

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran adalah kegiatan penerapan kurikulum suatu lembaga pendidikan guna mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran dianggap berhasil apabila siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru dan mampu menerapkan materi tersebut dalam kehidupan nyata yang dijalani siswa dalam kehidupannya sehari-hari. Pada saat ini, guru berusaha untuk belajar mengembangkan berbagai macam model pembelajaran terbaru untuk beradaptasi dengan teknologi yang terus berkembang.

Kebutuhan akan media pembelajaran yang menarik minat siswa diperlukan agar siswa dapat dipermudah dalam menangkap materi-materi pembelajaran yang penting untuk dipahami. Penggunaan media interaktif sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif serta solusi untuk membuat peserta didik lebih aktif dalam proses belajar. Semakin aktif peserta didik akan berpengaruh pada hasil belajar (Hadisaputra et al., 2020).

Hasil belajar yang baik merupakan produk dari proses pendidikan yang berkualitas, dengan kata lain Pendidikan merupakan suatu proses yang sangat strategis dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, sehingga harus dilakukan secara profesional. Oleh sebab itu, guru sebagai salah satu pelaku pendidikan harus seorang yang profesional. Dengan demikian keberadaan guru di dalam proses pendidikan dapat bermakna bagi masyarakat dan bangsa.

Sekolah Menengah Kejuruan adalah lembaga pendidikan menengah dengan kekhususan mempersiapkan lulusannya untuk siap bekerja. Menurut Evans (Aini et al., 2020) mendefinisikan bahwa, “Pendidikan kejuruan adalah bagian dari sistem pendidikan yang mempersiapkan seseorang agar lebih mampu bekerja pada suatu kelompok pekerjaan atau satu bidang pekerjaan dari pada bidang-bidang pekerjaan lainnya.” dengan pengertian bahwa setiap bidang studi adalah pendidikan kejuruan sepanjang bidang studi tersebut dipelajari lebih mendalam dan kedalaman tersebut dimaksudkan sebagai bekal memasuki dunia kerja.

Jurusan Tata Kecantikan di SMK Negeri 10 Medan adalah salah satu jurusan yang terdapat di SMK Negeri 10 Medan. Jurusan tersebut memiliki mata pelajaran yang berperan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan di bidang kecantikan seperti Rias Wajah Geriatri, Rias Wajah Geriatri merupakan salah satu mata pelajaran produktif pada program kurikulum 2021 yang sudah digunakan oleh SMK Negeri 10 Medan dan dipelajari di kelas XI.

Tata rias wajah sangat berperan penting dalam menampilkan kecantikan fisik. Pada dasarnya tujuan dari merias wajah adalah mempercantik diri sehingga membangkitkan rasa percaya diri. Rias wajah geriatri adalah rias wajah untuk para wanita berusia lanjut dengan kondisi kulit kering dan keriput, struktur wajah dan bagian-bagian wajah yang menurun, rambut beruban dan sebagainya yang harus dapat di rias sedemikian rupa sehingga hal-hal tersebut tersembunyi atau tertutup. Pada rias wajah geriatri perlu dipertimbangkan bahwa penampilan wajah pada usia lanjut dipengaruhi oleh perubahan struktur tengkorak wajah, gigi-geligi, dan kulit, khususnya posisi dan proporsi bagian-bagian wajah. Hal itu yang merupakan

sasaran koreksi wajah dan bagian-bagian wajah, seperti kelopak mata, sudut mata, sudut mulut menurun, dan otot alis mengendur sehingga alis menurun. Semua itu menjadi perhatian pada rias wajah geriatri dan harus dikoreksi sehingga wajah terlihat lebih muda dan segar (Haryati, 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada bulan September tahun 2023 pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran Rias wajah geriatri oleh siswa kelas XI di SMK Negeri 10 Medan ditemukan beberapa permasalahan yang dihadapi oleh siswa yaitu 1) Materi-materi pada mata pelajaran ini sebagian besar menggunakan gambaran ilustrasi dalam penjelasannya namun sulit untuk dipahami oleh siswa. 2). Masih rendahnya pemahaman siswa dalam pembelajaran rias wajah geriatri. 3) Siswa hanya terpaku dengan materi yang disampaikan oleh guru dan kurang referensi untuk belajar mandiri bagi siswa. 4) Belum adanya media interaktif yang digunakan dalam pembelajaran, selanjutnya guru menjelaskan bahwa guru sebenarnya sudah menggunakan media belajar seperti power point, namun penggunaannya terbatas karena tidak banyak yang memuat tentang materi rias wajah geriatri.

Selanjutnya Siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan dalam praktek rias wajah geriatri masih belum tepat dalam hal menyamarkan keriput di wajah, Siswa juga belum tepat pada pengaplikasian koreksi mata dalam rias wajah geriatri, Siswa masih belum tepat pada pengaplikasian koreksi alis dalam rias wajah geriatri, diketahui juga siswa masih belum tepat pada pengaplikasian koreksi bibir dalam rias wajah geriatri.

Berdasarkan hal tersebut maka pada ulangan harian materi geriatri terdapat

beberapa siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu sebesar 30 dari 35 siswa dengan persentase sebesar 85,71% (Tidak Tuntas), data hasil ulangan ini terdapat pada lampiran 3.

Berkaitan dengan permasalahan di atas, perlu dilakukan pembenahan, penyesuaian, dan pembaruan dalam kegiatan pembelajaran, yakni dengan mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran. media Interaktif adalah suatu tampilan media yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktivitas kepada penggunanya (*user*) (Suryanti et al., 2021).

