

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kemajuan dan perkembangan di bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi saat ini memiliki pengaruh yang signifikan dalam dunia pendidikan. Dampak positif dari adanya kemajuan dan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam dunia pendidikan adalah menghasilkan berbagai macam inovasi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat banyak variasi media pembelajaran guna membantu dan mendukung proses pembelajaran berjalan dengan efektif, efisien dan lancar sehingga semakin menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Dampak positif dari kemajuan dan perkembangan teknologi saat ini untuk dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar masih belum dapat dirasakan secara maksimal dan merata.

Media pembelajaran semakin beragam dan senantiasa berkembang dan sangat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran tanpa harus bertatap muka di ruangan kelas. Pemilihan media yang bervariasi menuntut seorang guru untuk bisa lebih terampil dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan metode pembelajaran yang akan di gunakan dalam mengajar, agar proses belajar dapat berlangsung dengan menyenangkan dan siswa merasa termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Pernyataan itu di kuatkan oleh (Arsyad, 2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Untuk mendorong proses pembelajaran yang efektif dan efisien, media pembelajaran harus berfungsi sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemampuan mahasiswa. Penggunaan media yang tepat, dapat membantu mahasiswa dalam menguasai materi perkuliahan yang diberikan. Hal ini menuntut setiap siswa untuk lebih dapat belajar mandiri sebagaimana konsekuensi dari pembelajaran daring. Seiring perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam bidang pendidikan, maka sistem pendidikan berorientasi media elektronik. Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam pendidikan, tentunya akan menghasilkan sistem pembelajaran berorientasi teknologi, khususnya media pembelajaran. Saluran atau perantara yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar (mahasiswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu merupakan makna dari media pembelajaran.

Dalam kegiatan belajar mengajar di SMK Pariwisata Imelda Medan, siswa jurusan kecantikan mempelajari teori dan praktek tentang pewarnaan rambut, Pada mata pelajaran pewarnaan rambut terdapat 2 jenis pewarnaan yaitu pewarnaan rambut dasar dan pewarnaan rambut desain. Salah satunya adalah pewarnaan rambut dasar (uban) merupakan tindakan mengubah warna rambut untuk menutupi rambut putih atau uban, sesuai dengan warna yang diinginkan. Dalam pewarnaan rambut uban ditemukan kendala-kendala seperti parting rambut tidak terbagi rata menjadi 4 bagian, pengaplikasian cat rambut tidak merata secara keseluruhan pada rambut terkhususnya rambut yang sudah beruban, setelah

selesai melakukan pewarnaan rambut dan melakukan pembilasan, warna cat beberapa untaian memudar sehingga uban masih terlihat, cat rambut banyak mengenai kulit kepala dan telinga model, pewarnaan rambut tidak dilakukan secara merata persepsiannya, sehingga setelah pembilasan masih ada beberapa uban yang terlihat dan media *Swishmax* belum digunakan disekolah tersebut.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan di SMK Pariwisata Imelda Medan pada mata pelajaran pewarnaan rambut uban saat mengaplikasikan cat rambut masih belum merata. Oleh sebab itu perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman siswa pada pelajaran pewarnaan rambut uban. Selain itu, melalui pemilihan media pembelajaran tersebut diharapkan sumber informasi yang diterima siswa tidak hanya dari guru melainkan juga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mempelajari dan menelaah ilmu yang ada terutama pewarnaan rambut uban. Media pembelajaran adalah alat yang mampu membantu proses belajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna, menurut (Sutjibto, 2019)

