan dalam mengintegrasikan komponen warna, gambar, suara dan musik sehingga dapat membuat media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Media pembelajaran *Swish Max* dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa agar lebih jelas dan mudah untuk dipahami siswa. Guru tidak perlu lagi menyampaikan seluruh isi materi pelajaran melalui ceramah, tetapi guru bertugas sebagai fasilitator dalam memecahkan kesulitan-kesulitan belajar yang dialami siswa.

Sejalan dengan paparan Yeka, dkk (2017) bahwa pengembangan *Swish Max* sebagai salah satu media penyampai pesan kepada anak adalah sebuah gagasan yang dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam menyampaikan materi terhadap anak didik. Diperkuat juga dengan temuan Isnawati (2018) bahwa pengembangan multimedia pembelajaran fisika menggunakan *Swish Max* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, selanjutnya di perkuat dengan temuan Putri, dkk (2014) bahwa media pembelajaran *Swish Max* memiliki tingkat kepraktisan dan kevalidan yang sangat baik sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi perawatan tangan dan juga diperkuat dengan temuan Sari, dkk (2020) mengatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbantuan *Swish Max* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran dengan melihat animasi pada saat melakukan gerakan pengurutan tangan membuat siswa lebih terlihat jelas pada langkah-langkah dalam pengurutan. Dengan adanya media pembelajaran berbasis *Swish Max* di harapkan akan mengurangi hambatan pemahaman siswa dalam

mempelajari materi gerakan pengurutan dan memberikan pengalam belajar yang menarik sehingga dapat dipahami lebih jelas dan tersimpan lama dalam memori siswa serta siswa dapat mempelajari lagi materi tersebut di rumah dan siswa dapat berulang-ulang kali melihat media *Swish Max*.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis menyadari pentingnya melakukan penelitian dengan judul, “Pengembangan Media Pembelajaran *Swish Max* Pada Mata Pelajaran Perawatan Tangan Dan Kaki Siswa Kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam”.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran perawatan tangan kurang mengembangkan kreativitas siswa, dimana guru menggunakan media *microsoft powerpoint* yang hanya menampilkan *slide* (gambar) dengan cara sederhana, proses pembelajaran yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam masih berpusat pada guru, dimana dalam penyampaian teori guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan demonstrasi yang terkadang penjelasan cukup sulit untuk dipahami siswa sehingga menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap teori perawatan tangan hasil belajar siswa pada mata pelajaran perawatan tangan dan kaki kelas XI SMK Negeri 1 Lubuk Pakam belum maksimal, siswa mengalami kesulitan pada saat proses pengurutan dalam perawatan tangan dan media pembelajaran *Swish Max* pada materi gerakan pengurutan tangan belum pernah diterapkan.

### 1.3. Pembatasan Masalah

Untuk memberi 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 yaitu:

- 1.3.1. Pengembangan media pembelajaran pada materi perawatan tangan menggunakan *Swish Max* hanya pada gerakan pengurutan tangan
- 1.3.2. Penelitian dan pengembangan media ini ditujukan kepada tiga ahli materi (Validator Materi), dan tiga ahli media (Validator Media)
- 1.3.3. Objek penelitian ini adalah siswa kelas XI tata kecantikan pada semester ganjil SMK Negeri 1 Lubuk Pakam T.A 2020/2021

### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Swish Max* pada materi gerakan pengurutan tangan untuk siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam T.A 2020/2021?”

