

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Situasi pandemic Covid 19 juga menyebabkan pergantian yang luar biasa di bidang pendidikan. Seolah-olah seluruh jenjang pendidikan tiba-tiba 'dipaksa' menjalani perubahan dan adaptasi besar-besaran melalui *home learning* melalui media online. Hal ini tentu bukan masalah yang mudah karena manusia tidak dipersiapkan dengan baik. Masalah dalam pendidikan adalah kurangnya prosedur pembelajaran yang seragam dan kurangnya hasil pembelajaran yang diinginkan serta standar kualitas (Atsani, 2020).

Physical distancing berarti bahwa proses belajar siswa di kelas harus mengubah cara belajar mereka di rumah (Herliandry et al., 2020). Keputusan pemerintah untuk menutup semua kegiatan pendidikan memaksa pemerintah dan lembaga pendidikan terkait untuk menyediakan proses pembelajaran alternatif dan inovatif bagi peserta didik yang tidak dapat menyelesaikan pembelajaran secara langsung (Purwanto et al., 2020). Dalam hal ini, siswa harus menghabiskan waktu di rumah untuk belajar secara daring, mengerjakan pekerjaan rumah, dan ujian (Safitri, 2020).

Standar baru untuk lembaga pendidikan akan ditetapkan oleh perubahan COVID 19 dalam pendidikan, yang tidak lagi mendefinisikan pembelajaran sebagai pembelajaran langsung (Fitriyani et al, 2020). Dalam dunia pendidikan sistem jarak jauh teknologi informasi berbasis web memegang peranan penting yang harus dipersiapkan untuk menerapkan metode belajar di rumah. Salah satu kemungkinannya adalah dengan menggunakan media interaktif sebagai sarana

pembelajaran. Menggunakan media interaktif sebagai sarana pembelajaran merupakan peluang dan solusi untuk mendorong siswa berpartisipasi dalam pembelajaran. Hasil belajar juga berkaitan erat dengan kinerja siswa (Hadisaputra et al.,)

Pembelajaran yang efektif dihasilkan dari proses pembelajaran yang dirancang dengan baik. Pendidikan profesional merupakan aspek penting dalam kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, kehadiran guru dalam sistem pendidikan dapat menjadi penting bagi masyarakat dan bangsa.

Masyarakat dapat memperoleh pengetahuan luas yang dapat membentuk peradaban bangsanya dan spiritualitas keagamaan, serta mempengaruhi kecerdasan kepribadian, karakter atau keterampilan mereka (Raharjo 2010). Sebagai lembaga pendidikan, perannya dalam sumber daya manusia sangat penting untuk meningkatkan kualitas hidupnya.

Sekolah menengah kejuruan atau SMK adalah pendidikan lanjutan yang berspesialisasi dalam lulusan yang matang secara profesional. Menurut Evans (Aini et al., 2010), SMK adalah pendidikan yang mempersiapkan siswa untuk tampil lebih baik dalam satu atau satu profesi dari pada yang lain. Pemahaman bahwa semua element adalah program studi yang berhubungan dengan pekerjaan ketika subjek masuk lebih dalam dan itu ditujukan untuk memungkinkan masuk ke dunia kerja.

SMK Negeri 1 Takengon Jurusan Tata Rias merupakan salah satu element inti SMK Negeri 1 Jurusan Pariwisata. Jurusan memiliki topik yang berkaitan dengan pengembangan ilmu dan keterampilan di bidang kecantikan, seperti Tata Rias Khusus, Tata Rias Khusus adalah element yang paling produktif dalam

kurikulum 2013 yang digunakan oleh SMK Negeri 1 Takengon di kelas XI. Salah satu kompetensi utama bidang kosmetika adalah tata rias panggung.

Tata rias panggung adalah tata rias yang dilakukan di atas panggung atau yang berhubungan dengan suatu pertunjukan, untuk tujuan pertunjukan. Tata rias ini terdiri dari tata rias penari, tata rias peragaan busana, dan tata rias bagian teater (Tiaar, 2009).

Observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 20/01/2022, diketahui bahwa pembelajaran SMK Negeri 1 Takengon masih bersifat *e-learning* (online) karena adanya wabah COVID 19 yang mewajibkan belajar di rumah. Bagi guru, proses pembelajaran seperti ini agak sulit, karena fasilitas dan lingkungan belajar, terutama untuk tata rias yang dirancang khusus untuk materi tata rias panggung. Berdasarkan observasi tersebut diketahui masih ada siswa yang belum memahami tata rias sesuai teknik tata panggung, siswa juga kesulitan dalam menggunakan tata rias khusus, dan siswa kurang menguasai tata rias karena siswa belum memahami teori.

Hasil akademik siswa pada element rias wajah khusus 3 (tiga) tahun terakhir yaitu dapat dilihat pada Tabel 1.1. di bawah ini:

Tabel 1.1 Persentase Hasil Belajar Element Rias Wajah

Tahun Ajaran	Jumlah Siswa	Ketuntasan	Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas	Jumlah Siswa yang Tuntas
			(≤ 70)	(≥ 70)
2018/2019	34	70	22 (64,70%)	12 (35,3%)
2019/2020	31	70	20 (64,51%)	11 (35,40%)
2020/2021	30	70	21 (69,99%)	9 (30,01%)
Jumlah	95	-	63 (66,31%)	32 (33,68%)

(Sumber SMK Negeri 1 Takengon)

Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa guru menggunakan LKS dan media pembelajaran, namun media power point (Ppt) sederhana tetap digunakan. Walaupun masih terdapat kelemahan dalam penggunaan LKS dan PPT, namun kurang praktis. Lingkungan pembelajaran power point hanya digunakan pada saat pembelajaran berlangsung melalui zoom dan siswa tinggal menunggu guru mempresentasikan materi pembelajaran.

Terkait dengan hal ini adalah perlunya meningkatkan, mengadaptasi, dan memperbarui kegiatan pembelajaran selama pandemi Covid-19, yaitu pengembangan dan penggunaan lingkungan belajar (Ramdani et al., 2020). Media interaktif adalah bentuk media yang dirancang untuk menyampaikan informasi dan berinteraksi dengan pengguna (A. Suryanti et al.)

Danker (2015) menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran tradisional berpusat pada guru dalam pembelajaran sehari-hari di era teknologi modern. Ertmer dan Ottenbreit (2010) juga mengatakan bahwa guru hanya harus mendorong dan membantu siswa dengan menggunakan teknologi internet, yang memungkinkan mereka mengakses materi dan sumber online di mana saja.

Media interaktif adalah penyajian dan transmisi materi siswa yang dikendalikan komputer. Lingkungan belajar yang interaktif, membantu mereka untuk lebih cepat memahami materi pelajaran. Media pembelajaran dapat menyampaikan pesan (pengetahuan, keterampilan, sikap) dan merangsang keputusan, emosi, perhatian, dan kemajuan dalam diri siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung, relevan, dan terkendali. Media interaktif memiliki pengontrol yang memungkinkan pengguna untuk mengontrol konten selanjutnya (Daryanto, 2014).

Integrasi teknologi dirancang untuk memenuhi kebutuhan guru dan siswa, yang tercermin dalam pengalaman dan konten yang menciptakan pengetahuan (Hernandez, 2017). Konten yang digunakan untuk pembelajaran mencerminkan informasi yang dibutuhkan siswa. Oleh karena itu, model pembelajaran seperti kolaborasi media interaktif dan pembelajaran berbasis proyek dianggap cocok untuk pembelajaran di abad 21 ini (Habib S.A., 2020)

Teknologi membuat fitur pembelajaran berbasis proyek lebih efektif, memfasilitasi interaksi dan komunikasi yang lebih lancar, dan memfasilitasi pembelajaran tentang masalah dan situasi dunia nyata (Gomez-Pablos, Munoz Repiso, dan García-Valcarcel, 2017). Teknologi dipelihara oleh lingkungan belajar yang mendukung proses pembelajaran, dan lingkungan belajar memainkan peran kunci dalam membuat konsep abstrak menjadi konkret. PP Nomor 19 Tahun 2017 tentang Guru Republik Indonesia menyatakan bahwa “guru wajib mengajarkan kompetensi pendidikan, kepribadian, sosial, dan profesi secara komprehensif sesuai dengan usia peserta didik”. Guru harus mampu mengarahkan pembelajaran, termasuk mengadaptasi penggunaan metode, model, dan media berbasis teknologi untuk memungkinkan pembelajaran bermakna. Tentu saja, mempertimbangkan konten, kebutuhan, keterampilan, dan gaya belajar siswa untuk menjadikan pembelajaran lebih baik.

Bagi guru dan siswa meningkatkan kualitas pembelajaran di abad ke-21, kita perlu memperbarui lingkungan belajar kita untuk mengikuti perkembangan teknologi, merampingkan pembelajaran berbasis proyek, dan mengubah konsep dari abstrak menjadi konkret. Media massa interaktif merupakan salah satu media yang menggunakan teknologi informasi. Media interaktif memungkinkan

penggunaan kedua indera secara simultan, yaitu penglihatan dan pendengaran saat mengabadikan pembelajaran, sehingga cocok digunakan pada tingkat siswa SMK.