Media pembelajaran yang digunakan oleh penulis pada mata pelajaran pewarnaan rambut uban yaitu *Swishmax*. Agar menghasilkan media yang menarik maka media pembelajaran *Swishmax* harus dirancang dengan baik. Diharapkan proses kegiatan belajar mengajar akan menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa lebih memperhatikan dan lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan uraian di atas adapun judul penelitian ini

adalah “Pengembangan Media Pembelajaran *Swishmax* Pada Mata Pelajaran Pewarnaan Rambut Uban Di SMK Pariwisata Imelda Medan”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka masalah yang timbul dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Parting rambut tidak tegak lurus menjadi 4 bagian
2. Pengaplikasian pewarnaan rambut masih mengenai kulit kepala dan telinga model
3. Cat rambut yang diaplikasikan belum merata secara per sectionnya
4. Media *Swishmax* belum pernah diterapkan di sekolah tersebut

1.3. Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah di dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *Swishmax* ini ditujukan kepada siswa kelas XI Tata Kecantikan di SMK Pariwisata Imelda Medan
2. Materi yang digunakan dalam pengembangan ini pewarnaan rambut uban

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Swishmax* pada mata pelajaran pewarnaan rambut uban di kelas XI SMK Pariwisata Imelda Medan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Swishmax* pada mata pelajaran pewarnaan rambut uban di kelas XI SMK Pariwisata Imelda Medan?

1.5. Tujuan Pengembangan Penelitian

Tujuan pengembangan media pembelajaran yang akan dilakukan penelitian ini adalah untuk

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran *Swishmax* pada mata pelajaran pewarnaan rambut uban di kelas XI SMK Pariwisata Imelda Medan
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Swishmax* pada mata pelajaran pewarnaan rambut uban di kelas XI SMK Pariwisata Imelda Medan

1.6. Manfaat penelitian Pengembangan

Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
 - a. Menambah pengetahuan dan wawasan siswa tentang pewarnaan rambut uban
 - b. Membantu siswa dalam pembelajaran tentang pewarnaan rambut uban
2. Bagi Guru Bidang Studi
 - a. Mengembangkan wawasan dan pengetahuan guru dalam masa pembelajaran.
 - b. Sebagai bahan masukan bagi guru untuk dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran yang mengacu kepada kebutuhan siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa

3. Bagi Sekolah

Untuk pengembangan media pembelajaran yang digunakan di sekolah dengan tujuan agar meningkatkan kompetensi belajar siswa kelas XI Tata Kecantikan di SMK Pariwisata Imelda Medan dalam materi pewarnaan rambut uban

1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan adalah media pembelajaran yang berupa:

1. Media pembelajaran dibuat dari *Swishmax* pada mata pelajaran pewarnaan rambut uban di kelas XI SMK Pariwisata Imelda Medan
2. Media pembelajaran menayangkan dan mengemas materi pembelajaran dalam bentuk penyajian yang menarik, mudah dipahami, jelas, dan detail.
3. Media pembelajaran *Swishmax* mudah untuk digunakan.
4. Media pembelajaran didesain dengan beberapa materi, gambar, video, suara, dan evaluasi yang dapat menarik perhatian siswa terhadap materi pelajaran pewarnaan rambut uban sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
5. Media pembelajaran dapat dijalankan dalam perangkat komputer, *smartphone*, laptop

1.8. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1. Dengan menggunakan media pembelajaran *Swishmax* ini dapat menyajikan informasi yang sekaligus dilihat, didengar, dan dilakukan, sehingga media

pembelajaran ini sangatlah efektif untuk menjadi alat yang lengkap dalam proses pembelajaran.

2. Guru akan lebih mudah menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Swishmax*
3. Media pembelajaran *Swishmax* memiliki tampilan yang dapat dipadukan dengan berbagai macam gambar, teks, narasi, musik dan video sehingga dapat menarik perhatian siswa dan mendorong motivasi belajar siswa.
4. Pengembangan media pembelajaran *Swishmax* didukung dengan adanya perangkat *smartphone* yang dimiliki oleh masing-masing siswa dan guru, *in-focus* yang dimiliki oleh sekolah, dan *laptop* yang dimiliki oleh guru yang mengajar.
5. Hanya memuat mata pelajaran pewarnaan rambut uban di SMK Pariwisata Imelda Medan