### 1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka perlu tujuan penelitian agar dalam pelaksanaannya tepat pada sasaran dan jelas arahnya yaitu: untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Swish Max* pada materi gerakan pengurutan tangan untuk siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam T.A 2020/2021

## 1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Hasil penelitian pengembangan produk ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti, guru-guru dan sekolah, yaitu sebagai berikut:

- 1.6.1. Untuk memberikan pengalaman lebih konkret, memotivasi serta mempertinggi daya serap dan daya ingat siswa dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih komunikatif dan produktif dalam dunia pendidikan serta untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan dapat diterapkan untuk proses pembelajaran di kelas.
- 1.6.2. Dapat membantu siswa dalam memahami materi gerakan pengurutan tangan dengan pembelajaran yang menarik, dan menyenangkan bagi setiap siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
- 1.6.3. Sebagai salah satu alternatif dalam pemanfaatan media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.
- 1.6.4. Sebagai bahan masukan bagi guru bidang studi untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien guna meningkatkan hasil belajar siswa.
- 1.6.5. Sebagai bahan rujukan bagi peneliti untuk mendesain dan mengembangkan media pembelajaran *Swish Max* guna memecahkan masalah.

### 1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa media pembelajaran pada mata pelajaran Perawatan Tangan Untuk Kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Ruang lingkup materi pada media pembelajaran yaitu mengetahui jenis gerakan pengurutan tangan dan menerapkan pengurutan tangan pada kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Berikut merupakan spesifikasi dari produk ini, yaitu:

- 1.7.1. Software yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini adalah *swish max*
- 1.7.2. Media pembelajaran yang dihasilkan disediakan petunjuk penggunaan media pembelajaran agar yang menggunakan tidak mengalami kesulitan atau kendala dalam penyampaian materi pembelajaran
- 1.7.3. Media mudah digunakan, media pembelajaran dapat digunakan tanpa harus menginstal aplikasi *swish max*
- 1.7.4. Memiliki variasi dalam teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan. Terdapat penyajian berbagai gambar, animasi, suara dan kombinasi warna sehingga membuat siswa lebih tertarik untuk mempelajari materi pada media pembelajaran yang akan dikembangkan
- 1.7.5. Materi yang ada dalam media sesuai dengan buku yang digunakan oleh sekolah dan sumber lain yang relevan
- 1.7.6. Pada materi pembelajaran disertai dengan sumber referensi materi

1.7.7. Untuk evaluasi pada akhir pembelajaran diadakan tes berupa soal pilihan berganda pada media pembelajaran

## **1.8. Pentingnya Pengembangan**

Penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Swish Max* Pada Mata Pelajaran Perawatan Tangan dan Kaki Siswa Kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam” perlu dilakukan karena dapat membantu guru menyediakan media pembelajaran yang dapat menjadi alternatif sumber belajar bagi siswa yang dimana pada masa pandemi Covid-19 saat ini sistem pembelajaran dilakukan secara daring. Dengan adanya media pembelajaran sebagai alat bantu atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka menyampaikan materi agar lebih menarik dan mudah pahami oleh siswa dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa juga dapat mempelajari lagi materi tersebut di rumah dan siswa dapat berulang-ulang kali menggunakan media pembelajaran *Swish Max*.

## **1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1.9.1. Asumsi**

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran *Swish Max* pada materi perawatan tangan antara lain:

- a. Dengan menggunakan media pembelajaran *Swish Max* guru tidak perlu mengulang kembali materi yang sudah dijelaskan kepada siswa

- b. Dengan pengembangan media pembelajaran *Swish Max* yang memuat animasi yang menarik, dapat membantu guru dalam menyediakan media pembelajaran serta mampu memotivasi dan mampu membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa
- c. Semua siswa dapat mempelajari materi pengurutan tangan dengan menggunakan media pembelajaran *Swish Max* tanpa harus menginstal aplikasi *Swish Max* terlebih dahulu

### **1.9.2. Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran *Swish Max* ini masih mempunyai keterbatasan, yaitu:

- a. Materi yang dibahas hanya pada gerakan pengurutan tangan pada mata pelajaran perawatan tangan dan kaki kelas XI Tata Kecantikan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam
- b. Tahap pengembangan media pembelajaran hanya sampai pada validitas media pembelajaran oleh tiga orang ahli materi dan tiga orang ahli media, tidak sampai pada hasil belajar siswa terhadap penggunaan media dalam proses pembelajaran.