

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan kehidupan manusia dimana berbagai permasalahan hanya dapat dipecahkan dengan upaya penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perubahan tersebut juga telah membawa manusia ke dalam persaingan global yang semakin ketat (Anggraini, 2019). Agar mampu berperan dalam persaingan global, sebuah bangsa perlu terus mengembangkan dan meningkatkan mutu Sumber Daya Manusia (SDM) nya. Oleh karena itu peningkatan mutu Sumber Daya Manusia (SDM) merupakan kenyataan yang harus dilakukan secara terencana, terarah, intensif, efektif dan efisien dalam proses pembangunan agar bangsa ini tidak kalah bersaing dalam era globalisasi seperti saat ini. Salah satu langkah untuk meeningkatkan mutu Sumber Daya Manusia yang memiliki daya saing dengan menghadirkan sekolah seperti Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) untuk mengasah *skill* peserta didik. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dipersiapkan untuk mencetak tenaga terampil yang siap bekerja dengan berbagai kompetensi dan mampu mengikuti perkembangan IPTEK. Hal tersebut sesuai dengan penjelasan Pasal 15 Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 yang menyebutkan bahwa “SMK merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Pendidikan kejuruan mempunyai tujuan umum untuk meningkatkan keimanan dan

ketakwaan peserta didik kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu dalam mengembangkan potensi dari peserta didik agar memiliki pengetahuan, akhlak mulia dan wawasan kebangsaan yang luhur; serta mempunyai tujuan khusus yaitu menyiapkan peserta didik dengan pengetahuan.

SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan merupakan salah satu sekolah kejuruan di Kota Medan yang menawarkan beberapa program keahlian salah satunya program keahlian Tata Kecantikan. Tata Kecantikan merupakan salah satu program kompetensi yang mempelajari tentang perawatan dan rias kulit maupun rambut (Imelda, 2024). Program Keahlian Tata Kecantikan memiliki mata pelajaran yang berperan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dibidang kecantikan seperti materi *Body SPA*. *Body SPA* yang merupakan salah satu mata pelajaran produktif pada program kurikulum K-13 yang digunakan oleh SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan dan dipelajari dikelas XI. Salah satu kompetensi awal yang harus dimiliki siswa adalah peserta didik diharapkan mampu memahami konsep *Massage*. Materi *Massage* merupakan salah satu sub materi dalam pembelajaran *Body SPA* yang dapat memijat atau mengusap bagian badan yang sakit atau saling mengusap menggunakan tangan untuk memberikan efek menenangkan. Sekolah SMK Swasta Parawisata Imelda dalam kegiatan belajar mengajar siswa dituntut tidak hanya mempelajari teori-teori tentang gerakan *massage Body SPA*, tetapi juga melakukan kegiatan praktikum dengan tepat dan benar. Namun, dalam materi *Body SPA* terdapat teori yang paling sulit untuk dipahami yaitu prosedur gerakan *massage* dan ritme gerakan *massage*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan

bersama guru dan siswa pada kelas XI tata kecantikan kulit dan rambut di SMK Swasta Imelda Medan pada tanggal 02 Oktober 2023 ditemukan bahwa pada proses pembelajaran sebenarnya guru sudah menggunakan media pembelajaran seperti *powerpoint* dan buku paket dari sekolah, namun media tersebut belum dapat melingkupi kebutuhan media belajar dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan pembelajaran *Body SPA* harus disampaikan dengan runtut dan jelas, karena gerakan-gerakan yang ada harus berurut dan saling melengkapi. Sedangkan media belajar di sekolah masih berupa media cetak dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran belum maksimal, dalam proses pembelajaran guru juga belum pernah menggunakan media video tutorial animasi berbasis *blender* pada materi *Body SPA* di Kelas XI Tata Kecantikan SMK Swasta Imelda Medan.

