

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peningkatan sumber daya manusia saat ini tidak terlepas dari peran pendidikan. Pendidikan diyakini sebagai salah satu bidang yang memiliki peran penting dan strategis dalam pembangunan suatu bangsa. Bahkan menjadi faktor dominan di dalam proses peningkatan kecerdasan bangsa. Betapa penting dan strategis peranan pendidikan di dalam pembangunan bangsa. Tanpa bangsa yang cerdas tidak mungkin bangsa itu ikut serta dalam persaingan global.

Masalah pendidikan tidak lepas dari masalah pembelajaran, karena pembelajaran merupakan inti dari proses peningkatan kualitas pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan menunjuk pada upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Suatu sistem pendidikan disebut bermutu dari segi proses, jika pembelajaran berlangsung secara efektif dan siswa mengalami pembelajaran yang bermakna serta ditinjau oleh sumber daya yang memadai.

Upaya pengembangan media pembelajaran amat penting untuk dilakukan seorang guru. 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.

Salah satu lembaga yang menangani pendidikan adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yang merupakan suatu lembaga pendidikan yang siswa dan

lulusannya diarahkan agar mampu secara langsung ditempatkan sebagai tenaga kerja menengah dan berpotensi menciptakan SDM yang berkualitas. Dalam Garis Garis Besar Program Pendidikan dan Penelitian (GBPP) pada kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang secara umum bertujuan untuk menyiapkan siswa/I lulusan : Memasuki lapangan kerja serta dapat mengembangkan sikap profesional dalam lingkup keahlian tertentu, mampu menjadi tenaga kerja tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha dan industri pada saat ini maupun pada masa mendatang, mampu mengembangkan diri dalam lingkup keahlian tertentu, dan lain-lain.

Gambaran tentang kualitas lulusan pendidikan kejuruan menerapkan ukuran ganda, yaitu kualitas menurut ukuran sekolah atau *in-school success standards* dan kualitas menurut ukuran masyarakat atau *out-of school success standards*. Kriteria pertama meliputi aspek keberhasilan siswa dalam memenuhi tuntutan kurikuler yang telah diorientasikan pada tuntutan dunia kerja. Sedangkan kriteria kedua meliputi keberhasilan siswa yang terampil pada kemampuan untuk kerja sesuai dengan standar hasil belajar nasional ataupun internasional setelah mereka berada di lapangan kerja yang sebenarnya.

Upaya untuk mencapai kualitas pendidikan kejuruan yang memuaskan, perkembangan teknologi dan komunikasi harus dapat dimanfaatkan pada proses pembelajaran. SMK Negeri 8 Medan memiliki laboratorium komputer yang sangat baik dan layak, hal itu sangat mendukung dalam penggunaan komputer sebagai media pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Rias Wajah Khusus dan Kreatif.

Rias Wajah Khusus dan Kreatif merupakan salah satu mata pelajaran yang diterima siswa kelas XI Tata Kecantikan Kulit SMK Negeri 8 Medan.

Berdasarkan pengamatan selama Program Pengalaman Lapangan (Agustus 2017) yang penulis lakukan pada beberapa guru khususnya guru mata pelajaran Rias Wajah Khusus dan Kreatif SMK Negeri 8 Medan bahwa : Guru masih membutuhkan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih efektif. Guru kurang memanfaatkan sarana atau fasilitas yang ada disekolah seperti lab komputer dan *Wifi*. Pemanfaatan media pembelajaran masih sebatas powerpoint dan media gambar sehingga timbulah kebosanan pada siswa. Proses pembelajaran di sekolah masih dilaksanakan dengan konvensional (ceramah, tanya jawab, diskusi, latihan/tugas) dan diberi tambahan dengan demonstrasi. Pembelajaran seperti ini cenderung membuat guru mendominasi kegiatan pembelajaran sehingga menimbulkan ruang gerak yang terbatas bagi siswa, Sementara tuntutan kurikulum 2013 pembelajaran selayaknya berpusat pada siswa, Guru menjadi satu-satunya sumber informasi sehingga kegiatan pembelajaran hanya mengutamakan aspek kognitif, tanpa memperhatikan aspek afektif dan psikomotorik siswa. Siswa cenderung menyimpan segala kesulitan yang ditemui saat belajar tanpa ada usaha untuk menyelesaikannya. Saat belajar siswa cenderung pasif dan seolah-olah telah mengerti apa yang sudah diajarkan guru, Waktu belajar dikelas yang terbatas menjadikan guru hanya mengejar target agar materi yang disampaikan selesai tepat waktunya, selebihnya siswa diberikan tugas sebagai pekerjaan rumah. Hal ini yang membuat guru merasa telah menyampaikan materi dengan baik tanpa disadari sebenarnya sebagian besar siswa belum menguasai apa yang baru

diajarkan, Pada saat praktek Rias Wajah Khusus dan Kreatif guru melakukan demonstrasi didepan kelas dengan menyuruh siswa berkumpul dan siswa dengan berkerumun memperhatikan guru, hal ini sangat tidak efektif karena tidak semua siswa melihat dengan baik dan jelas, sementara guru menjelaskan dengan waktu yang terbatas.

Dari hasil wawancara (Agustus 2017) dengan 31 siswa dinyatakan bahwa Pada proses pembelajaran Rias Wajah Khusus dan Kreatif dalam kompetensi melakukan Rias wajah panggung siswa masih ragu-ragu karena hanya disampaikan dengan demonstrasi sekali saja dari guru ketika siswa lupa akan langkah yang disampaikan guru siswa menjadi tidak percaya diri lagi, Model pembelajaran konvensional dengan menggunakan media powerpoint yang masih sangat sederhana dan monoton tidak sesuai dengan kurikulum yang telah diterapkan bahwa pembelajaran berpusat pada siswa sementara pihak sekolah sudah menyediakan fasilitas komputer yang lengkap.

Hal tersebut mengingatkan bahwa proses belajar perlu adanya pengulangan sehingga akan memperkuat konsep. Semakin sering diulang maka semakin baiklah hasil belajarnya. Salah satu cara yang efektif untuk membantu siswa dalam mempermudah proses belajar yaitu dengan pemanfaatan media pembelajaran. Dari hasil wawancara kepada siswa bahwa sangat dibutuhkannya Media Pembelajaran *Interaktif Adobe Flash CS6* agar tercipta pembelajaran yang menarik, tidak menimbulkan kebosanan dan bisa dilakukan berulang kali.

Pembelajaran Rias Wajah Khusus dan Kreatif dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi akan menggeser pembelajaran yang monoton menjadi pembelajaran yang variatif. Pengembangan

media pembelajaran pada mata pelajaran Rias Wajah Khusus dan Kreatif dengan Media Pembelajaran *Interaktif Adobe Flash CS6* diharapkan dapat dijadikan inovasi pada kegiatan pembelajaran Rias Wajah Khusus dan Kreatif

Berdasarkan pada latar belakang diatas, penulis beranggapan bahwa pengembangan Media Pembelajaran *Interaktif Adobe Flash CS6* dapat menambah ketertarikan siswa dalam mengikuti, memahami maupun mengingat mata pelajaran Rias Wajah Khusus dan Kreatif. Dan dari pengembangan media ini dapat membantu guru dalam memberikan ilmu kepada siswa sehingga pembelajaran tidak berorientasi kepada guru dan siswa hanya sebagai penerima informasi. Atas dasar inilah peneliti membuat judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Interaktif Adobe Flash CS6* pada Mata Pelajaran Rias Wajah Khusus dan Kreatif Siswa Kelas XI Tata Kecantikan Kulit di SMK Negeri 8 Medan”**.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Siswa sering kesulitan dalam memahami materi Rias Wajah Panggung.
2. Dalam menyampaikan materi pelajaran Rias Wajah Panggung guru hanya memanfaatkan modul dan catatan saja.
3. Guru masih sangat kurang memanfaatkan media sebagai sumber belajar.
4. Media Pembelajaran *Interaktif Adobe Flash CS6* belum pernah dimanfaatkan pada mata pelajaran Rias Wajah Khusus dan Kreatif.

C. Pembatasan Masalah

Dalam Penelitian ini, pembatasan masalah difokuskan pada permasalahan yang akan dibahas. Penelitian ini akan dibatasi pada : Materi pembelajaran yang dikembangkan hanya meliputi pengertian rias wajah panggung, tujuan rias wajah panggung, alat, bahan, kosmetik serta prosedur pelaksanaan rias wajah panggung pada Peragawati. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah Media Pembelajaran Interaktif dalam Software Adobe Flash Cs6. Materi pembelajaran adalah Rias wajah Panggung pada Peragawati pada mata Pelajaran Rias Wajah Khusus dan Kreatif. Analisis kebutuhan dilakukan pada Siswa Kelas XI Kecantikan Kulit SMK Negeri 8 Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, rumusan masalah penelitian ini yaitu : Bagaimana mengembangkan Media Pembelajaran *Interaktif Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Rias Wajah Khusus dan Kreatif kelas XI Tata Kecantikan Kulit SMK Negeri 8 Medan?, Bagaimana keefektifan Media Pembelajaran *Interaktif Adobe Flash CS6* dalam membantu pembelajaran siswa kelas XI Tata Kecantikan Kulit SMK Negeri 8 Medan?

E. Tujuan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk : Untuk mengetahui bagaimana mengembangkan Media Pembelajaran *Interaktif Adobe Flash CS6* pada pelajaran Tata Rias Wajah Khusus dan Kreatif pada Siswa Kelas XI Tata Kecantikan Kulit SMK N 8 Medan. Untuk mengetahui efektivitas Media

Pembelajaran *Interaktif Adobe Flash CS6* pada pelajaran Tata Rias Wajah Khusus dan Kreatif pada Siswa Kelas XI Tata Kecantikan Kulit SMK N 8 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Secara teoritis manfaat pengembangan ini adalah:

1. Penelitian ini diharapkan memberikan tambahan informasi dan dapat dijadikan acuan untuk penelitian yang sejenis.
2. Untuk membangkitkan motivasi siswa mengembangkan media pembelajaran interaktif yang menyenangkan, efektif dan menarik
3. Diharapkan konsep pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran *Interaktif Adobe Flash CS6* dapat direkomendasi sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Secara praktis manfaat penelitian ini adalah :

- 1 Sebagai alternative dalam pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sehingga pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja tanpa adanya kehadiran guru secara fisik.
- 2 Dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran Rias Wajah Khusus dan Kreatif sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan menarik bagi peserta didik dan akhirnya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

- 3 Sebagai bahan masukan bagi pengajar Rias Wajah Khusus dan Kreatif dengan menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta.



THE
Character Building
UNIVERSITY