

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia sekarang ini selalu mengalami perubahan sesuai dengan tuntutan persoalan pendidikan. Persoalan yang di hadapi bangsa Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang dan satuan pendidikan. Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan dan keahlian tertentu kepada individu-individu guna mengembangkan bakat serta kepribadian mereka..

Indonesia saat ini tengah dihadapkan dengan tantangan di tengah pandemi Covid-19, dimana pemerintah menghimbau untuk masyarakat Indonesia di rumah saja. Pandemi Covid-19 ini tidak hanya mempengaruhi sektor ekonomi dan sosial, melainkan juga sektor pendidikan. Sehingga kegiatan pembelajaran yang semula dilakukan secara tatap muka beralih menjadi pembelajaran non tatap muka. Program tersebut dikenal dengan pembelajaran daring atau *e-learning*.

Dengan pembelajaran berbasis *e-learning* tenaga pendidik dituntut untuk memilih komponen-komponen pembelajaran. Komponen pembelajaran antara lain adalah kesiapan siswa dan guru, ketersediaan media pembelajaran, kurikulum, fasilitas dan pengolahan. Ini merupakan komponen pengajaran yang penting dan utama. Akan tetapi media pembelajaran menjadi salah satu komponen yang berpengaruh besar terhadap proses belajar mengajar. Oleh karena itu kehadiran teknologi media *software* akan membuat pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

Media pembelajaran yang dapat mendukung dan mengatasi masalah tersebut adalah *Videoscribe*. *Videoscribe* merupakan aplikasi yang sudah banyak digunakan dalam penelitian pengembangan, diantaranya Penelitian yang dilakukan oleh Penelitian Desy Setyo Rini, (2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Video Scribe* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Islam 1 Surakarta” menunjukkan bahwa tingkat kelayakan dari ahli media sebesar 3,9 masuk dalam kategori layak, dari ahli materi 3,9 masuk dalam kategori layak, dan dari responden sebesar 4,2 masuk dalam kategori sangat layak. Hasil perhitungan hasil belajar siswa sebelum penggunaan media pembelajaran adalah sebesar 69,50 sedangkan sesudah penggunaan media pembelajaran naik menjadi 82,75.

Penelitian yang dilakukan oleh Yunita Munandar, (2018) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Video Scribe* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTSN 02 Raman Utara Kabupaten Lampung Timur” menunjukkan bahwa validasi ahli materi mendapatkan rata-rata skor persentase 88%, ahli media mendapatkan rata-rata skor persentase 94%, hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan rata-rata skor 89% dan uji coba lapangan mendapatkan rata-rata skor 97%.

Penelitian oleh Devi Safitri, (2018) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Video Scribe* pada Materi Aksara Lampung Kelas III Jenjang MI/SD” menunjukkan bahwa kriteria yang didapat dari ahli media adalah sangat layak dengan presentase 90% dan 96% oleh ahli materi dalam kategori sangat layak, respon pendidik dengan presentase 87,5% dalam kategori

sangat layak, dan respon peserta didik dengan penilaian 3,70 kriteria sangat menarik.

Penelitian oleh Dyah Ayu Wulandari, (2016) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Sparkol VideoScribe* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/2016” menunjukkan bahwa hasil validasi oleh ahli media yang memperoleh 72,5% berdasarkan mutu teknis dan 75,9% berdasarkan aspek media. Sedangkan dari hasil validasi ahli materi memperoleh 86,1% berdasarkan aspek media dan 87,5% dari aspek kesesuaian materi.

