BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di era globalisai sangat meningkat sehingga menuntut manusia untuk terus mengembangkan wawasan dan kemampuan di berbagai bidang khususnya di dalam bidang pendidikan, maka seharusnya teknologi dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan faktor yang penting dalam pembelajaran karena sebuah media merupakan suatu perantara yang dapat membantu berlangsungnya kegiatan belajar mengajar.

Dengan adanya pengembangan teknologi, tenaga pengajar bisa mengembangkan suatu media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif sehingga dalam menyampaikan materi pembelajaran siswa menjadi lebih merasa tertarik, dan mudah untuk mencari materi yang disampaikan. Selain itu guru juga bisa membuat berbagai media pembelajaran dengan model yang berbeda, sehingga terjadi berbagai variasi dalam berkomunikasi antara guru dengan murid, dan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik. Mengingat komunikasi merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar, dengan komunikasi yang baik tentunya diharapkan kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik.

Kualitas pendidikan bergantung dari proses pembelajaran yang terjadi antara guru dengan murid secara efektif. Hal tersebut berarti dalam proses

pembelajaran dapat terselenggara secara lancar, terarah, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran memiliki banyak faktor yang sangat berpengaruh di dalamnya, diantaranya faktor pendidik, fasilitas atau sarana dan prasarana, lingkungan belajar, kurikulum yang digunakan, input dari siswa tersebut sendiri. Fasilitas atau sarana dan prasarana sekolah terwujud dalam berbagai bentuk. Hal – hal yang termasuk didalam fasilitas sekolah diantaranya adalah ruang teori, ruang praktik, perpustakan, laboratorium, media pembelajaran dan lain - lain. Untuk mencapai tujuan yang maksimal pada proses pembelajaran, maka setiap komponen fasilitas sekolahan harus dalam kondisi yang baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk fasilitas sekolahan guna meningkatkan kualitas pendidikan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran secara kreatif akan meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar lebih banyak, mengerti apa yang dipelajari dengan baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang baik dapat mendorong motivasi belajar siswa, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak serta mempertinggi daya serap materi pelajaran.

Menurut Sudjana dan Rivai (1992) bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran siswa adalah pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran,

metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal. Maka dapat disimpulkan bahwa media mampu meningkatkan motivasi belajar, menguasai dan mencapai tujuan bahan pembelajaran, kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan bervariasi dan siswa lebih aktif dan kreatif.

SMK Negeri 1 Beringin merupakan sebuah lembaga pendidikan untuk tingkat menengah kejuruan, yang memiliki tujuan yaitu mengembangkan iklim belajar yang kompetitip dengan memberdayakan potensi yang ada, meningkatkan kompetensi tenaga pendidik dan kependidikan, meningkatkan kualitas dan kuantitas sarana dan prasarana, menjalin kerjasama yang saling mendukung dan menguntungkan dengan dunia usaha dan dunia industri.

Mata pelajaran Dasar Kecantikan Kulit merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Beringin. Di dalam mata pelajaran Dasar Kecantikan Kulit terdapat kompetensi yaitu Rias Wajah Sehari-hari yang mana di dalamnya terdapat berbagai indikator yaitu menjelaskan pengertian, manfaat dan tujuan rias wajah sehari-hari, prinsip rias wajah sehari-hari, mengidentifikasi alat, bahan, lenan, dan kosmetik rias wajah sehari – hari, dan mampu menjelaskan teknik rias wajah sehari - hari.

Berdasarkan observasi di sekolah SMK Negeri 1 Beringin, kegiatan pembelajaran di kelas untuk mata pelajaran Dasar Kecantikan Kulit pada kompetensi rias wajah sehari-hari masih menggunakan media pembelajaran yang masih sederhana yaitu menggunakan media cetak, seperti : buku teks dan hand out dan powerpoint, pada saat penyampaian teori guru menyampaikan dengan presentasi menggunakan *powerpoint* yang masih sangat sederhana, presentasi

powerpoint yang ditampilkan untuk menyampaikan materi tentang rias wajah sehari-hari hanya sebatas teks dan gambar saja. Sehingga siswa kurang memperhatikan guru saat menjelaskan di depan kelas dan kurangnya kemampuan siswa dalam menyerap mata pelajaran yang berlangsung dikarenakan media yang digunakan di dalam kegiatan pembelajaran masih kurang bervariasi dan kurang menarik, membuat siswa cepat bosan dan kegiatan pembelajaran menjadi kurang menyenangkan. Padahal fasilitas di sekolah sudah sangat cukup memadai yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

Dari hasil wawancara dengan guru bidang studi yaitu Ibu Novika Rahmadani S.Pd, diketahui bahwa Siswa masih banyak yang belum memahami teori Rias wajah sehari-hari yaitu tahapan-tahapan dalam merias wajah dan dalam mengoreksi bentuk wajah dan juga siswa kurang aktif dan termotivasi saat belajar. Dengan demikian tujuan pembelajaran masih belum tersampaikan. Sementara untuk mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut khususnya materi Rias wajah sehari-hari siswa harus memahami secara teori terlebih dahulu sebelum memasuki ke pada tahapan praktek.