Berdasarkan penelitian Iasha, Sumantri, Sarkad, dan Rachmadtullah (2018), pengembangan dan penggunaan media dapat mempengaruhi pembelajaran secara positif, termasuk minat dan motivasi siswa dalam belajar. Ditambah penelitian yang dilakukan (Kurniawati, Hadi, Rulviana, 2018) membuat pembelajaran menjadi lebih efektif. Lebih lanjut, sebuah studi yang dilakukan oleh Rahim dan Allahyar (2019) menemukan bahwa hal tersebut memiliki dampak positif pada perkembangan dan pembelajaran siswa dan membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak. Selain itu, sebuah studi oleh Altas (2015) menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat membantu siswa membentuk pengetahuan kognitif dan afektif. Faktanya, media berbasis masalah yang dikembangkan dari karya Avianty dan Cipta (2018) sangat cocok dengan kurikulum 2013 dan dapat memanfaatkan kemampuan berpikir siswa yang lebih tinggi. Banyak pengembangan dan penelitian yang telah dilakukan, seperti mengembangkan pendekatan dan model pembelajaran media interaktif. Diantaranya adalah 1) Rachmadtullah, MS dan Sumantri, (2018), 2) Akbar, (2016), yang mengembangkan media interaktif berbasis pendekatan ilmiah. Iasha dan Liza, (2018) mengembangkan panduan pertanyaan berbasis media interaktif. 3) Aviaty dan Sulistyanning (2018) mengembangkan media berbasis masalah.

Dari penjelasan di atas, penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat diperlukan karena keunggulan teknologi yang dimilikinya, kemampuannya dalam menyajikan konsep secara terintegrasi dan sebagai mediator transfer informasi. Beranjak dari masalah tersebut, penulis ingin melakukan penelitian yang

berjudul “**Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Project Based Learning* Pada Element Rias Wajah Khusus Jurusan Tata Kecantikan Kulit dan SPA SMK Negeri 1 Takengon**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah penelitian ini, yaitu: (1) pembelajaran tata rias sampai saat ini masih menggunakan media LKS dan Ppt yang sederhana; (2) hasil belajar siswa cenderung rendah; (3) siswa masih merasa kesulitan untuk mengulang pelajaran karena minimnya media pembelajaran, (4) Siswa Kesulitan dalam memperoleh media pembelajaran yang efektif, (5) Proses pembelajaran masih menggunakan media konvensional, dan (6) Pembelajaran masih terpusat pada guru,

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah difokuskan pada topik yang dibahas. Batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Element Rias Wajah Khusus dan materi pembelajaran yang dikembangkan hanya meliputi rias wajah panggung.
2. Media Interaktif yang dikembangkan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* .

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka perumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media interaktif berbasis *Project Based Learning* pada element tata rias wajah khusus di Jurusan Tata Kecantikan Kulit dan SPA SMK Negeri 1 Takengon?
2. Apakah media interaktif berbasis *Project Based Learning* pada element tata rias wajah khusus layak digunakan pada Jurusan Tata Kecantikan Kulit dan SPA di SMK Negeri 1 Takengon?
3. Apakah media interaktif berbasis *Project Based Learning* pada element tata rias wajah khusus efektif digunakan pada Jurusan Tata Kecantikan Kulit dan SPA di SMK Negeri 1 Takengon?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Mengembangkan media interaktif berbasis *Project Based Learning* pada element tata rias wajah khusus di Jurusan Tata Kecantikan Kulit dan SPA SMK Negeri 1 Takengon.
2. Untuk menganalisis kelayakan media interaktif berbasis *Project Based Learning* pada element tata rias wajah khusus yang layak digunakan di Jurusan Tata Kecantikan Kulit dan SPA SMK Negeri 1 Takengon.
3. Untuk mengupayakan keefektifan media interaktif berbasis *Project Based Learning* pada element rias wajah khusus yang layak digunakan di Jurusan Tata Kecantikan Kulit dan SPA SMK Negeri 1 Takengon.

1.6 Manfaat Penelitian

Secara **teoretis**, keuntungan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menambah wawasan tentang media intreraktif berbasis *Project Based Learning*.
2. Sebagai sumber yang relevan untuk penelitian lebih lanjut,

Manfaat **praktis** dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran sebagai cara untuk belajarkapan saja dan di mana saja.
2. Bagi siswa, diharapkan bahwa penelitian ini akan membantu siswa memahami konsep tata rias wajah, membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif, dan meningkatkan dorongan dan hasil belajar.
3. Bagi jurusan tata rias kulit dan rambut, Terutama untuk jurusan tata rias kulit dan rambut, penelitian ini diharapkan dapat menambah berbagai pendekatan dan media untuk proses pembelajaran, sehingga belajar di kelas menjadi lebih kreatif dan efektif.

