

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses belajar mengajar antara guru dengan peserta didik. Mengajar dilakukan oleh guru, sedangkan belajar dilakukan oleh siswa atau peserta didik. Pesan yang disampaikan oleh guru kepada siswa dalam pembelajaran dikelas yang sedang berlangsung terkadang menimbulkan penafsiran yang berbeda-beda kepada siswa, karena adanya gangguan sehingga isi materi tidak dapat tersampaikan secara baik dan optimal. Dalam hal ini guru berperan penting dalam mengelola pembelajaran untuk menciptakan suasana dan kondisi kelas yang menyenangkan bagi siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dikelas dan hasil belajar siswa dapat optimal.

Pencapaian Kompetensi peserta didik melalui proses pembelajaran dikelas dipengaruhi oleh banyak faktor diantaranya sarana dan prasarana, guru, waktu kegiatan belajar mengajar, kemandirian peserta didik dan yang lainnya. Faktor-faktor tersebut terkadang menghambat peserta didik dalam mencapai kompetensi yang seharusnya. Selain faktor-faktor yang telah disebutkan diatas, pemilihan media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar juga sangat menentukan tercapai atau tidaknya kompetensi dan peserta didik.

Media yang dimanfaatkan memiliki posisi sebagai alat bantu guru dalam

mengajar. Misalnya grafik, flim, slide, foto, serta pembelajaran dengan menggunakan komputer. Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan maka pembaharuan dalam media pembelajaran tentu juga harus ditingkatkan dalam proses belajar siswa, seperti *software* yang digunakan oleh guru untuk menampilkan materi pembelajaran perawatan tangan (*manicure*).

Oleh karena itu, mata pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, Nail Art dan Rias Wajah Khusus dan Kreatif, Tidak boleh lalai akan pembaruan media pembelajaran ini. Khususnya sub materi perawatan tangan, Perawatan tangan (*manicure*) merupakan sub materi dari mata pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, Nail Art dan Rias Wajah Khusus dan Kreatif yang harus diikuti para siswa jurusan tata kecantikan di SMK Negeri 8 Medan. Mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran yang penting untuk belajar bagaimana cara melakukan perawatan tangan. Seperti yang diketahui, mata pelajaran tersebut merupakan mata pelajaran yang bersifat praktik, Sehingga melatih siswa untuk berfikir, menguji, melaksanakan dan mengingat.

SMK Negeri 8 Medan sudah menggunakan media yang mendukung pembelajaran, media berupa buku pegangan, *power point* dan *job sheet* yang sudah disiapkan oleh guru. Namun media tersebut menunjukkan keterbatasan dalam proses belajar mengajar karena banyak siswa yang belum mencapai kompetensi perawatan tangan (*manicure*) SMK Negeri 8 Medan. Pada proses praktek perawatan tangan siswa juga kesulitan dalam menggunting kutikula di bagian ujung kuku, membentuk kuku kiri dan kanan, dan kurangnya pemahaman dalam gerakan pengurutan siswa sehingga beberapa ada gerakan yang terlewatkan

seperti efflurage, vibration, tapotage, pitrasage, friction . Hal ini disebabkan guru belum menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan *gadget*. Media pembelajaran yang interaktif perlu dikembangkan oleh guru agar dapat lebih menarik perhatian siswa secara visual dan lebih meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan yaitu perawatan tangan.

Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan pada tanggal 17 Maret 2022 bahwa hasil belajar siswa pada materi perawatan tangan masih rendah dimana terdapat 22 siswa atau 61% dari 36 Siswa yang belum menguasai langkah-langkah pengerjaan perawatan tangan khususnya pada menggunting kutikula, membentuk kuku, dan pengurutan(*massage*). Kurangnya ketepatan siswa dalam membentuk kuku kanan dan kiri tidak sama, dan ada terlewatkan dalam gerakan pengurutan(*massagge*), media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* belum pernah diterapkan pada materi perawatan tangan.

Melalui observasi juga penulis melihat sebanyak 27 siswa atau 75% dari 36 siswa SMK Negeri 8 Medan sudah menggunakan komputer/*gadget*, namun hanya sedikit siswa yang menggunakan komputer/*gadget* untuk belajar siswa cenderung menggunakan komputer/*gadget* hanya untuk bermain game dan sosial media seperti *instagram, facebook, line*, dan sebagainya. Serta berdasarkan analisis data kebutuhan guru bahwa nilai siswa belum mencapai kompetensi dan analisis kebutuhan siswa peneliti melihat bahwa materi perawatan tangan sulit dipahami dan media *Adobe Flash CS6* belum pernah digunakan.

Berbagai faktor penyebab belum maksimalnya hasil belajar pada mata pelajaran perawatan tangan, kaki, nail art dan rias wajah khusus dan kreatif yang

telah di sebutkan, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media *Adobe Flash CS6* pada materi perawatan tangan. Melalui media *Adobe Flash CS6*, diharapkan siswa dapat lebih mudah menerima pelajaran yang akan disampaikan oleh guru sehingga dapat membuat siswa lebih mengerti dalam materi perawatan tangan.

Media *Adobe Flash CS6* dirasa tepat untuk membantu proses pembelajaran, karena dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran diharapkan dapat membuat siswa lebih mudah untuk mengingat materi yang diajarkan, menjawab soal- soal latihan sebagai pemantapan pemahaman materi serta memberikan pengalaman baru untuk siswa termotivasi. Media *Adobe Flash CS6* merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat persentasi, publikasi, atau aplikasi lainnya yang dimana memiliki tombol tombol interaktif yang bisa digunakan seperti dapat memilih materi perawatan tangan yang ingin ditampilkan, mengaktifkan *sound* agar dapat merangsang perhatian peserta didik untuk dapat menfokuskan perhatian dalam proses pembelajaran dan dapat menjalankan video pada proses kerja perawatan tangan (*manicure*). Hal ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami prosedur kerja perawatan tangan (*manicure*).

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media *Adobe Flash CS6* Pada Perawatan Tangan SMK Negeri 8 Medan**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas dapat di identifikasikan masalah yang ada sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran yang dilaksanakan guru masih menggunakan media berupa *power point* dan *job sheet*.
2. Siswa sering kesulitan dalam menggunting kutikula di bagian ujung kuku.
3. Siswa sering kesulitan dalam membentuk kuku kiri dan kanan.
4. kurangnya pemahaman siswa dalam gerakan pengurutan tangan sehingga beberapa gerakan ada yang terlewatkan.
5. Hasil belajar siswa pada materi perawatan tangan masih rendah dimana terdapat 22 siswa atau 61% dari 36 Siswa yang belum menguasai langkah-langkah pengerjaan perawatan tangan khususnya pada menggunting kutikula, membentuk kuku, dan pengurutan(*massage*).
6. Media *Adobe Flash* belum pernah diterapkan pada materi perawatan tangan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah media *Adobe Flash CS6*.
2. Materi pelajaran yang diteliti pada materi perawatan tangan adalah pembersihan kuku, bentuk kuku, mengikir kuku, menggunting kutikula, dasar *massage* dan menghias kuku.
3. Pengembangan *Adobe Flash CS6* divalidasi oleh 3 ahli media dan 3 ahli materi
4. Kelayakan media pembelajaran dilakukan dengan 3 tahap uji coba.
5. Penelitian dilakukan di kelas XI TKKR 2 SMK Negeri 8 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang,identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka rumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan *Adobe Flash CS6* pada perawatan tangan untuk siswa kelas XI TKKR 2 SMK Negeri 8 Medan?
2. Bagaimana kelayakan *Adobe Flash CS6* pada perawatan tangan untuk siswa kelas XI TKKR 2 SMK Negeri 8 Medan?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian agar dalam pelaksanaannya tepat pada sasaran dan jelas arahnya adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan *Adobe Flash CS6* pada perawatan tangan untuk siswa kelas XI TKKR 2 SMK Negeri 8 Medan.
2. Untuk mengetahui kelayakan *Adobe Flash CS6* pada perawatan tangan untuk siswa kelas XI TKKR 2 SMK Negeri 8 Medan.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Siswa, dapat membantu siswa dalam memahami materi pada perawatan tangan sehingga proses pembejaran lebih efektif dan menarik bagi siswa dan akhirnya dapat meningkatkan motivasi hasil belajar.
2. Bagi Pengajar, sebagai bahan masukan pelajar pada materi perawatan tangan sebagai upaya membangkitkan kreativitas guru dalam mendesain

media yang bervariasi dengan menggunakan media *Adobe Flash CS6* untuk meningkatkan hasil belajar.

3. Bagi Peneliti, dapat menjadikan masukan kepada peneliti sebagai calon pengajar untuk menerapkan media *Adobe Flash CS6*.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa media *Adobe Flash CS6* pada perawatan tangan untuk siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 8 Medan. Ruang lingkup bahasan pada media pembelajaran yaitu mengetahui pembersihan kuku, bentuk kuku, mengikir kuku, menggunting kutikula, dasar massage dan menghias kuku pada siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 8 Medan. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai materi yang akan disampaikan kepada siswa. Media ini dibuat untuk membingbing siswa dalam belajar sehingga dapat memahami materi perawatan tangan .
2. Media *Adobe Flash CS6* ini dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran, karena media yang disajikan berbagai kombinasi warna, gambar, suara dan musik,
3. Media pembelajaran ini berupa aplikasi yang dapat di *instal* di komputer, handphone, DVD dan media lainnya.
4. Dengan pemaparan materi yang telah dibuat diharapkan siswa tidak mudah bosan dalam menonton vidio tutorial tersebut dan mudah memahami isi vidio tersebut.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran sebagai salah satu alat perantara yang berguna untuk proses belajar mengajar dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Pemakaian media pembelajaran *Adobe Flash CS6* dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Hal ini menunjukkan bahwa media *Adobe Flash CS6* menjadi alat motivasi yang berguna dikelas. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik atau pendengar untuk bertindak agar dapat mempengaruhi sikap, nilai dan emosi. Berdasarkan hal tersebut maka perlunya pengembangan media pembelajaran untuk materi perawatan tangan (*manicure*) berbentuk media pembelajaran yang baik dan teruji kualitasnya.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian pengembangan ini meliputi:

1. Dosen memahami standar mutu perangkat pembelajaran yang baik.
2. *Peer reviewer*, ahli media, pengajar dan pendidik (*reviewer*) bidang studi perawatan tangan memiliki pemahaman sama tentang kualitas perangkat pembelajaran *manicure* yang baik.

3. Reviewer memiliki pemahaman yang sama tentang kriteria kualitas perangkat pembelajaran perawatan tangan (*manicure*) yang baik

1.9.2. Keterbatasan Pengembangan

Jika dipergunakan untuk peserta didik dengan karakteristik dan kebutuhan lainya maka perlu penyesuaian materi dan karakteristik pembelajar lebih lanjut. Proses pengembangan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* ini terbatas pada mata pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, Nail Art dan Rias Wajah Khusus dan Kreatif dengan sub materi perawatan tangan (*manicure*) pada siswa tata kecantikan SMK Negeri 8 Medan.