

BAB I
PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses yang kompleks, namun kompleksnya selalu seiring dengan perkembangan manusia. Melalui pendidikan pula berbagai aspek kehidupan dapat dikembangkan melalui proses belajar dan pembelajaran. Berbagai masalah dalam proses belajar diselesaikan dan distabilkan agar kondisi belajar tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta dapat diperoleh seoptimal mungkin. Untuk melengkapi komponen belajar dan pembelajaran di sekolah, sudah seharusnya guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai untuk membantu merangsang pembelajaran secara efektif dan efisien.

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.

Keefektifan pembelajaran digambarkan oleh hasil belajar yang dicapai siswa.

Dengan kata lain, makin efektif pembelajaran yang dilaksanakan, maka makin meningkat dan baik hasil belajara siswa.

Salah satu lembaga yang menangani pendidikan adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yang merupakan suatu lembaga pendidikan 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 (GGBPPP) pada kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang secara umum bertujuan untuk menyiapkan siswa/lulusan : 1) memasuki lapangan kerja serta dapat mengembangkan sikap profesional dalam lingkup keahlian tertentu, 2) mampu menjadi tenaga kerja tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha dan industri pada saat ini maupun pada masa mendatang, 3) mampu mengembangkan diri dalam lingkup keahlian tertentu, dan lain-lain.

SMK Awal Karya Pembangunan Galang sebagai lembaga pendidikan dan pelatihan untuk tingkat menengah kejuruan. SMK Awal Karya Pembangunan Galang ada jurusan 5 jurusan yaitu : Teknik komputer dan jaringan, Permesinan kendaraan ringan, Teknik sepeda motor, Tata Busana dan Tata Kecantikan. Pada program keahlian kecantikan di tingkat SMK telah dibagi menjadi 2, yaitu Kecantikan Rambut dan Kecantikan Kulit. Siswa akan diajarkan banyak materi tentang kecantikan, Pada kecantikan kulit siswa mendapatkan ilmu seperti : *Facial, Manicure, Pedicure, Spa/Body Treatment, Rias Panggung, Rias Karakter, Rias Pengantin*. Sedangkan Pada Kecantikan rambut siswa mendapatkan ilmu seperti : *Pangkas Rambut, Creambath, Hair Spa, Rebonding, Pewarnaan Rambut, Smoothing, Sanggul, dan Pengeritingan rambut*. (Blog SMK Awal Karya Pembangunan Galang, 2014).

Pada kompetensi pengeritingan rambut membahas teknik – teknik pengeritingan rambut ialah : Pengeritingan selang – seling, Pengeritingan penggulungan vertikal, Pengeritingan zig – zag, Pengeritingan berganda, Pengeritingan batu bata, Pengeritingan batang, dan Pengeritingan dekat tengkuk.

Teknik pengeritingan batang menggunakan batang-batang plastik pipih dengan tujuan membentuk volume rambut yang mengembang disekeliling garis desain. banyak digunakan untuk memberi bentuk keriting yang mengembang ,tetap mempertahankan pola guntingan geometris pada rambut yang bersangkutan. Pembagiann rambut dibuat menjadi 5 bagian, 2 bagian di depan dan 3 bagian di belakang garis-garis pembagian *vertikal*(lurus) dan hasil pembagian *simetris*(seimbang). Penggulungan dimulai dari bagian bawah tengkuk dan terus menuju keatas. Rotto terbawah digulung menempel dikulit. Rotto berikutnya digulung dengan diberi sedikit sela antara, lalu disisipi batang plastik pipih tersebut di atas sehingga membentuk suatu sudut yang dikehendaki makin ke atas makin menjauhi kulit kepala.

Dari hasil wawancara (dengan Kepala Jurusan Tata Kecantikan SMK Awal Karya Pembangunan Galang Ibu Retni Tri Ramasari,S.Pd) tahun 2018 menyatakan dalam penyampaian materi bahwa:1) Guru masih membutuhkan media pembelajaran yang dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih efektif. Sebelumnya media pembelajaran yang berlangsung di sekolah masih dilaksanakan dengan menggunakan media power point yang tidak mencantumkan foto dan video. 2) Pembelajaran diisi dengan metode ceramah, sementara siswa dituntut menerima, menghafal dan memahami materi pembelajaran sehingga membuat siswa menjadi jenuh untuk belajar.

Pada materi pengeritingan rambut teknik batang dari hasil belajar siswa kelas XI SMK Awal Karya Pembangunan Galang dijelaskan Tahun 2015/2016 rata-rata siswa memiliki nilai dengan kategori rendah, siswa dengan nilai (90-100) berjumlah 2 dari 30 siswa, nilai (80-89) berjumlah 4 dari 30 siswa, nilai (70-79) berjumlah 9 dari 30 siswa, dan nilai (<60) berjumlah 15 dari 30 siswa. Karena pada teknik pengeritingan batang cara menggulung rambut dengan rotto dan alat batang plastik pipih yang digunakan pada teknik pengeritingan batang, siswa belum memahami cara meletakkan batang plastik pipih di antara rotto dan kulit kepala dengan penjelasan materi yang sederhana. (Guru Bidang Study SMK Awal Karya Pembangunan Galang).

Dari paparan tersebut masih ada siswa yang belum mencapai kompetensi, hal ini diduga ada beberapa kendala yang menyebabkan hasil belajar siswa kurang memuaskan. Perolehan kompetensi yang belum maksimal tersebut diindikasikan oleh penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal, hal ini membuat siswa sering bosan mengikuti kegiatan pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, maka perlu adanya perubahan dalam mengajar yakni dengan media pembelajaran interaktif yang mampu mengajak siswa ikut berpartisipasi dan semangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Ada banyak jenis aplikasi media pembelajaran berbasis komputer, seperti : aplikasi *swishmax*, aplikasi *power point*, aplikasi *wordpress*, aplikasi *Macromedia Flash* 8 dan masih ada juga yang lainnya.

Pada zaman sekarang zaman ilmu teknologi dan berkembangannya ilmu teknologi, dan melihat fasilitas – fasilitas yang tersedia di SMK Awal Karya Pembangunan Galang. Sangat disayangkan belum mampu menerapkan media pembelajaran yang variatif. Melihat kondisi ini, maka diadakan perubahan, dengan

menerapkan media pembelajaran yang lebih informatif dan inovatif untuk memberdayakan siswa. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan penggunaan media *macromedia flash8* yang digunakan peserta didik sebagai pedoman dalam proses pembelajaran.

Program *Macromedia Flash 8* dimulai dari tahun 1999, dengan dikeluarkannya *Flash 4* sebagai program Flash pertama yang dikenal di Indonesia. Tahun 2000 *Flash 5* juga dikeluarkan dan penambahan sedikit fungsi didalamnya, Menyusul empat tahun berikutnya, *Macromedia* mengeluarkan dengan *MX*, yang dikeluarkan 2002 dan pada tahun 2004, *Flash 7MX* tahun 2004 dikeluarkan sebagai hasil perkembangan dan penambahan fungsi baru dari variasi sebelumnya. Pada tahun 2005, tibalah perusahaan *Macromedia* mengeluarkan program *Flash* terbaru sekaligus terakhir hingga 2006 lalu, yaitu *Macromedia Flash Basic 8* dan sebagai versi pelengkapanya, yaitu *Macromedia Profesional 8*. (tips-triks-ilmu-komputer 2014)

Menurut Asrar, Aspia (2013) *Macromedia Flash 8* merupakan pengembangan dari *Macromedia Flash MX*. Program ini sering digunakan animator untuk membuat animasi interaktif maupun membuat presentasi *software*. *Macromedia Flash 8* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membuat dan memberikan efek animasi pada *website*, *CD Interaktif* dan lainnya.

Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web lainnya.