Selanjutnya ketika peneliti melaksanakan observasi diketahui bahwa masih terdapat siswa yang belum maksimal dalam memahami konsep pengurutan (*massage*) *Body SPA* dan ritme Gerakan *massage body SPA* dengan baik, guru juga menyampaikan bahwa beberapa siswa belum menguasai teknik gerakan *massage body SPA* khususnya pada area tubuh tertentu. Hal tersebut juga didukung dengan nilai ulangan harian siswa pada materi *Body SPA* semester genap T.A 2022/2023 sebelum diberikan remedial yaitu terdapat beberapa siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu sebesar 80 sesuai dengan ketentuan satuan pendidikan, dan masih terdapat 35 siswa dari 42 siswa atau sebesar 83,33% yang nilainya di bawah KKM.

Berdasarkan permasalahan di atas perlu adanya penggunaan video tutorial animasi berbasis *blender* sebagai media ajar pelengkap dalam materi pelajaran

massage Body SPA, untuk memberikan bantuan informasi dan sebagai pegangan peserta didik untuk belajar mandiri.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, perlunya pengembangan media pembelajaran yang menarik untuk menjadi sarana menyampaikan materi *Body SPA*. Video tutorial animasi berbasis *blender* dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mengembangkan media pembelajaran baru sehingga, tujuan pembelajaran dapat dicapai. Demikian juga bagi siswa, dengan penggunaan Video tutorial animasi berbasis *blender* diharapkan akan mempermudah menentukan dengan apa dan bagaimana cara siswa untuk dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien, oleh karena itu kehadiran Video tutorial animasi berbasis *blender* dalam proses pembelajaran menjadi sangat bermanfaat (Sugianto,dkk 2020).

Media pembelajaran memberikan manfaat yang baik dalam proses belajar siswa, antara lain (1) dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka; (2) makna bahan ajar akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan materi serta tercapainya tujuan dari belajar mengajar; (3) metode mengajar akan lebih bervariasi dan (4) siswa lebih aktif dan lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya sekedar mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan dan memerankan secara langsung (Ambiyar, 2020).

Berkaitan dengan uraian di atas penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dan penelitian yang akan penulis lakukan ini berjudul,

“Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Animasi Berbasis Blender Pada Materi *Body SPA* Siswa Kelas XI SMK Swasta Parawisata Imelda”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian adalah:

1. Siswa belum maksimal dalam menguasai konsep pengurutan (*massage*) *Body SPA* dan ritme Gerakan *massage Body SPA*.
2. Siswa belum menguasai teknik gerakan *massage Body SPA* pada area tubuh tertentu.
3. Terdapat 83,33% hasil ulangan harian siswa pada materi *Body SPA* siswa berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).
4. Media pembelajaran yang digunakan di Sekolah yaitu *powerpoint* dan buku paket.
5. Media video tutorial berbasis *blender* belum pernah digunakan sebelumnya pada materi *Body SPA* di Kelas XI Tata Kecantikan SMK Swasta Imelda Medan.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini pembatasan masalah bertujuan untuk membuat batasan ruang lingkup penelitian yang dilakukan, adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Materi yang diterapkan dalam penelitian ini adalah materi pengurutan (*massage*) *Body SPA*

2. Media pembelajaran yang digunakan berupa video tutorial berbentuk animasi 3 dimensi dengan berbantuan aplikasi *blender*.
3. Penelitian ini dilakukan sampai tahap uji kelayakan media pembelajaran video tutorial animasi berbasis *blender* pada materi *body spa*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video tutorial animasi berbasis *blender* pada materi *Body SPA* siswa kelas XI SMK Swasta Imelda?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video tutorial animasi berbasis *blender* pada materi *Body SPA* siswa kelas XI SMK Swasta Imelda?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk Penelitian

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran video tutorial animasi berbasis *blender* pada materi *Body SPA* siswa kelas XI SMK Swasta Imelda.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video tutorial animasi berbasis *blender* pada materi *Body SPA* siswa kelas XI SMK Swasta Imelda.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi Siswa, media pembelajaran ini diharapkan mampu menarik minat

siswa pada Elemen Praktik *Body SPA* materi pengurutan (*massage*) sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa

2. Bagi Guru, media pembelajaran ini diharapkan mampu memberikan alternatif dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap gerakan *massage*
3. Sebagai bahan penelitian selanjutnya yang ingin meneliti pengembangan media berbasis *Blender* ataupun penerapannya.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki beberapa keunggulan yaitu:

1. Video tutorial animasi yang dikembangkan memiliki tehnik penyajian yang menarik karena menyajikan animasi bergerak serta warna-warna yang menarik sehingga membuat siswa lebih tertarik dan tidak membosankan.
2. Tersedia capaian pembelajaran yang harus dicapai siswa
3. Video tutorial animasi yang dikembangkan dapat diakses secara *offline* dan *online*
4. Media pembelajaran mencakup materi pengurutan *Body SPA*

1.8 Pentingnya Pengembangan

Ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan terus berkembang seiring keterbaruan kurikulum, perangkat pembelajaran, dan tuntutan dunia kerja. Terdapat berbagai kajian teoritis maupun empiris yang menunjukkan pentingnya media pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Asyhar (2020) pengembangan media

pembelajaran merupakan kegiatan yang terintegrasi dengan penyusunan dokumen pembelajaran lainnya, seperti kurikulum, silabus, dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Namun pada kenyataannya, media yang tersedia masih memiliki keterbatasan dalam pemanfaatannya di kelas, mengingat kondisi siswa, guru, dan sekolah yang berbeda-beda, untuk itu dibutuhkan suatu pengembangan. Secara umum, dapat diuraikan dua alasan utama pentingnya pengembangan media pembelajaran. Kedua alasan tersebut adalah sebagai berikut (Suryani, 2020):

1. Keterbatasan Media

Pada saat ini ketersediaan media pembelajaran masih belum merata di seluruh wilayah Indonesia terutama di SMK Imelda Medan. Media cetak masih merupakan media utama yang digunakan di sekolah tersebut, karena mudah ditemukan dan dikembangkan. Buku paket atau buku pelajaran yang diwajibkan di sekolah sering kali dirasakan sulit baik oleh siswa maupun guru. Kesulitan ini disebabkan karena buku pelajaran ditulis oleh pakar dan penulis, sehingga untuk memahami penggunaan kalimat pada buku pelajaran memerlukan tingkat nalar yang tinggi. Setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Misalnya, media cetak yang membutuhkan banyak dana untuk cetak dan distribusi, atau media berbantuan komputer yang membutuhkan perangkat komputer yang memadai serta kemampuan siswa dan guru yang mumpuni. Untuk itu, media yang telah ada dapat dikembangkan atau dikolaborasikan untuk mengatasi berbagai keterbatasan, dengan pengembangan memungkinkan adanya pemecahan masalah dan alternatif solusi.

2. Aktualisasi Kemampuan Guru

Dalam Pemanfaatan Teknologi dan Media Peran guru dalam memfasilitasi siswa agar terpenuhinya kebutuhan yang berdampak pada hasil belajar sangat besar. Pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan oleh guru sebagai aktualisasi dari kemampuan yang dimiliki, sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru yang menjelaskan bahwa guru harus memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran. Dengan demikian, guru yang memiliki kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran hendaknya termotivasi untuk mengaktualisasikan kemampuannya menjadi bentuk karya nyata berupa produk hasil pengembangan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Blender* adalah:

1. Asumsi Pengembangan

Media Pembelajaran video berbasis *Blender* merupakan media pembelajaran baru yang berbeda dari media belajar sebelumnya untuk siswa dapat lebih antusias dan berkonsentrasi dalam kegiatan belajar dan praktik materi *massage Body SPA*. Media berbasis *Blender* dikembangkan untuk memudahkan guru menyampaikan materi media pembelajaran didalam kelas lebih bervariasi.

2. Keterbatasan Pengembangan

Produk dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis *Blender* yang terbatas pada materi *massage Body SPA*. Pengembangan media *Blender* hanya dilakukan dikelas XI SMK Swasta Imelda Medan

