

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan pembelajaran memiliki beberapa komponen pelaku yang ada di dalamnya yaitu guru dan siswa, sarana dan prasarana, dan bahan ajar. Keberadaan media bukan satu-satunya komponen yang menjamin keberhasilan suatu proses kegiatan pembelajaran, namun tanpa adanya media yang mendukung maka kegiatan pembelajaran tidak dapat dilaksanakan dengan maksimal.

Media pembelajaran beragam jenis, contohnya aplikasi *powerpoint*, *Macromedia Flash*, *camtasia* dan lain-lain. Keberagaman media yang mudah diakses tersebut apabila dapat dimanfaatkan dengan maksimal maka dapat membantu proses penyampaian materi dengan cara yang lebih bervariasi.

Mata pelajaran Anatomi Fisiologi merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 3 Langsa. Mata

pelajaran anatomi fisiologi di SMK Negeri 3 Langsa merupakan mata pelajaran yang dirancang untuk mencapai standart pengetahuan yang diharapkan dan juga

merupakan mata pelajaran berbentuk teori yang dilaksanakan di kelas X.

Mengetahui dan memahami anatomi fisiologi kulit adalah kompetensi yang diajarkan di SMK. Hal tersebut dikarenakan anatomi fisiologi merupakan hal inti

yang sangat penting untuk mengetahui struktur jenis kulit dan kelainan kulit.

Sebab tanpa mempelajari anatomi fisiologi kulit tersebut, kita tidak dapat mengetahui jenis perawatan yang dibutuhkan oleh kulit seseorang.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran anatomi fisiologi yang dilakukan di SMK Negeri 3 Langsa, diketahui bahwa : 1) Aktifitas belajar siswa yang belum optimal dalam pembelajaran, 2) Penyampaian materi hanya secara verbal dan penggunaan media yang sangat monoton yaitu hanya menggunakan papan tulis, 3) Mata pelajaran anatomi fisiologi masih cenderung berpusat pada catatan, 4) Guru mata pelajaran masih cenderung mengajar metode ceramah dan penugasan 5) Pada mata pelajaran anatomi dan fisiologi masih ada kompetensi dasar yang belum tercapai, ini di perkuat dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran anatomi fisiologi kelas X SMK Negeri 3 Langsa Tahun 2017/2018 rata-rata siswa memiliki nilai dengan kategori cukup. Siswa dengan nilai (90-100) berjumlah 3 dari 30 siswa (10%), nilai (80-89) berjumlah 6 dari 30 siswa (20%), nilai (70-79) berjumlah 19 dari 30 siswa (63%), dan nilai (<60) berjumlah 2 dari 30 siswa (7%). Dari paparan di atas bahwa masih ada siswa yang belum mencapai kompetensi. Kurangnya semangat siswa dalam belajar menyebabkan hasil belajar yang kurang memuaskan. Disamping itu guru juga kurang mempergunakan media pembelajaran interaktif berbasis komputer. Selain itu siswa juga mengalami kesulitan dalam hal mengingat istilah-istilah yang terdapat dalam mata pelajaran anatomi fisiologi yang sebagian besar menggunakan bahasa asing. Hal inilah yang menyebabkan siswa merasa mata pelajaran anatomi fisiologi sangat sulit.

Hal ini sejalan dengan hasil observasi dari guru dan siswa yang telah dilakukan oleh peneliti, bahwasanya guru dan siswa memerlukan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Oleh sebab itu peneliti ingin

menawarkan dan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Macromedia Flash* pada mata pelajaran anatomi dan fisiologi.

Media pembelajaran adalah alat yang memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah mengingatnya dalam waktu yang lama dibandingkan dengan penyampaian materi pembelajaran dengan cara tatap muka dan ceramah tanpa alat bantu atau media pembelajaran. *Macromedia Flash* adalah suatu software animasi media pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran agar lebih menarik dan mudah dipahami siswa dan penerapannya menggunakan komputer dan imager proyektor. Dengan demikian media *Macromedia Flash* sejalan dengan pertumbuhan pendidikan, yakni dapat memberi kontribusi pada siswa untuk membutuhkan semangat dalam bentuk proses pembelajaran dan dapat memusatkan perhatian serta pemahaman siswa lebih dalam mengenai materi tersebut dengan cara yang menyenangkan dan lebih berkesan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan sebuah inovasi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif dalam proses kegiatan pembelajaran agar dapat membantu guru dalam mengatasi keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran, maka dari itu dilakukan penelitian berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Macromedia Flash* Pada Mata Pelajaran Anatomi Fisiologi Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Langsa”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi bahwa mata pelajaran anatomi fisiologi masih cenderung berpusat pada guru dan catatan. Proses pembelajaran anatomi fisiologi kulit yang dilaksanakan di SMK Negeri 3 Langsa masih monoton karena guru tidak menggunakan media yang variatif. Proses belajar anatomi fisiologi masih dilakukan dengan cara menulis materi yang disalinkan oleh guru dan dijelaskan dengan metode ceramah. Dan hasil belajar anatomi fisiologi kulit pada siswa kelas X Tata kecantikan SMK Negeri 3 Langsa masih ada yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

C. 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:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi

Macromedia Flash.

2. Kelayakan *Macromedia Flash* pada mata pelajaran anatomi fisiologi di kelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 3 Langsa.

3. Materi pelajaran yang akan diteliti terdiri materi kelainan kulit pada kelenjar sebacea, kelainan pada kelenjar keringat, kelainan pigmentasi, tumbuhan pada kulit, dan kelainan kulit karena peradangan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* pada kompetensi kelainan kulit siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 3 Langsa?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Macromedia Flash* sebagai media pembelajaran yang inovatif berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi dan siswa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran kelainan kulit berbasis aplikasi *Macromedia Flash* pada siswa kelas X Tata Rias SMK Negeri 3 Langsa.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Macromedia Flash* pada siswa kelas X SMK Negeri 3 Langsa.

F. Manfaat Penelitian

Dari tujuan penelitian di atas, dapat dirumuskan beberapa kegunaan penelitian, yang penulis susun sebagai berikut sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, hasil penelitian dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran
2. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi inspirasi dan motivasi untuk meningkatkan kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran.
3. Bagi siswa, penelitian ini dapat meningkatkan pengalaman dan motivasi belajar dan menambah sumber pembelajaran siswa.
4. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan memperluas wacana dalam bidang untuk membangun media pembelajaran.