Dari permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu media pembelajaran yang baru pada sekolah, untuk menunjang pembelajaran di dalam kelas sehingga dapat menambah motivasi belajar pada siswa. Perlu diambil langkah-langkah perbaikan proses pembelajaran, sehingga siswa lebih termotivasi dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Dengan adanya media pembelajaran interaktif diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi

pelajaran sehingga pembelajaran bisa lebih menarik dan efektif sehingga dapat mendorong siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran.

Untuk mendesain media tersebut bisa menggunakan aplikasi Software Lectora Inspie, dengan berbagai fasilitas yang tersedia di dalam aplikasi tersebut memungkinkan para tenaga pengajar untuk membuat suatu media pembelajaran yang tidak membosankan dan lebih menarik, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang dibahas. Di dalam Lectora Inspire juga tidak hanya menampilkan teks dan gambar saja namun bisa juga menampilkan video yang dapat mendukung pada materi Rias wajah sehari-hari. Di dalam Lectora juga sangat mudah dalam membuat evaluasi dan penskor-an otomatis sehingga mempermudah guru dalam menilai.

Lectora Inspire memiliki beberapa menu yang mempermudah pengguna dalam menciptakan media pembelajaran *interaktif*, diantaranya : (1) memiliki menu untuk menambahkan tombol ke dalam media pembelajaran secara langsung, (2) tersedia menu untuk membuat serta mengolah soal evaluasi, (3) tersedia menu untuk mengolah gambar, video, serta animasi, (4) tersedia *template* yang sangat lengkap sebagai dasar desain pembuatan media pembelajaran. (5) cara penggunaan yang sangat mudah seperti *powerpoint* namun memiliki banyak keunggulan.

Berdasarkan uraian yang telah penulis kemukakan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : **"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran Dasar Kecantikan Kulit Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Beringin".**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat di identifikasi masalah yang ada sebagai berikut :

1. Aktifitas belajar siswa belum optimal dalam pembelajaran
2. Media yang digunakan dalam pembelajaran kurang bervariasi dan kurang menarik, membuat siswa bosan dan merasa kurang menyenangkan.
3. Kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran rias wajah sehari-hari
4. Siswa belum memahami dan menguasai teori Rias wajah sehari-hari yaitu dalam mengoreksi bentuk wajah.

C. Pembatasan Masalah

Untuk memberi ruang lingkup yang jelas dan terarah serta mengingat kemampuan penulis yang terbatas dalam hal waktu serta tenaga, akan perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu menggunakan software *Lectora Inspire*
2. Mata pelajaran yang dikembangkan adalah Dasar Kecantikan Kulit pada kompetensi Rias Wajah Sehari-hari dengan materi pokok menjelaskan pengertian, manfaat, tujuan rias wajah sehari-hari, koreksi wajah (bentuk wajah bulat), mengidentifikasi alat dan bahan rias wajah sehari-hari dan mendiskripsikan langkah-langkah rias wajah sehari-hari.

3. Objek penelitian ini adalah siswa kelas X Tata Kecantikan Kulit pada semester genap Bidang Keahlian Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Beringin T.A 2016/2017.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan lectora inspire pada mata pelajaran dasar kecantikan kulit kompetensi rias wajah sehari-hari siswa kelas X di SMK Negeri 1 Beringin?
2. Bagaimanakan efektivitas media pembelajaran interaktif menggunakan *Lectora Inspire* yang dikembangkan pada kompetensi Rias Wajah Sehari-hari berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan siswa?
3. Bagaimanakah motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *Lectora Inspire* pada kompetensi Rias Wajah Sehari-hari siswa kelas X SMK Negeri 1 Beringin ?

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, tujuan utama penelitian pengembangan ini adalah untuk menerapkan media pembelajaran interaktif menggunakan Lectora Inspire, tujuan penelitian ini dijabarkan sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan lectora inspire pada mata pelajaran dasar kecantikan kulit pada kompetensi Rias Wajah Sehari-hari.
2. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif *Lectora Inspire* yang dikembangkan pada kompetensi Rias Wajah Sehari-hari siswa kelas X SMK Negeri 1 Beringin.
3. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah menggunakan media *Lectora Inspire* pada kompetensi Rias wajah sehari-hari siswa kelas X SMK Negeri 1 Beringin.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermakna bagi peneliti, guru-guru dan sekolah sebagai berikut, adalah :

1. Bagi guru dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *lectora inspire* sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Sebagai bahan masukan bagi guru bidang studi produktif untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien guna meningkatkan hasil belajar.

3. Dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan pembelajaran *lectora inspire* yang lebih menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran.
4. Salah satu syarat untuk mendapatkan gelar S.Pd dan bermanfaat bagi peneliti untuk meneliti penelitian yang berhubungan dengan pengembangan.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY