

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha yang sengaja (terencana, terkontrol, dengan sadar dan dengan cara sistematis) diberikan pada peserta didik oleh pendidik agar peserta didik yang potensial itu lebih berkembang terarah kepada tujuan tertentu seperti tertuang dalam UURI No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa “Pendidikan adalah Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Pardede, 2023). Berdasarkan perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang akan diterapkan terhadap para peserta didik dikelas. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran karena melalui media pembelajaran maka akan ada perantara yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi kepada para peserta didik sehingga tercapai tujuan pembelajaran (Wulandari et al., 2023).

Pembelajaran merupakan proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar pada lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan suatu bantuan yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik dalam proses pentransferan ilmu, pengetahuan dan pembentukan sikap dan kepercayaan. Proses pembelajaran dilakukan sepanjang hayat, karena dalam pembelajaran tidak hanya disekolah saja, namun dimanapun dan kapanpun dapat dilakukan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan formal yang dapat menghasilkan para peserta didik yang mandiri dan terampil sehingga dapat bersaing di dunia usaha dan industri. Tujuan pendidikan bagi sekolah menengah kejuruan seperti yang tercantum dalam kurikulum SMK adalah: (1) menyiapkan peserta didik untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional; (2) menyiapkan para peserta didik agar mampu memilih karir, mampu berkompetisi dan mampu mengembangkan diri; (3) menyiapkan tenaga kerja tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha dan industri pada saat ini maupun yang akan datang; (4) menyiapkan tamatan agar menjadi warga negara yang produktif, adaptif dan kreatif.

SMK Negeri 10 Medan merupakan sekolah kejuruan yang memiliki beberapa jurusan antara lain yaitu jurusan Tata Kecantikan, di dalam jurusan Tata Kecantikan memiliki mata pelajaran pemangkasan rambut. Mata pelajaran pemangkasan rambut merupakan mata pelajaran yang harus diikuti oleh peserta didik jurusan Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan. Mata pelajaran pemangkasan rambut ini merupakan mata pelajaran yang penting karena diajarkan hal-hal dasar mengenai pemangkasan rambut agar dapat memahami teori untuk persiapan mata pelajaran yang bersifat praktikum pada kelas selanjutnya. Adapun materi yang harus dikuasai peserta didik adalah konsep dasar pemangkasan rambut, persiapan sebelum melakukan pemangkasan, teknik dasar pemangkasan rambut, penataan rambut dan standarisasi industri.

Berdasarkan hasil dari observasi yang dilakukan pada tanggal 7 Maret tahun 2025 dengan guru bidang studi kecantikan rambut Di SMK Negeri 10

Medan menyatakan bahwa pada mata pelajaran pemangkasan rambut terdapat beberapa kekurangan Peserta didik dalam melakukan pemangkasan rambut diantaranya: (1) Peserta didik kurang memahami perbedaan antara teknik layer dengan graduasi, padahal teknik graduasi lebih fokus pada tumpukan volume dibagian bawah rambut (2) Peserta didik kurang memahami konsep dasar teknik graduasi termasuk prinsip-prinsip yang mendasari pemangkasan, seperti sudut pemotongan dan bagaimana hal tersebut mempengaruhi hasil akhir bentuk rambut. (3) Peserta didik kurang terampil dalam melakukan tahapan pada pembagian rambut (*Parting*) yang kurang rapi sehingga menyebabkan pemangkasan yang tidak teratur. (4) Peserta didik kurang terampil dalam pengambilan *section* rambut yang terlalu tebal, sehingga sulit mendapatkan graduasi sesuai dengan yang diharapkan. (5) Penguasaan materi pada pemangkasan rambut ini masih rendah, masih terdapat peserta didik yang belum mencapai kategori ketuntasan minimal dikelas, dan mengingat pentingnya materi ini peserta didik.

Penggunaan media juga merupakan faktor penyebab kurangnya kompetensi peserta didik, media pembelajaran sebaiknya memberi pemahaman dan membantu guru dalam penyampaian materi, oleh sebab itu maka perlu dilakukan sebuah inovasi dan pengembangan dalam kegiatan belajar mengajar.

Upaya yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan tidak monoton.

Adapun media yang dapat digunakan yaitu media *Swishmax*. *Swishmax* adalah

salah satu *software* yang bisa dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran.

Media *Swishmax* merupakan sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat animasi interaktif (Indriasari et al., 2023). Penggunaan animasi dan media pembelajaran interaktif lainnya, telah memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Serta teknologi juga dapat memfasilitasi pembelajaran jarak jauh menjadi fleksibel karena bisa diakses oleh peserta didik dari manapun. Dengan terus memanfaatkan potensi teknologi, pendidikan akan terus berkembang dan memberikan peluang yang lebih luas bagi peserta didik dalam mencapai kesuksesan akademik (Melati et al., 2023). Media pembelajaran berbantuan *Swishmax* juga dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Agustien bahwa media pembelajaran berbantuan *Swishmax* meningkatkan pemahaman konsep matematis peserta didik (Agustien dkk, 2018).

Media pembelajaran berbasis *Swishmax* dapat dirancang untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang terkait dengan gaya secara menarik dan interaktif. *Swishmax* adalah program alternatif yang digunakan dalam membuat animasi *flash* tanpa harus menggunakan program *Adobe flash*. *Swishmax* juga memiliki beberapa keunggulan yaitu untuk keperluan pembuatan presentasi, animasi, website, serta bisa dijadikan tambahan untuk pembuatan video editing dapat dipadukan dengan beberapa aplikasi program lain seperti *Photoshop*, *Corel Draw*.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Negeri 10 Medan pada tanggal 7 Maret 2025 yang diperoleh melalui guru pemangkas rambut bahwa media pembelajaran *Swishmax* ini ternyata belum pernah digunakan guru sebagai alat bantu penyampaian materi pada mata pelajaran pemangkas rambut, dan pada penulisan-penulisan sebelumnya yang dilakukan di SMK Negeri 10 Medan dalam mata pelajaran pemangkas rambut belum ada juga digunakan media pembelajaran *Swishmax*. Sehingga memperkuat alasan penulis untuk melakukan dalam pengembangan media *Swishmax*.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas penulis tertarik untuk melakukan Penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Swishmax* Pada Mata Pelajaran Pemangkas Rambut Kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain yaitu:

1. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap konsep teknik pemangkas rambut graduasi
2. Kurangnya keterampilan praktik peserta didik dalam pemangkas rambut
3. Metode pembelajaran yang kurang efektif dan menarik
4. Perlunya Pengembangan Media Pembelajaran yang menarik untuk Meningkatkan Pemahaman dan Keterampilan peserta didik

5. Media Pembelajaran *Swishmax* belum pernah diterapkan pada mata pelajaran pemangkasan rambut.
6. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran tambahan yang fleksibel, interaktif, dan dapat diakses kapan saja.
7. Keterbatasan waktu praktik disekolah

1.3 Pembatasan Masalah

Agar Penulisan ini lebih terarah dan fokus, serta mengingat kemampuan penulis yang terbatas dalam hal waktu maka dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran menggunakan media *Swishmax*
2. Penelitian ini hanya berfokus pada mata pelajaran Pemangkasan Rambut di SMK Negeri 10 Medan, khususnya pada teknik pemangkasan rambut graduasi.
3. Penelitian hanya dilakukan pada peserta didik kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan yang mengambil mata pelajaran pemangkasan rambut.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam Penulisan ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *Swishmax* pada mata pelajaran pemangkasan rambut Kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Swishmax* pada mata pelajaran pemangkasan rambut Kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Adapun tujuan dilaksanakan Penulisan ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis *Swishmax* pada mata pelajaran pemangkasan rambut Kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Swishmax* pada mata pelajaran pemangkasan rambut Kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Setelah melakukan Penulisan ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya :

1. Secara teoritis manfaat pengembangan ini adalah :
 - 1) Untuk membangkitkan motivasi menggunakan media pembelajaran yang efektif dan menarik.
 - 2) Diharapkan konsep pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Swishmax* ini dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran
 - 3) Diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan teori pembelajaran digital yang mendukung metode visual dan praktik dalam pendidikan kejuruan. Untuk menambah wawasan dalam menggunakan media pembelajaran yang efektif dan menarik.