Salah satu media yang diduga mampu untuk membantu siswa dalam memahami materi rias wajah geriatri adalah media pembelajaran *Microsoft sway*. *Microsoft sway* adalah sebuah aplikasi presentasi yang sangat efektif digunakan. Dapat diuraikan bahwa penggunaan media pembelajaran *Microsoft sway* dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif serta efisien untuk peserta didik. Pemilihan solusi pada media pembelajaran *Microsoft sway* tersebut disebabkan oleh beberapa alasan yang dapat memberikan keuntungan peserta didik (Darusalam, 2021), antara lain: (1) media *Microsoft sway* mempermudah siswa untuk memahami materi. (2) media *Microsoft sway* mengubah arah perilaku siswa dimana media pembelajaran siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga melakukan aktivitas lain, contoh misalnya siswa mengamati gambar sebagai pendukung. (3) menjadikan siswa lebih mandiri dalam belajar sehingga dapat meningkatkan dan memperluas pengetahuan.

Berdasarkan uraian di atas, penggunaan media dalam proses pembelajaran

sangat diperlukan karena memiliki keunggulan teknis, memiliki kemampuan menyajikan konsep secara terpadu, dan menjadi perantara dalam penyampaian informasi. Dengan mengintegrasikan media belajar sebagai saluran untuk menyampaikan pesan, diharapkan terjadinya interaksi atau komunikasi yang baik antara guru dan siswa akan membuat pembelajaran semakin efektif, Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Microsoft sway* Pada Mata Pelajaran Rias Wajah Khusus Siswa Kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Siswa kelas XI tata kecantikan SMK Negeri 10 Medan pada praktek rias wajah geriatri masih belum memahami tipe-tipe dari wajah yang termasuk dalam rias wajah geriatri
2. Siswa masih belum memahami dalam teknik menganalisis wajah pada rias wajah geritri
3. Siswa masih belum tepat dalam menganalisis kosmetik yang wajib dan tidak wajib di gunakan dalam rias wajah geriatri
4. Siswa masih belum tepat pada pengaplikasian koreksi wajah seperti mata, alis, bibir, dan menyamarkan keriput dalam rias wajah geriatri
5. SMK Negeri 10 Medan masih menggunakan Media Power Point dan belum menggunakan Media *Microsoft sway* pada pembelajaran rias wajah geriatri

1.3 Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah tersebut, maka pengembangan Media Pembelajaran dibatasi dalam ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk Media *Microsoft sway* pada rias wajah geriatri.
2. Materi pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Rias Wajah Geriatri pada usia maksimal 60-70 tahun dan khusus bagian penyamaran keriput, koreksi alis, mata dan bibir untuk acara sehari-hari pada mata pelajaran Rias Wajah khusus.
3. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan.

1.4 Rumusan Masalah.

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Microsoft sway* pada rias wajah geriatri pada siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Microsoft sway* pada rias wajah pada siswa kelas XI Tata Kecantikan geriatri di SMK Negeri 10 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *Microsoft sway* pada rias wajah geriatri pada siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan?
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Microsoft sway* pada rias wajah pada siswa kelas XI Tata Kecantikan geriatri di SMK Negeri 10 Medan?

1.6 Manfaat Penelitian :

Manfaat yang akan dicapai setelah penelitian ini dilaksanakan adalah :

1. Sebagai bahan masukan bagi penulis, untuk menambah wawasan mengenai pengembangan Media *Microsoft sway* pada rias wajah geriatri.
2. Sebagai bahan masukan bagi siswa Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan dalam peningkatan pengetahuan pada rias wajah geriatri di SMK Negeri 10 Medan menggunakan media *Microsoft sway*.
3. Sebagai bahan masukan bagi guru dan Sekolah selaku tempat penelitian dalam menyampaikan pembelajaran melalui Media *Microsoft sway* pada rias wajah geriatri di SMK Negeri 10 Medan.
4. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam menentukan media pembelajaran pendidikan kejuruan yang tepat dan efektif, khususnya bagi SMK Tata Kecantikan.
5. Sebagai bahan penelitian yang relevan untuk penelitian selanjutnya

1.7 Spesifikasi produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah :

1. Media Pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan bantuan

software Microsoft sway.

2. Format media belajar berbentuk website.
3. Media *Microsoft sway* dilengkapi dengan teks, dan audio visual
4. Tersedia kompetensi dasar yang harus dicapai siswa
5. Media *Microsoft sway* mencakup rias wajah geriatri di SMK Negeri 10 Medan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dalam pengembangan media *Microsoft sway* yang berupa bahan ajar berbentuk website merupakan sumber bahan ajar yang dibutuhkan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media *Microsoft sway* dapat menarik perhatian siswa untuk memahami materi terlebih dahulu sebelum guru menjelaskan secara rinci dan menyeluruh tentang pembelajaran tersebut, sehingga guru dapat mempersingkat waktu dan hanya menjelaskan apa yang tidak dimengerti siswa saja. Hasil akhir dapat didesain untuk akses yang mudah melalui smartphone, sesuai dengan keterbatasan pengguna media pembelajaran. Sehingga media ini, selain dapat digunakan untuk pembelajaran didalam kelas, dapat juga dijadikan media pembelajaran mandiri di rumah bagi siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan media *Microsoft sway* ini terdapat beberapa asumsi:

- a. Proses belajar mengajar akan lebih mudah karena bahan ajar akan memperjelas pesan pembelajaran.

- b. Proses pembelajaran, guru akan berorientasi pada siswa dan menyediakan bahan ajar yang menyenangkan sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.
- c. Media *Microsoft sway* memiliki kemampuan untuk menggabungkan audio visual dalam bentuk teks, gambar, animasi, dan video, sehingga dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran ini terdapat beberapa keterbatasan antara lain:

- a. Media pembelajaran ini hanya terbatas pada satu pokok materi yaitu rias wajah geriatri.
- b. Pengembangan media pembelajaran ini digunakan khusus Kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan.