

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing. Dalam konteks pendidikan kejuruan, seperti Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), orientasi pembelajaran tidak hanya diarahkan pada aspek teoretis, tetapi juga keterampilan praktik yang relevan dengan dunia industry (Dewi dkk, 2022). Sekolah menjadi tempat strategis dalam mempersiapkan peserta didik agar memiliki kompetensi kerja yang sesuai dengan kebutuhan zaman, terutama di tengah pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).

Era globalisasi dan revolusi industri saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berkembang dengan sangat pesat. Kemajuan IPTEK telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Teknologi digital telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran, mulai dari penggunaan perangkat teknologi informasi, media interaktif, hingga platform pembelajaran berbasis daring. Hal ini menuntut sekolah dan tenaga pendidik untuk mampu beradaptasi dan mengintegrasikan IPTEK ke dalam sistem pembelajaran agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Namun demikian, masih banyak tantangan yang dihadapi dalam mengintegrasikan IPTEK ke dalam pendidikan di sekolah. Kesenjangan akses terhadap teknologi, keterbatasan infrastruktur, serta kurangnya kompetensi digital

guru menjadi hambatan yang harus diatasi. Oleh karena itu, perlu adanya upaya pengembangan yang berkelanjutan dalam sistem pendidikan, baik melalui pelatihan guru, penyediaan sarana dan prasarana, maupun pengembangan media pembelajaran yang berbasis teknologi.

SMK Negeri 3 Pematang Siantar merupakan satuan Pendidikan kejuruan formal yang mempersiapkan peserta didik agar siap bekerja dibidang tertentu yang tujuannya untuk melahirkan peserta didik yang memiliki kemampuan, keterampilan, mutu, dan kualitas yang tinggi. Kurikulum yang digunakan di SMK Negeri 3 Pematang Siantar adalah kurikulum Merdeka pada fase F. Elemen pemangkasan rambut dasar merupakan salah satu elemen produktif pada program kurikulum merdeka belajar yang sudah digunakan di SMK Negeri 3 Pematang Siantar. Program studi yang ada di SMK Negeri 3 Pematang Siantar salah satunya yaitu program studi tata kecantikan yang terdapat berbagai elemen materi pembelajaran yang diajarkan termasuk pemangkasan rambut pada kelas XI. Pemangkasan rambut teknik segi merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dipahami dan dikuasi dalam elemen pemangkasan rambut.

Materi pemangkasan rambut segi merupakan materi pembelajaran yang memaparkan dan menjelaskan mengenai teknik pemangkasan segi yang menghasilkan pemangkasan rambut bagian depan dan samping pendek dan pada bagian belakang panjang meruncing sehingga kalau disatukan penataan rambut belakang semuanya tampak seperti berbentuk garis "V" (Sari, 2022). Pada saat melakukan praktek pemangkasan rambut teknik segi ini harus mengetahui teknik cara memegang gunting dengan benar dan mengetahui garis pola pemangkasan segi.

Elemen pemangkasan rambut memiliki Capain Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran. Adapun capain pembelajaran pada elemen pemangkasan rambut adalah Peserta didik mampu menjelaskan sejarah, tipe, desain dan alat pemangkasan rambut, persiapan kerja, konsultasi dan analisis. mampu melakukan proses kerja pemangkasan rambut dengan berbagai teknik dasar dan alat, melakukan penataan sesuai dengan desain pemangkasan (dengan dan tanpa alat), saran pasca pelayanan, dan menerapkan penampilan secara keseluruhan (total look), membersihkan dan merapikan area kerja pelayanan sesuai POS industri. Peserta mampu mendokumentasikan hasil akhir untuk kebutuhan digital portofolio. Tujuan Pembelajaran pada elemen pemangkasan rambut adalah 1) Memahami sejarah tipe, desain dan alat pemangkasan rambut, persiapan kerja, konsultasi dan analisis. 2) Mengimplementasikan proses kerja pemangkasan rambut dengan berbagai teknik dasar dan alat, melakukan penataan sesuai dengan desain pemangkasan (dengan dan tanpa alat), saran pasca pelayanan, menampilkan secara keseluruhan (total look), membersihkan dan merapikan area kerja pelayanan sesuai POS industri, mendokumentasikan hasil akhir untuk kebutuhan digital portofolio.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 24 Februari 2025 dengan guru pemangkasan rambut, ditemukan bahwa kompetensi yang dimiliki oleh siswa pada pembelajaran pemangkasan rambut dalam kegiatan praktek ini masih belum mencapai tingkat yang optimal. Penyebab kurang optimalnya kegiatan praktek membuat siswa kesulitan dalam melakukan praktek pemangkasan rambut. Adapun kegagalan yang terjadi pada saat melakukan praktek pemangkasan yaitu:

1) Terdapat beberapa siswa yang belum mengerti, memahami, dan menguasai teori pemangkasan rambut. 2) Kurangnya pemahaman siswa mengenai bagaimana teknik memegang gunting yang benar. 3) Pada saat melakukan praktek pemangkasan rambut, terdapat beberapa siswa yang belum sesuai membuat garis desain pola pangkasan segi. 4) Terdapatnya pengangkatan pada saat melakukan praktek dan kurangnya pemahaman siswa dalam mengecek kesimetrisan rambut sehingga membuat banyaknya siswa gagal pada saat melakukan praktek pemangkasan rambut teknik segi.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas maka dibutuhkan upaya peningkatan kualitas pembelajaran, yaitu dengan pengembangan media pembelajaran video tutorial yang dapat memberikan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, serta membantu meningkatkan pemahaman dan keterampilan berpikir siswa, dan juga mampu memudahkan guru dalam menyampaikan dan menjelaskan materi pemangkasan rambut teknik segi. Tujuannya adalah agar siswa mempelajari kembali materi pembelajaran di sekolah maupun di rumah, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efisien dan efektif. Peneliti memanfaatkan teknologi yang sudah sangat canggih dan fasilitas yang dimiliki oleh siswa berupa handphone atau gadget.

Video tutorial merupakan bentuk penyampaian pembelajaran berbasis media video yang menyajikan demonstrasi atau petunjuk praktis secara langsung dan visual, yang efektif dalam membantu pemahaman konsep dan keterampilan, terutama dalam pembelajaran jarak jauh (Utami dkk, 2021). Media video tutorial yang berbentuk program memungkinkan video untuk dapat disimpan di dalam flashdisk, CD, atau dalam memori internal. Video juga dapat di upload di dalam

internet melalui e-mail, Youtube atau media internet lainnya. Hal tersebut membuat dapat dengan mudah di akses serta didistribusikan sehingga dinilai sangatlah praktis (Gumelar dkk, 2020). Video tutorial dapat membantu dalam proses pemahaman siswa dengan penjelasan materi atau teori serta langkah-langkah atau prosedur berupa media audio dan visual (Marniati, 2023).

Salah satu web yang digunakan dalam pembuatan video tutorial ini adalah berbasis web Pictory Ai. web Pictory Ai adalah platfrom yang dapat memudahkan seseorang dalam pembuatan video yang berbasis AI yang dapat diakses dan dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan inovatif oleh guru (Saputra dkk, 2025). Video yang dihasilkan dari Pictory.ai ini dapat dimanfaatkan atau digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar (Mansur dkk, 2023). Tujuan dalam menggunakan web Pictory Ai ini diharapkan siswa dapat memahami materi, mengikuti, dan melakukan praktek pemangkasan rambut teknik segi sesuai dengan panduan yang sudah di desain dan di rancang guru secara menarik dan inovatif agar pada saat praktek hasil yang didapatkan bagus dan sempurna.

Video tutorial berbasis web Pictory Ai belum pernah sebelumnya digunakan pada mata pelajaran pemangkasan rambut di SMK Negeri 3 Pematang Siantar. Media pembelajaran berbasis web Pictory Ai ini dapat diterapkan untuk praktek pemangkasan rambut segi. web Pictory Ai ini dapat diakses melalui web site. Berbagai jenis fitur yang disediakan oleh Pictory Ai yang dapat dimanfaatkan untuk merancang desain tampilan yang menarik dan interaktif yang dapat digunakan.

Dalam mempermudah kegiatan pembelajaran salah satunya dengan

memanfaatkan web Pictory Ai yang merupakan sebuah bentuk penyajian yang berisi tulisan, gambar, audio. Dapat di akses dan dilihat dengan computer atau android yang akan membuat dan menimbulkan ketertarikan pada siswa untuk mempelajari sebuah materi yang sudah dirancang (komara dkk, 2024). Kemudahan dalam mengakses media pembelajaran ini juga menjadi suatu kelebihan yang dimana siswa cukup menonton video secara bebas dimanapun dan kapanpun dan juga dapat diakses secara offline. Media pembelajaran ini juga sangat praktis dan fleksibel dimana siswa nantinya dapat dengan mudah dan bebas dalam mengakses media pembelajaran ini (Ritonga dkk, 2024).

Berkaitan dengan uraian diatas maka peneliti ingin mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis web Pictory Ai sebagai inovasi media pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi pemangkasan rambut segi sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Dari uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Video Tutorial Berbasis Web Pictory Ai Pada Elemen Pemangkasan Rambut Siswa Kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 3 Pematang Siantar”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. SMK Negeri 3 Pematang Siantar belum menggunakan media pembelajaran video tutorial berbasis web *Pictory Ai* pada materi pemangkasan rambut dasar.
2. Siswa yang belum mengerti, memahami dan menguasai materi pemangkasan rambut dasar. Seperti adanya terdapat beberapa siswa yang

masih melakukan pengangkatan pada pemangkasan rambut dasar.

3. Kurangnya pemahaman siswa tentang bagaimana teknik memegang gunting yang baik dan benar. Seperti memposisikan gunting pada jari yang salah dan tidak sesuai dengan panduan teori.
4. Garis desain pola pangkasan segi yang belum sesuai dengan bentuk pola pemangkasan teknik segi serta siswa kurang mengerti dan menguasai sehingga banyak yang bersalahan.
5. Kurang pahamnya siswa dalam mengecek kesimetrisan rambut sehingga membuat banyaknya siswa gagal pada saat melakukan praktek pemangkasan rambut teknik segi.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari indentifikasi masalah diatas, maka peneliti perlu membatasi masalah yang akan diteliti sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis web Pictory Ai pada materi pemangkasan rambut segi.
2. Materi yang diteliti hanya pada pemangkasan rambut teknik segi
3. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 3 Pematang Siantar kelas XI Tata Kecantikan.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis web Pictory Ai pada materi pemangkasan rambut segi di SMK Negeri 3 Pematang Siantar?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis web *Pictory Ai* pada materi pemangkas rambut segi di SMK Negeri 3 Pematang Siantar?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan rumusan masalah yang diatas, adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis web *Pictory Ai* pada materi pemangkas rambut segi dikelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 3 Pematang Siantar.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis web *Pictory Ai* pada materi pemangkas rambut segi dikelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 3 Pematang Siantar.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Sebagai bahan pembelajaran bagi siswa Tata Kecantikan SMK Negeri 3 Pematang Siantar dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman pemangkas rambut segi.
2. Sebagai bahan masukan bagi guru dan sekolah agar lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa melalui media pembelajaran berbasis web *Pictory Ai*.
3. Sebagai bahan masukan bagi peneliti untuk menambah wawasan mengenai pengembangan kelayakan media web *Pictory Ai* pada materi pemangkas rambut segi.
4. Sebagai bahan masukan dan diharapkan dapat memotivasi dan menjadikan

sebagai inspirasi atau perbandingan bagi penelitian yang lain dengan masalah yang sama.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah:

1. Media Pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan situs web <https://app.pictory.ai/signup>
2. Format media berupa video MP4
3. Media pembelajaran dilengkapi dengan teks, gambar, dan audio visual.
4. Tersedia indikator ketercapaian pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa.
5. Media pembelajaran mencakup materi pemangkasan rambut segi di SMK Negeri 3 Pematang Siantar.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran sebagai alat penyampaian materi, sehingga diharapkan dapat memperlancar proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran berbasis web Pictory Ai ini diharapkan akan menjadi fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar bagi siswa dan bisa melengkapi siswa untuk belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah. Hal ini sangatlah membantu guru dalam mengajar supaya materi dapat tersampaikan dengan efektif dan juga membuat pelajaran menjadi lebih mudah di pahami dan di terima oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan tahu siswa, minat, pemahaman, dan keterampilan siswa. Penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran ini didasarkan pada asumsi bahwa media *Pictory Ai* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat menjelaskan secara terperinci tentang langkah-langkah pemangkasan rambut segi. Media *Pictory Ai* ini dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh guru untuk memudahkan dalam penyampaian dan pemaparan materi serta dapat digunakan dalam pembelajaran didalam kelas secara mandiri atau tanpa bimbingan dan pantauan guru. Asumsi diatas meyakinkan peneliti bahwa pengembangan media *Pictory Ai* ini dapat dikembangkan dan bermanfaat sesuai dengan yang diharapkan. Keterbatasan dari pengembangan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *Pictory Ai* ini sangat bergantung kepada penyaji materi
2. Materi terbatas hanya pada pemangkasan rambut segi.
3. Keterbatasan waktu dan biaya sehingga penelitian ini hanya memfokuskan pada kompetensi pemangkasan rambut segi
4. Penelitian ini dibatasi hanya pada kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 3 Pematang Siantar.