Dari semua penelitian di atas terlihat bahwa media *Videoscribe* telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Dan media *Videoscribe* juga mampu menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Tidak hanya berpengaruh terhadap siswa, pengembangan media juga berpengaruh terhadap guru karena mampu meningkatkan kreativitas guru dalam melangsungkan pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Menurut Chomaidi (2018), dengan memiliki kreativitas mengajar yang baik, guru akan mampu mengadakan variasi metode-metode atau model pembelajaran di kelas yang berimplikasi pada ketertarikan peserta didik mengikuti pembelajaran. Menerapkan metode maupun model pembelajaran tidak membuat suasana belajar yang kaku karena peserta didik akan terlibat dalam kegiatan belajar mengajar. Kreativitas ini akan membuat peserta didik tidak merasa jenuh

dan bosan selama pembelajaran berlangsung. Peserta didik akan merasa semangat dalam belajar dan akan berpengaruh baik terhadap hasil belajar peserta didik.

Videoscribe merupakan media komunikasi yang dibuat melalui simbol-simbol yang ada di *whiteboard animation*. Dengan adanya simbol-simbol seperti kata-kata, kalimat disertai gambar dan *audiovisual* akan membantu penerima tanda dengan mudah. *Videoscribe* merupakan *software* multifungsi, yakni kegunaannya bisa dipakai untuk bermacam-macam (Novan, 2016). *Videoscribe* berupa *software* yang hasilnya berbentuk video yang bisa digabungkan dengan gambar-gambar, suara dan musik yang menarik dan meningkatkan peserta didik untuk mengamati pelajaran secara aktif sehingga sangat cocok digunakan sebagai media untuk menyampaikan materi pada mata pelajaran Dasar Kecantikan Kulit.

Mata pelajaran Dasar Kecantikan Kulit merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Swasta Pariwisata Imelda Medan. Mata pelajaran Dasar Kecantikan Kulit adalah salah satu kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik pada program keahlian tata kecantikan kulit. Mata pelajaran Dasar Kecantikan Kulit merupakan mata pelajaran yang sangat penting, salah satunya yaitu kompetensi rias wajah sehari-hari, materi pelajaran ini berbentuk teori dan praktek. Tujuan pembelajaran rias wajah sehari-hari ini yakni; agar siswa dapat mengidentifikasi alat, bahan, lenan, dan kosmetik rias wajah sehari-hari, dan mampu mengaplikasikan rias wajah sehari-hari. Tujuan pembelajaran tidak akan tercapai apabila metode pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan tidak mampu mendorong pembentukan kreativitas, keaktifan, dan kemandirian siswa. Suatu proses kegiatan pembelajaran

dapat berjalan aktif apabila seluruh komponen yang berpengaruh dalam prosesnya saling mendukung dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis pada tanggal 24 April 2021 di SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan diketahui bahwa aktifitas belajar siswa yang belum optimal dalam pembelajaran karena penyampaian materi yang dilakukan masih secara verbal seperti pembelajaran yang berpusat pada guru, modul dan catatan, pada proses pembelajaran dasar kecantikan kulit dalam kompetensi rias wajah sehari-hari siswa masih belum memahami teori tahapan-tahapan rias wajah sehari-hari karena hanya disampaikan dengan metode ceramah tanpa media yang dapat menarik minat siswa untuk belajar, pada pelajaran dasar kecantikan kulit masih ada siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM), ini diperkuat dari hasil belajar siswa kelas X SMK Swasta Imelda Pariwisata Medan dijelaskan Tahun 2018/2019 rata-rata siswa memiliki nilai dengan kategori cukup. Siswa dengan nilai (90-100) berjumlah 4 dari 30 siswa, nilai (80-89) berjumlah 5 orang dari 30 siswa, nilai (70-79) berjumlah 13 siswa dari 30 siswa, dan nilai (<60) berjumlah 8 dari 30 siswa. Dari paparan diatas bahwa masih ada siswa yang belum mencapai kompetensi. Perolehan kompetensi yang belum maksimal tersebut diindikasikan oleh penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal, hal ini membuat siswa sering bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dari uraian diatas peneliti menganalisis permasalahan di kelas X tata kecantikan SMK Swasta Parawisata Imelda Medan guru perlu mengembangkan pembelajaran yang variatif. Maka dari itu peneliti merencanakan untuk melakukan

penelitian dengan menggunakan media pembelajaran *Videoscribe* yang dapat digunakan dalam mendukung kegiatan pembelajaran.

