

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan tujuan untuk mengembangkan potensi manusia melalui transfer pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap dari satu generasi ke generasi berikutnya. Ini melibatkan interaksi antara peserta didik dan guru, baik di lingkungan formal seperti sekolah dan perguruan tinggi, maupun di luar lingkungan formal seperti lingkungan keluarga, komunitas, dan tempat kerja. Selain itu, pendidikan juga merupakan alat untuk memperbaiki ketidak setaraan dan ketidakadilan dalam masyarakat, dengan memberikan akses yang setara terhadap peluang pendidikan bagi semua individu, tanpa memandang latar belakang sosial, ekonomi, atau gender mereka.

Sekolah Menengah Kehuruan (SMK) adalah lembaga pendidikan menengah di Indonesia yang berfokus pada pembelajaran keterampilan dan kejuruan. Di SMK, siswa tidak hanya belajar mata pelajaran umum seperti matematika dan ilmu pengetahuan, tetapi juga mendapatkan pelatihan praktis dalam bidang tertentu sesuai dengan jurusan yang mereka pilih. SMK menawarkan berbagai macam jurusan, seperti teknik mesin, teknik elektro, teknik otomotif, tata rias dan masih banyak lagi. Tujuan utamanya adalah untuk mempersiapkan siswa untuk langsung terjun ke dunia kerja setelah lulus, dengan keterampilan praktis yang relevan dengan industri atau bidang pekerjaan yang dipilih.

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari siswa setelah melakukan kegiatan belajar yang kemudian dievaluasi

dengan ujian berupa sko hasil yang mencakup ranah kognitif, efektif.

SMK Negeri 8 Medan merupakan lembaga pendidikan yang memiliki tugas dan tanggung jawab kepada bangsa untuk mendidik anak bangsa yang berkualitas pada dunia global di erateknologi dan kecantikan. SMK Negeri 8 Medan memiliki beberapa pogram keahlian seperti Tata kecantikan kulit dan rambut, perhotelan dan pariwisata, Tata Boga, Tata Busana dan sebagainya. Program Tata Kecantikan kulit dan rambut merupakan program keahlian kecantikan yang mencakup perawatan kulit dan rambut dari berbagai aspek baik secara teori maupun praktik.

Menurut Rahmiati (2023) Manicure dan Pedicure merupakan salah satu usaha merawat kuku dan tangan agar terlihat bersih dan cantik. Banyak ditemui kegiatan yang membuat kondisi kaki dan tangan kurang akan Kesehatannya dapat membuat kondisi tangan dan kaki seperti kapalan, kuku bengkok, penebalan kuku, perapuhan kuku dan kaki yang pecah – pecah merupakan bagian dari keluhan yang sering muncul. Tujuan perawatan tangan sendiri adalah untuk memperoleh kesehatan kaki dan tangan melalui perawatan yang harus dilakukan secara teratur yang meliputi pembersihan, pengurutan, perawatan kutikula pada kuku, pembentukan kuku serta rias kuku.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK Negeri 8 Medan pada tanggal 03 Juni 2024 dengan mewawancarai guru bidang studi yaitu menyampaikan bahwa beberapa masalah pada saat proses pembelajaran yaitu dari 35 jumlah siswa 15, Pembelajaran yang diterapkan di sekolah berpusat pada guru, dimana siswa belum dapat mengembangkan pengetahuannya mengenai materi

perawatan tangan karena hanya memperoleh informasi melalui buku ajar. Hal ini tentu saja kurang menarik perhatian siswa pada saat proses pembelajaran, diketahui juga bahwa siswa masih belum memahami urutan penggunaan kosmetik dengan benar.

Sebagai contoh, siswa masih belum mengetahui nama - nama alat, bahan dan kosmetik yang akan digunakan, penggunaan *cream kutikula*, siswa sering lupa untuk mengoleskannya dengan benar, sehingga ketika guru mengintruksikan untuk mulai mendorong, kutikula yang belum lunak akan tidak dapat terdorong dan hal ini menyebabkan klien merasa sakit.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK Negeri 8 Medan pada tanggal 03 Juni 2024 dengan mewawancarai guru bidang studi yaitu menyampaikan bahwa beberapa masalah pada saat proses pembelajaran yaitu dari 36 jumlah siswa 15 siswa dalam praktek yang belum maksimal pada perawatan tangan. Di dalam praktek perawatan tangan siswa masih belum paham dalam melakukan teknik perawatan tangan dengan tepat, siswa masih belum mengetahui nama - nama alat, bahan dan kosmetik yang akan digunakan , siswa masih belum baik dalam membentuk kuku, siswa masih belum bisa membersihkan kutikula dengan baik, siswa masih belum mengetahui jenis-jenis kelainan pada kuku, siswa masih belum baik dalam melakukan pengurutan tangan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran yang efektif yaitu dengan menciptakan proses pembelajaran yang kreatif dengan media pembelajaran. Menurut Syarifuddin (2022) media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Alat atau segala sesuatu

yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media autoplay adalah istilah yang merujuk pada perilaku di mana konten media, seperti audio atau video, diputar secara otomatis tanpa interaksi langsung dari pengguna. Misalnya, ketika Anda mengunjungi suatu situs web dan video mulai diputar tanpa perlu mengeklik tombol play.