Berkaitan dengan yang dibutuhkan alat bantu atau media pembelajaran dalam usaha menciptakan proses belajar yang menyenangkan, menarik, dan efektif maka peneliti melakukan penelitian dibidang berupa pengembangan media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan *software Macromedia Flash 8* pada Kompetensi Pengeritingan Rambut Siswa Kelas XI Tata Kecantikan SMK Awal Karya Pembangunan Galang.

Penulis memilih teknik pengeritingan batang karena pengulungan rambut teknik batang menggunakan batang stick disayangkan siswa belum memahami cara penggulungam tersebut. Penulis menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash 8* pada materi pengeritingan batang agar lebih menarik dan efektif. Dengan pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru dalam penyajian materi pembelajaran. Siswa sebagai penerima materi akan lebih termotivasi, aktif dan mudah memahami materi. Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media *Macromedia Flash8* Pada Kompetensi Pengeritingan Rambut Siswa Kelas XI SMK Awal Karya Pembangunan Galang”**.

1. 2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah terdapat beberapa pokok permasalahan antara lain :

1. Proses pembelajaran pengeritingan rambut teknik batang masih dilakukan dengan cara mencatat materi yang diberikan oleh guru dan menjelaskan secara ceramah.
2. Menggunakan media pembelajaran power point yang sederhana, sehingga membuat murid tidak aktif dalam proses pembelajaran.
3. Hasil belajar siswa penggulungan rambut dengan menggunakan rotto pada pengeritingan teknik batang SMK Awal Karya Pembangunan Galang belum kompeten. Diperoleh data rata – rata yang dapat menunjukkan 15 siswa dari 30 siswa yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimum yang telah ditetapkan.
4. Belum ada media pembelajaran *Macromedia Flash 8* pada kompetensi pengeritingan rambut teknik batang.

1. 3. Pembatasan Masalah

Untuk member ruang lingkup yang jelas dan terarah serta mengingat kemampuan penulis yang terbatas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Media pembelajaran yang digunakan berupa desain Media Pembelajaran Interaktif menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* materi pengeritingan rambut teknik batang.

2. Kelayakan Macromedia Flash 8 Pada materi teknik pengeritingan batang di kelas XI Tata Kecantikan SMK Awal Karya Pembangunan Galang.
3. Materi pelajaran meliputi “Pengertian pengeritingan rambut, pengertian teknik pengeritingan batang, alat, bahan, lenan, kosmetik dan proses pengeritingan rambut teknik batang”.
4. Objek penelitian ini adalah Siswa Kelas XI Tata Kecantikan pada semester Genap di SMK Awal Karya Pembangunan Galang Tahun Ajaran 2020/2021.

1. 4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut, yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Macromedia Flash 8* digunakan pada Kompetensi Pengeritingan Rambut Teknik Batang di SMK Awal Karya Pembangunan Galang T.A 2020/2021 ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Macromedia Flash 8* sebagai media pembelajaran yang inovatif berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi dan siswa ?

1. 5. Tujuan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan media pembelajaran materi pengeritingan rambut teknik batang berbasis aplikasi *Macromedia Flash 8* pada siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Awal Karya Pembangunan Galang.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Macromedia Flash 8* pada Siswa Kelas XI Tata Kecantikan SMK Awal Karya Pembanguna Galang.

1. 6. Manfaat Penelitian

Secara teoritis manfaat penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

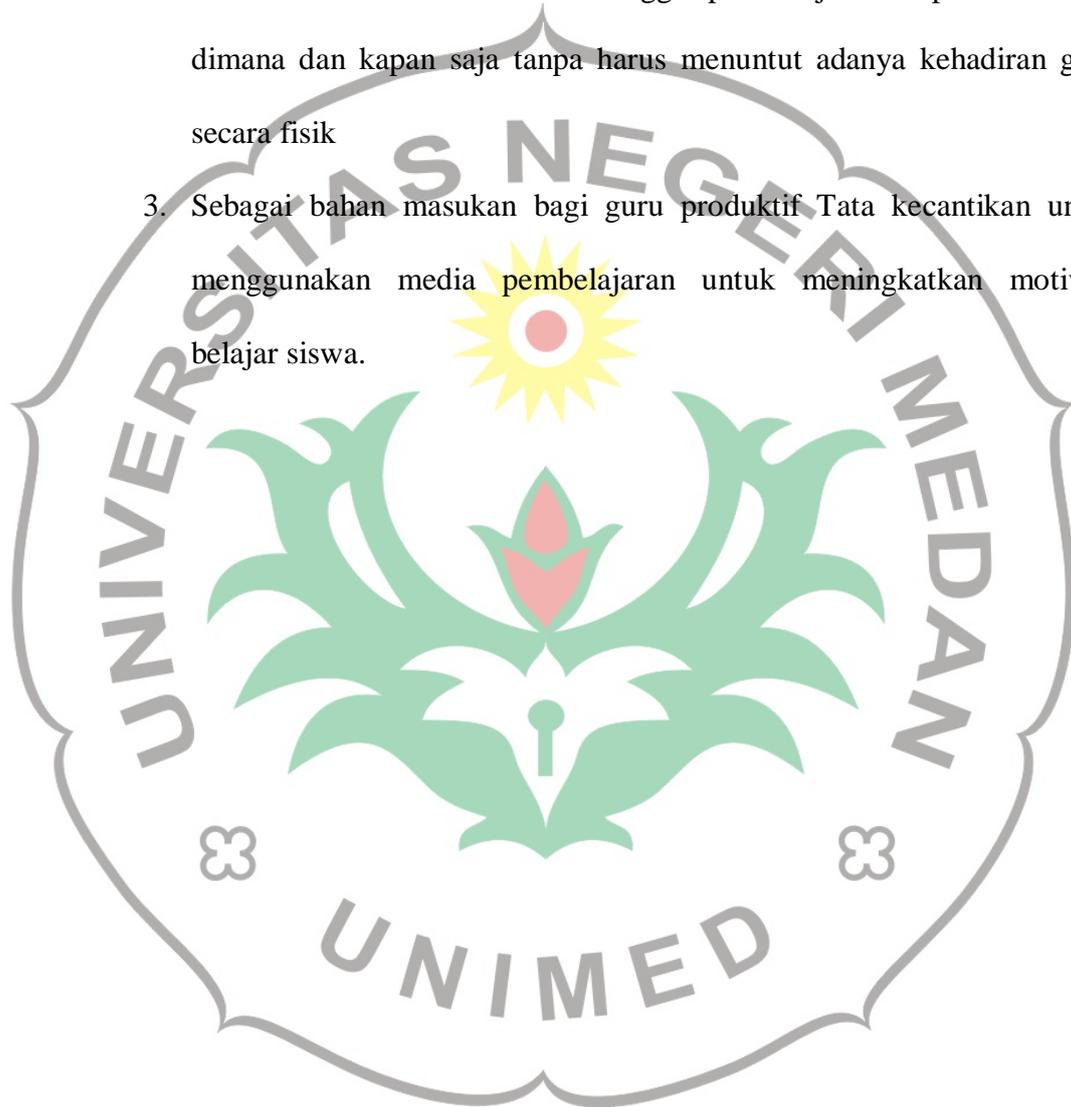
1. Untuk membangkitkan motivasi mengembangkan media pembelajaran interaktif yang menyenangkan dan menarik
2. Diharapkan konsep pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash 8* dapat direkomendasi sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Manfaat pengembangan ini secara praktis adalah sebagai berikut:

1. Dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran Pengeritingan Rambut dengan pembelajaran menarik dan menyenangkan bagi setiap siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
2. Sebagai salah satu alat alternatif dalam pemanfaatan medial pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi

informasi dan komunikasi sehingga pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja tanpa harus menuntut adanya kehadiran guru secara fisik

3. Sebagai bahan masukan bagi guru produktif Tata kecantikan untuk menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.



THE *Character Building*
UNIVERSITY