Menurut Moch Agung (2020) menggunakan program aplikasi *sparkol Videoscribe* dapat digunakan dalam menyiapkan bahan ajar yang berhubungan dengan materi. *Videoscribe* ini diciptakan untuk kebutuhan *e-learning* yang dapat digunakan untuk kebutuhan pembelajaran secara *online* maupun *offline* yang dapat dibuat dengan cepat dan mudah.

Media pembelajaran *Videoscribe* ini dapat menciptakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa dan mudah diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman pemrograman yang canggih. Maka berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul, **“Pengembangan Media Pembelajaran *Videoscribe* Pada Mata Pelajaran Dasar Kecantikan Kulit Pada Siswa Kelas X Smk Swasta Pariwisata Imelda Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi terkait materi pembelajaran rias wajah sehari-hari yaitu hasil praktek yang belum maksimal dilihat dari beberapa siswa yang masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), belum menguasai teknik koreksi wajah pada rias wajah sehari-hari, juga masih ada siswa yang salah dalam melakukan tahapan-tahapan rias wajah sehari-hari. Penyampaian materi menggunakan metode ceramah tanpa media, akibatnya motivasi belajar siswa menurun dan sering bosan ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu

penyampaian materi yang dilakukan juga masih secara verbal seperti pembelajaran yang berpusat pada guru, modul dan catatan. Juga diketahui bahwa media pembelajaran *videoscribe* belum pernah diterapkan disekolah.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan waktu, tenaga dan kemampuan peneliti untuk meneliti secara keseluruhan permasalahan yang ada, maka perlu dibuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Pelajaran yang diteliti adalah mata pelajaran Dasar Kecantikan Kulit dengan materi Rias Wajah Sehari-hari.
2. Kelayakan media pembelajaran *Videoscribe* yang diteliti adalah mata pelajaran Dasar Kecantikan Kulit dengan materi Rias Wajah Sehari-hari siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Pariwisata Imelda Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Videoscribe* yang diteliti pada mata pelajaran Dasar Kecantikan Kulit dengan materi Rias Wajah Sehari-hari siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Pariwisata Imelda Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan, tujuan penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui “Kelayakan media pembelajaran *Videoscribe* yang diteliti pada mata pelajaran Dasar Kecantikan Kulit dengan materi Rias Wajah Sehari-hari siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Pariwisata Imelda Medan.”

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermakna bagi peneliti, guru-guru dan sekolah sebagai berikut, adalah:

1. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak sekolah sebagai bahan evaluasi terhadap upaya-upaya yang telah ditempuh sekolah dalam merancang, strategi dan mengimplementasikan program-program perbaikan pendidikan sekolah.
2. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kesempatan untuk menambah pengetahuan dan wawasan.
3. Bagi siswa, diharapkan mampu memberikan informasi dalam bidang ilmu pengetahuan Dasar Kecantikan Kulit khususnya mengenai Rias Wajah Sehari-hari.
4. Bagi pihak lain, sebagai bahan masukan dan perbandingan bagi peneliti lain yang bermaksud mengadakan penelitian pada permasalahan yang sama berkaitan dengan masalah yang ditelitinya.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Video yang dikembangkan menggunakan *software Sparkol Video Scribe*.
2. Produk berisi materi rias wajah sehari-hari yang dilengkapi unsur teks, gambar, animasi dan suara untuk memberi daya tarik dan gambaran nyata materi pembelajaran yang disajikan.
3. Format penyimpanan video dapat berupa MP4, AVI, MPG atau MKV sehingga dapat diputar di komputer, tablet maupun *handphone*.

4. Video yang dihasilkan merupakan hasil telaah pustaka dari buku-buku Dasar Kecantikan Kulit untuk universitas, diktat yang digunakan di sekolah dan internet.



THE
Character Building
UNIVERSITY