

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kondisi pada saat ini, kita ketahui dimasa pandemi ini, adanya sebuah batasan yang mengharuskan kegiatan pembelajaran jarak jauh (daring). Tetapi hal tersebut tidak menjadi batasan dikarenakan tenaga pendidik dapat melakukan pembelajaran berbasis *e-learning*. Dengan pembelajaran berbasis *e-learning*, tenaga pendidik dapat menggunakan media pembelajaran apapun yang dikuasai. Dengan penggunaan media pembelajaran tenaga pendidik dapat membuat ide-ide kreatif sehingga pelajaran lebih menarik.

Seiring dengan perkembangan serta kemajuan teknologi ini banyak ditemukan media pembelajaran inovatif dan konstruktif dalam mengembangkan dan menggali pengetahuan peserta didik secara konkret dan mandiri.

Menurut UU RI. NO.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebut bahwa tujuan pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah mempersiapkan peserta didik terutama bekerja dalam bidang tertentu, dengan demikian SMK dituntut untuk menyiapkan siswa yang kompeten dan berkualitas. Untuk mencapai hal ini maka mutu pendidikan harus ditingkatkan.

Tujuan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah; 1). Menyiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional, 2). Menyiapkan siswa agar mampu memiliki karir, mampu berkompetensi, dan mampu mengembangkan diri, 3). Menyiapkan tenaga kerja menengah untuk

mengisi kebutuhan dunia usaha dan industri pada saat ini maupun saat yang akan datang, 4). Menyiapkan tamatan agar menjadi warga negara yang produktif, adaktif, dan kreatif (Direktorat Pembinaan SMK, 2013).

Salah satu unsur yang paling penting yang harus diperhatikan dengan pelaksanaan proses belajar mengajar yang baik adalah pencapaian tujuan pembelajaran. Mata pelajaran Anatomi dan Fisiologi merupakan salah satu mata pelajaran kejuruan yang terdapat di SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan program studi Kejuruan Tata Kecantikan. Mata pelajaran Anatomi, Fisiologi, Kelainan dan Penyakit Kulit dan Rambut ini terdapat salah satu sub materi pokok yaitu susunan batang rambut yang harus dikuasai dan dipahami oleh siswa. Dimana dalam materi ini terdapat gambar-gambar yang menggunakan istilah latin dan konsep-konsep hafalan yang sulit dipahami oleh siswa, siswa dituntut bukan hanya dapat menghafal tetapi juga mampu memahami istilah latin. Namun pada kenyataannya hasil belajar anatomi fisiologi yang banyak menggunakan istilah latin, diperoleh pada siswa belum optimal dan belum mencapai standart KKM hanya dikarenakan siswa kurang menguasai bahan.

Berdasarkan hasil observasi tanggal 22 Juli 2020 informasi yang diperoleh dari guru mata pelajaran diketahui bahwa masih ada beberapa siswa yang belum maksimal dalam menerima pembelajaran, hal ini terlihat dari hasil belajar siswa tahun ajaran 2018/2019 dengan jumlah 32 siswa diketahui bahwa hanya ada 12 orang (37,5%) dari jumlah siswa dengan rata-rata nilai ≥ 75 , sedangkan 20 orang (62,5%) dari jumlah siswa mendapat nilai dibawah rata-rata nilai standar < 75 . Hal ini dikarenakan beberapa faktor diantaranya, rendahnya minat siswa dalam

belajar anatomi, fisiologi, kelainan dan penyakit kulit dan rambut dengan materi susunan batang rambut menjadi masalah yang cukup berarti bagi siswa kecantikan kelas X. Hal ini mengakibatkan siswa memiliki pemahaman yang belum maksimal tentang susunan batang rambut yang harus dipahami. Salah satu penyebabnya adalah buku-buku dengan tema tersebut dianggap susah dimengerti karena dalam materi ini terdapat gambar-gambar yang menggunakan istilah latin dan konsep-konsep hafalan yang sulit dipahami siswa dan pelajaran ini berbentuk teori. Maka dari itu, penulis menawarkan sebuah produk berupa media pembelajaran *Videoscribe* yang dapat digunakan dalam mendukung kegiatan pembelajaran.

Menurut Sadiman (2010), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi. Dengan tersampainya tujuan pembelajaran kepada siswa diharapkan dapat tercipta kegiatan belajar yang efektif dan membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif (Sulisna, 2016)

Dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran saat ini perlu digunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi dan aplikasi pembelajaran. Penggunaan teknologi dan aplikasi pembelajaran dapat membentuk atmosfer pembelajaran yang lebih mudah dipraktikkan dalam kegiatan pembelajaran.

Aplikasi pembelajaran menjadi penghubung antara guru dan murid. Berkat media aplikasi, siswa tidak lagi dibatasi oleh batas-batas ruang kelas. Siswa dapat belajar diberbagai tempat seperti melalui internet maupun ponsel mereka.

Menurut Moch Agung (2020) menggunakan program aplikasi *sparkol videoscribe* kita dapat menggunakannya dalam menyiapkan bahan ajar yang berhubungan dengan materi. *Videoscribe* ini diciptakan untuk kebutuhan *e-learning* yang dapat digunakan kebutuhan pembelajaran secara online maupun offline yang dapat dibuat dengan cepat dan mudah.

Media pembelajaran *videoscribe* merupakan software yang dikembangkan pada tahun 2012 oleh sparkol (salah satu perusahaan yang ada di Inggris). Salah satu video pembelajaran yang dapat digunakan dalam mendukung kegiatan pembelajaran adalah media pembelajaran *videoscribe*. Software ini sangat mudah untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Konten yang disajikan juga menarik bagi peserta didik karena software ini dapat memadukan gambar, suara, dan desain dalam satu kesatuan. *Videoscribe* menyediakan fitur-fitur yang beragam seperti teks, animasi, grafis, musik, hingga dubbing suara yang mempermudah guru dalam menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. (Moch Agung, 2020).

Media pembelajaran *videoscribe* ini sangat mudah dalam penggunaannya untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa dan mudah diterapkan atau diimplementasikan karena tidak memerlukan pemahaman pemrograman yang canggih bahasa. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti ingin mengembangkan suatu media *Videoscribe* agar dapat meningkatkan pemahaman

dan daya tarik siswa dalam Kompetensi Anatomi Fisiologi Rambut. Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media *Videoscribe* yang berjudul, **“Pengembangan Media Pembelajaran *Videoscribe* Pada Mata Pelajaran Anatomi Dan Fisiologi Kelas X Tata Kecantikan SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dari hasil observasi yang dilakukan dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu hasil belajar anatomi dan fisiologi siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Pariwisata Imelda Medan belum maksimal, rendahnya minat siswa dalam belajar anatomi, fisiologi, kelainan dan penyakit kulit dan rambut dengan materi susunan batang rambut, siswa memiliki pemahaman yang belum maksimal tentang susunan batang rambut, 20 orang (62,5%) mendapat nilai dibawah rata-rata. Selain itu, siswa kurang memahami materi susunan batang rambut terdapat gambar-gambar yang menggunakan istilah latin dan konsep-konsep hafalan yang sulit dipahami oleh siswa, siswa dituntut bukan hanya dapat menghafal tetapi juga mampu memahami istilah latin.

THE
Character Building
UNIVERSITY

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, batang masalah dalam penelitian ini hanya pada:

1. Pelajaran yang diteliti adalah mata pelajaran anatomi dan fisiologi dengan materi susunan batang rambut siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan.
2. Kelayakan media pembelajaran *Videoscribe* yang diteliti adalah mata pelajaran anatomi dan fisiologi pada materi susunan batang rambut siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Videoscribe* pada mata pembelajaran anatomi dan fisiologi dengan materi susunan batang rambut siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian dan pengembangan ini untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Videoscribe* pada mata pelajaran anatomi dan fisiologi dengan materi susunan batang rambut siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

- a. Siswa
 - 1) Memperkaya ilmu pengetahuan dalam bidang pengembangan media pembelajaran pada kompetensi anatomi dan fisiologi
 - 2) Membantu siswa lebih mudah memahami kompetensi anatomi dan fisiologi.
 - 3) Membangkitkan minat peneliti lanjutan untuk mengkaji pengembangan media pembelajaran.
- b. Guru bidang studi
 - 1) Membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran
 - 2) Meningkatkan proses pembelajaran sehingga dapat membantu dan mengoptimalkan potensi peserta didik.
- c. Peneliti

Sebagai sarana belajar dan menambah wawasan, pengetahuan, serta pengalaman mengenai Pengembangan Media *Videoscribe* yang digunakan dalam proses pembelajaran pada kompetensi anatomi dan fisiologi.