

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) semakin canggih dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Dalam kurikulum Merdeka, guru dan peserta didik dituntut untuk akrab dengan TIK sebagai alat komunikasi dan media pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif (Dewi, 2023). Perkembangan teknologi ini juga mempengaruhi peningkatan mutu pendidikan, dimana makna pendidikan sendiri merupakan usaha sadar untuk mengubah tingkah laku manusia melalui pengajaran dan latihan, sehingga perkembangan tersebut juga telah membawa manusia ke dalam persaingan global yang semakin ketat (Anggraini, 2024). Untuk mengatasi hal tersebut maka perlu meningkatkan mutu Sumber Daya Manusia (SDM) secara terencana dan efektif agar bangsa dapat bersaing di era globalisasi. Salah satu upaya yang dilakukan adalah melalui Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yang bertujuan mencetak tenaga terampil dengan berbagai kompetensi dan kemampuan mengikuti perkembangan IPTEK.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) harus menghasilkan lulusan yang berkualitas dan memiliki tingkat kemahiran yang cukup di bidangnya untuk mampu mengurangi kesenjangan antara ketersediaan lapangan kerja dan angkatan kerja (Fitriana, 2022). Menurut Mahande (2023) mendefinisikan bahwa “pendidikan menengah kejuruan merupakan suatu kegiatan mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu serta menjadi bagian

dari sistem pendidikan yang mempersiapkan seseorang agar lebih mampu bekerja pada suatu bidang pekerjaan profesional”. dengan pengertian bahwa setiap mata pelajaran yang diajarkan merupakan pembelajaran yang lebih fokus pada pemahaman konsep secara menyeluruh baik teori maupun praktik, dimana kompetensi tersebut merupakan bekal dalam memasuki dunia pekerjaan.

SMK Gelora Jaya Nusantara Medan merupakan lembaga pendidikan yang memiliki tugas dan tanggung jawab kepada bangsa untuk mendidik anak bangsa yang berkualitas dan responsif terhadap kemajuan IPTEK pada dunia global di era teknologi dan kecantikan. SMK Swasta Gelora Jaya Nusantara Medan memiliki beberapa program 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 secara komprehensif, baik secara teori maupun praktik.

Pada program keahlian Tata Kecantikan di SMK Swasta Gelora Jaya Nusantara Medan, siswa diajarkan mengenai tata rias koreksi bentuk wajah pada materi pokok rias wajah sehari-hari. Materi ini berhubungan dengan mata pelajaran Kecantikan dasar dan merupakan salah satu materi pokok yang sangat ditekankan untuk dikuasai oleh siswa, sebab program keahlian Tata Kecantikan di SMK Swasta Gelora Jaya Nusantara Medan dipersiapkan untuk memiliki kesiapan kerja yang relevan dengan disiplin ilmu tata kecantikan.

Pada dasarnya inovasi teknologi tidak hanya mempermudah akses terhadap informasi, tetapi juga meningkatkan cara pembelajaran dan praktik dalam industri

kecantikan. Saat ini, tata rias semakin berkembang dengan adanya berbagai metode dan produk kosmetik yang memungkinkan seseorang untuk menciptakan tampilan wajah yang lebih proporsional dan estetik.

Salah satu aspek penting dalam tata rias adalah koreksi bentuk wajah, yang bertujuan untuk menciptakan keseimbangan dan harmoni pada tampilan wajah seseorang. Koreksi bentuk wajah dilakukan dengan berbagai teknik, seperti shading dan *Highlighting*, untuk menonjolkan kelebihan serta menyamarkan kekurangan dari struktur wajah. Teknik ini menjadi dasar penting dalam dunia kecantikan, baik bagi individu yang ingin meningkatkan penampilannya maupun bagi para profesional di industri tata rias, seperti *makeup artist* dan *beautician*.

Dalam kegiatan belajar mengajar, siswa program keahlian Tata Kecantikan diharapkan mampu mendeskripsikan dan melakukan rias wajah. Salah satu aspek penting dalam tata rias adalah koreksi bentuk wajah, yang bertujuan untuk menciptakan keseimbangan dan harmoni pada tampilan wajah seseorang. Indikator kompetensi yang harus dikuasai seorang siswa dalam koreksi bentuk wajah mencakup tentang: 1) Pengertian koreksi bentuk wajah, 2) Macam-macam bentuk wajah 3) Alat, bahan dan kosmetik yang digunakan untuk koreksi bentuk wajah pada rias wajah sehari-hari 4) Pengertian rias wajah, 5) Langkah-langkah pengaplikasian dan pemilihan warna *highlight* dan *contour* untuk koreksi bentuk wajah pada rias wajah. Pada materi pokok rias wajah siswa diharapkan mampu melakukan koreksi bentuk wajah pada rias wajah dengan baik dan benar.

Rias wajah yang sempurna membutuhkan koreksi bentuk wajah. Hal ini didukung oleh pendapat Tilaar (2023) menjelaskan bahwa: “rias wajah yang

menekankan prinsip koreksi bentuk wajah dengan menyamarkan bentuk-bentuk atau bagian wajah yang kurang sempurna dan menonjolkan bagian-bagian yang sudah indah dengan menerapkan teknik *countour* (memberi bayangan gelap) dan *highlight* (memberi bayangan terang) dari *base make-up* yang diaplikasikan”.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis dengan guru mata pelajaran kecantikan dasar pada bulan Oktober 2024 diperoleh informasi bahwa dalam proses melakukan koreksi bentuk wajah pada rias wajah masih ada siswa yang mengalami kesulitan, sehingga hasil praktek koreksi bentuk wajah pada rias wajah belum optimal, Hal ini didukung dengan nilai ulangan harian siswa pada materi koreksi bentuk wajah pada semester genap T.A 2023/2024 sebelum diberikan remedial yaitu terdapat beberapa siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu sebesar 80 sesuai dengan ketentuan satuan pendidikan, dan masih terdapat 30 siswa dari 35 siswa atau sebesar 85,71% yang nilainya di bawah KKM (Sumber: SMK Gelora Jaya Nusantara Medan).

Selanjutnya juga masih terdapat siswa cenderung tidak serius dalam melakukan praktek karena keterbatasan media belajar. siswa juga kesulitan dalam membedakan dan menguasai ciri-ciri pada setiap bentuk wajah dan teknik pengaplikasian *highlight* dan *countour* pada setiap bentuk wajah, dimana jika bentuk wajah berbeda maka pengaplikasian *highlight* dan *countour* tersebut juga berbeda. Siswa juga masih kesulitan menentukan tingkatan warna *highlight* dan *countour* untuk koreksi bentuk wajah pada rias wajah.

Selanjutnya berdasarkan observasi yang peneliti peroleh pada proses pembelajaran sebenarnya guru sudah menggunakan media pembelajaran seperti

buku paket dan *powerpoint* dari sekolah, namun media tersebut belum dapat tersampaikan jelas oleh siswa, hal tersebut dikarenakan *powerpoint* yang digunakan tidak secara detail dalam penyampain teori dan langkah-langkah proses praktek, kemudian bahan ajar yang digunakan hanya dapat dilihat pada saat pembelajaran tatap muka di kelas dan tidak berwarna. Hal ini juga yang mendasari bahwa media belajar masih harus diperbanyak dan ditambah lagi, hal tersebut guna melengkapi kebutuhan media belajar sesuai dengan materi yang dibutuhkan salah satunya pada mata pelajaran dasar kecantikan.

Media pembelajaran yang digunakan selama ini dalam mata pelajaran dasar kecantikan sepertinya belum cukup, sehingga siswa masih kesulitan mempelajari materi koreksi bentuk wajah. Mata pelajaran dasar kecantikan ini sebaiknya disampaikan dengan alur yang beruntun dan jelas, karena pada mata pelajaran ini memiliki gambar serta proses kegiatan praktek, apabila hanya menggunakan media buku paket dan power point saja maka pembelajaran koreksi bentuk wajah ini belum tersampaikan dengan baik. pengembangan media digital berbasis animasi menjadi alternatif inovatif yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media animasi memungkinkan penyajian konsep koreksi bentuk wajah secara lebih visual, dinamis, dan mudah dipahami. Dengan menggunakan teknologi ini, peserta didik dapat melihat simulasi perubahan bentuk wajah secara langsung, memahami prinsip-prinsip dasar koreksi wajah, serta mempraktikkan teknik rias dengan lebih baik.

Berdasarkan permasalahan di atas perlu adanya penggunaan belajar baru seperti media belajar digital animasi sebagai media ajar pelengkap dalam materi

pelajaran koreksi bentuk wajah, untuk memberikan bantuan informasi dan sebagai pegangan peserta didik untuk belajar mandiri. Media ini nantinya dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mengembangkan media pembelajaran baru sehingga, tujuan pembelajaran dapat dicapai. Demikian juga bagi siswa, dengan menggunakan media digital animasi diharapkan akan mempermudah menentukan dengan apa dan bagaimana cara siswa untuk dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien, oleh karena itu kehadiran media digital animasi dalam proses pembelajaran menjadi sangat bermanfaat (Sugianto,dkk 2022).

Selain itu, media digital animasi juga memberikan fleksibilitas dalam proses belajar, di mana peserta didik dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan mereka. Hal ini sangat relevan dalam mendukung metode pembelajaran berbasis digital yang semakin banyak diterapkan dalam dunia pendidikan kecantikan. media digital animasi juga sesuai apabila digunakan dalam proses pembelajaran, hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Silitonga (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran animasi berbasis *Adobe Flash Animate* layak digunakan untuk proses pembelajaran. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Nugraha,dkk (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis produk *powtoon* mampu membantu siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Penelitian lain juga menyatakan bahwa media digital animasi dapat digunakan sebagai media belajar, seperti penelitian Ginting (2024) yang menyatakan media pembelajaran media digital animasi Sangat Valid untuk digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian masalah dan kajian literatur di atas, peneliti berasumsi perlunya mengembangkan media pembelajaran yang menarik untuk menjadi sarana menyampaikan materi koreksi bentuk wajah. Media belajar digital animasi dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mengembangkan media pembelajaran baru sehingga, tujuan pembelajaran dapat dicapai. Demikian juga bagi siswa, dengan penggunaan media digital animasi diharapkan akan mempermudah menentukan dengan apa dan bagaimana cara siswa untuk dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien, oleh karena itu kehadiran media digital animasi dalam proses pembelajaran menjadi sangat bermanfaat (Apriansyah,dkk 2022). Media pembelajaran memberikan berbagai manfaat dalam proses belajar siswa, seperti meningkatkan motivasi, memperjelas pemahaman materi, mendukung variasi metode mengajar, serta mendorong siswa untuk lebih aktif melalui berbagai aktivitas belajar (Ambiyar, 2023).

Sesuai dengan penjabaran di atas, penulis tertarik untuk meneliti dan mengembangkan media pembelajaran berjudul, **“Pengembangan Media *Adobe animate* Materi Koreksi Bentuk Wajah Pada Siswa Kelas X SMK Gelora Jaya Nusantara”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian adalah:

1. Siswa belum maksimal dalam menguasai konsep koreksi bentuk wajah.
2. Siswa belum menguasai teknik-teknik koreksi bentuk wajah.
3. Terdapat 85,71% hasil ulangan harian siswa pada materi koreksi bentuk

wajah siswa berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

4. Media digital Animasi belum ada sehingga sekolah membutuhkan media animasi untuk memaksimalkan kemampuan siswa.
5. Media *adobe animate* berbentuk digital animasi belum pernah digunakan sebelumnya pada materi koreksi bentuk wajah di Kelas X Tata Kecantikan SMK Swasta Gelora Jaya Nusantara Medan.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini pembatasan masalah bertujuan untuk membuat batasan ruang lingkup penelitian yang dilakukan, adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Materi yang diterapkan dalam penelitian ini dibatasi pada materi koreksi bentuk wajah *shade* dan *tint* (*countur*; *highlight* dan *blush on*)
2. Media pembelajaran yang digunakan berupa video tutorial berbentuk animasi 3 dimensi dengan berbantuan aplikasi *Adobe animate*.
3. Penelitian ini dilakukan sampai tahap uji kelayakan media digital animasi koreksi bentuk wajah.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana pengembangan media *adobe animate* materi koreksi bentuk wajah pada siswa kelas X SMK Gelora Jaya Nusantara?
2. Bagaimana kelayakan media *adobe animate* materi koreksi bentuk wajah pada siswa kelas X SMK Gelora Jaya Nusantara?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk Penelitian

1. Untuk mengetahui pengembangan media *adobe animate* materi koreksi bentuk wajah pada siswa kelas.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *adobe animate* materi koreksi bentuk wajah pada siswa kelas.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi Siswa, media pembelajaran ini diharapkan mampu menarik minat siswa pada Elemen praktik dasar kecantikan kulit dan rambut materi koreksi bentuk wajah sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa;
2. Bagi Guru, media pembelajaran ini diharapkan mampu memberikan alternatif dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap koreksi bentuk wajah;
3. Sebagai bahan penelitian selanjutnya yang ingin meneliti pengembangan media digital animasi ataupun penerapannya.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki beberapa keunggulan yaitu:

1. Media *adobe animate* berbentuk digital animasi yang dikembangkan memiliki tehnik penyajian yang menarik karena menyajikan animasi bergerak serta warna-warna yang menarik sehingga membuat siswa lebih tertarik dan tidak membosankan;

2. Tersedia capaian pembelajaran yang harus dicapai siswa;
3. Video tutorial animasi yang dikembangkan dapat diakses secara *offline* dan *online*;
4. Media pembelajaran mencakup materi koreksi bentuk wajah.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media belajar digital animasi menjadi sangat penting dalam dunia pendidikan modern karena mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Media ini menggabungkan elemen visual, audio, dan interaksi yang dapat membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.. Sejalan dengan pendapat Arsyad (2023) pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan yang terintegrasi dengan penyusunan dokumen pembelajaran lainnya, seperti Modul Ajar, CP/ATP maupun indikator pencapaian. Namun pada kenyataanya, media yang tersedia masih memiliki keterbatasan dalam pemanfaatannya di kelas, mengingat kondisi lingkungan seperti siswa, guru, dan sekolah yang berbeda-beda, untuk itu dibutuhkan suatu pengembangan media belajar yang sesuai dengan karakteristik sekolah maupun pengguna. Secara umum, dapat diuraikan dua alasan utama pentingnya pengembangan media pembelajaran. Kedua alasan tersebut adalah sebagai berikut (Suryani, 2022):

1. Keterbatasan Media

Ketersediaan media pembelajaran di Sekolah, terutama di SMK Gelora Jaya Nusantara Medan masih belum merata. Media cetak masih menjadi andalan karena mudah ditemukan, tetapi sering dianggap sulit dipahami oleh siswa dan guru. Setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan,

seperti biaya cetak yang tinggi atau kebutuhan perangkat dan keterampilan dalam media berbasis komputer. Oleh karena itu, pengembangan atau kolaborasi berbagai media diperlukan untuk mengatasi keterbatasan dan mencari solusi yang lebih efektif dalam pembelajaran.

2. Aktualisasi Kemampuan Guru

Guru memiliki peran penting dalam memanfaatkan teknologi dan media untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sesuai dengan Permendiknas No. 16 Tahun 2007, guru diwajibkan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru yang memiliki kemampuan dalam pengembangan media pembelajaran perlu termotivasi untuk mengaktualisasikan kemampuannya menjadi produk nyata yang bermanfaat bagi proses belajar mengajar.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pada penelitian dan pengembangan media digital animasi adalah:

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media digital animasi dalam pembelajaran koreksi bentuk wajah didasari pada asumsi bahwa media ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, mempermudah pemahaman materi yang kompleks, serta mendukung pembelajaran mandiri dan fleksibel. Selain itu, media ini juga menyesuaikan dengan perkembangan teknologi, meningkatkan interaktivitas dalam pembelajaran, dan membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif.

2. Keterbatasan Pengembangan

Produk dikembangkan berupa media digital animasi yang terbatas pada materi koreksi bentuk wajah. Pengembangan media digital animasi hanya dilakukan dikelas X SMK Gelora Jaya Nusantara Medan.