Berdasarkan kondisi tersebut maka penulis mencoba membuat suatu variasi mengajar dengan media pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, bekerjasama dalam memecahkan masalah, memahami materi secara individu, dan saling mendiskusikan masalah tersebut dengan teman-temannya. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Atoplay Pada Kompetensi Perawatan Tangan, Kaki dan Nail Art Pada Siswa Kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 8 Medan”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas diidentifikasi bahwa beberapa masalah dalam penelitian yaitu :

1. Dari 36 siswa ada 15 siswa dalam praktek yang belum maksimal pada perawatan tangan kelas XI di SMK Negeri 8
2. Hasil belajar siswa kelas XI Kecantikan SMK Negeri 8 Medan pada kompetensi perawatan tangan belum maksimal.
3. Pada proses pembelajaran siswa kelas XI SMK Negeri 8 Medan masih terfokus pada guru membuat siswa kurang aktif saat pembelajaran.

4. Pada siswa kelas XI di SMK Negeri 8 Medan masih belum menguasai setiap materi perawatan tangan.

1.3. Pembatasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI di SMK Negeri 8 Medan Tahun Ajaran 2024/2025.
2. Media yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan media autoplay pada materi Perawatan tangan siswa kelas XI SMK Negeri 8 Medan.
3. Materi yang dijelaskan yaitu perawatan tangan dan merias kuku pada siswa kelas XI SMK Negeri 8 Medan.

1.4. Rumusan masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media Autoplay pada kompetensi perawatan tangan, kaki dan nail art siswa kelas XI di SMK Negeri 8 Medan.
2. Bagaimana kelayakan media Autoplay pada kompetensi perawatan tangan, kaki dan nail art siswa kelas XI di SMK Negeri 8 Medan.

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Tujuan pengembangan produk pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media Autoplay dengan kompetensi perawatan tangan, kaki dan nail art pada siswa kelas XI di SMK Negeri 8 Medan.
2. Untuk mengetahui kelayakan media Autoplay pada kompetensi perawatan tangan, kaki dan nail art siswa kelas XI di SMK Negeri 8 Medan .

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Adapun manfaat dari hasil penelitian Pengembangan ini diharapkan sebagai berikut:

1. Siswa
 - a. Memudahkan siswa dalam pemahaman materi Perawatan Tangan
 - b. Memudahkan siswa Melakukan Praktek dalam Perawatan Tangan
2. Guru
 - a. Dapat Mempemudah Guru dalam menyampaikan materi Perawatan Tangan.
 - b. Sebagai sarana dan solusi Guru dalam proses belajar mengajar agar bisa lebih interaktif .
3. Penelitian
 - a. Sebagai bahan masukan untuk peneliti selanjutnya lebih relevansi.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi yang diharapkan dari pengembangan media ini yaitu :

1. Media pembelajaran autoplay di dalam terdiri dari materi pembelajaran, materi video, dan gambar-gambar yang berkenaan.
2. Hasil produk media pembelajaran autoplay berbentuk media audiovisual tentang materi perawatan tangan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran Autoplay dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang dalam proses pembelajaran. Dan selain Autoplay ini sederhana, Autoplay ini juga menarik perhatian siswa untuk dapat memahami

terlebih dahulu mata pelajaran sebelum guru menjelaskan lebih banyak. Media Autoplay ini juga dapat dilihat dan dipelajari dimana saja dan baik disekolah ataupun dirumah, bahkan saat diluar sekolah pun dapat bisa di lihat di smartphone.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pada penelitian ini dan pengembangan media pembelajaran berbasis Atoplay yaitu:

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Media pembelajaran yang berbasis Autoplay dengan materi perawatan Tangan diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar.
 - b. Diharapkan siswa agar dapat mandiri dalam kegiatan belajar
2. Keterbatasan Pengembang
 - a. Pengembangan media pembelajaran ini sehingga hasil produk digunakan bagi siswa SMK Negeri 8 Medan.
 - b. Pengembangan media autoplay ini dapat di akses di PC (*personal computer*) dan laptop.

THE
Character Building
UNIVERSITY