2. Secara praktis manfaat Penulisan ini adalah :

- 1) Sebagai alternatif dalam pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sehingga pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa adanya kehadiran guru secara fisik.
- 2) Dapat membantu peserta didik dalam memahami materi mengenai pemangkasan rambut teknik graduasi sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan menarik bagi peserta didik dan akhirnya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar.
- 3) Sebagai bahan masukan bagi pengajar pemangkasan rambut dengan menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan pada Penulisan ini yaitu berupa media pembelajaran *Swishmax* mata pelajaran pemangkasan rambut peserta didik kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan. Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penulisan ini pada pemangkasan rambut memiliki beberapa keunggulan yaitu:

1. Media ini dapat digunakan oleh Peserta didik untuk belajar secara mandiri yang dilakukan kapan saja, untuk menambah pengetahuan dan pemahaman tentang materi pelajaran pemangkasan rambut yang disajikan.

2. Media pembelajaran dilengkapi dengan soal-soal latihan sehingga Peserta didik dapat mengevaluasi materi yang dipelajarinya.
3. Media pembelajaran ini dapat menarik perhatian Peserta didik, karena materi disajikan dengan menggabungkan audio visual dalam bentuk teks, gambar, animasi, dan video.
4. Media ini mudah dalam menggunakannya, dapat diakses secara offline dimana saja dan kapan saja
5. Media pembelajaran ini dapat dijalankan dalam perangkat komputer, *Smartphone*, laptop.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dengan adanya media pembelajaran sebagai perantara yang berguna untuk:

1. Bagi Peserta didik: Media pembelajaran ini bisa menjadi sumber belajar yang berguna bagi Peserta didik. Dengan adanya media ini, Peserta didik dapat belajar dengan lebih mudah, baik dengan bantuan guru maupun secara mandiri. Media ini membantu Peserta didik memahami materi pelajaran dengan lebih baik.
2. Bagi Guru: Media pembelajaran diharapkan dapat membantu guru dalam mengajar. Dengan menggunakan media ini, guru bisa melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan lebih efektif dan menarik. Selain itu, media ini juga dapat memperkaya materi ajar yang digunakan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik.
3. Bagi SMK Negeri 10 Medan : Media pembelajaran ini diharapkan menjadi referensi tambahan untuk pelajaran pemangkasan rambut. Dengan adanya

media ini, diharapkan Peserta didik dapat belajar lebih baik tentang pemangkasan rambut, sehingga mereka siap untuk menghadapi dunia kerja di bidang tersebut.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi yang mengacu pada pengembangan media ini adalah:

- a. SMK Negeri 10 Medan memiliki fasilitas yang mendukung berupa perangkat *smartphone* yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik dan guru, *proyektor* yang dimiliki oleh sekolah, dan laptop yang dimiliki oleh guru yang mengajar.
- b. Dengan menggunakan media pembelajaran *Swishmax* ini dapat menyajikan informasi yang sekaligus dilihat, didengar, dan dilakukan, sehingga media pembelajaran ini sangatlah efektif untuk menjadi alat yang lengkap dalam proses pembelajaran.
- c. Media pembelajaran *Swishmax* memiliki tampilan yang dapat dipadukan dengan berbagai macam gambar, teks, narasi, musik, dan video sehingga dapat menarik minat peserta didik dan mendorong motivasi belajar peserta didik.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Media pembelajaran ini hanya terbatas pada satu pokok materi yaitu pemangkasan rambut teknik graduasi.
- b. Uji coba pengembangan hanya dibatasi pada Peserta didik kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan.