

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Yang artinya tujuan kegiatan belajar adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap bahkan meliputi segenap aspek *organisme* atau pribadi, dengan adanya kegiatan belajar - mengajar guru dan peserta didik dapat berinteraksi di dalam suatu kegiatan pembelajaran sehingga tercapainya tujuan kompetensi.

Indonesia sedang mengalami masalah diberbagai bidang terutama di bidang pendidikan di akibatkan adanya pandemic Covid- 19 membuat pemerintah mengeluarkan kebijakan baru demi menghentikan pemencaran Covid -19 yaitu mengimplementasikan ajakan masyarakat untuk melaksanakan *Physical Distancing* atau memberi jarak dengan orang lain sejauh satu meter dan menghindari kerumunan dan berbagai acara pertemuan yang menimbulkan perkumpulan (Covid-19,2020).

Selain itu pemerintah menerapkan kebijakan untuk di rumah saja seperti kerja dirumah atau *Work From Home* (WFH), sekolah kegiatan apapun termasuk yang berhubungan dengan perkumpulan atau pertemuan di tiadakan dan di ganti dengan pembelajaran *online*. (Kemendikbud, 2020) mengeluarkan Surat Edaran tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran Covid-19. Isi dari surat ini salah satunya adalah meliburkan kegiatan belajar mengajar dan mengganti dengan pembelajaran dengan berbasis jaringan

(Daring) via *E-learning* yang dapat digunakan berbagai instansi pendidikan. Untuk itu sebagai tenaga pendidik, guru harus lebih kreatif dan berinovasi didalam pembelajaran agar peserta didik dapat belajar dengan nyaman, aman dan efektif diberbagai kondisi.

Sanggul Tradisional dan Kreatif merupakan suatu mata pelajaran tentang pembuatan sanggul daerah yang di kreasikan. Dimana mata pelajaran sanggul tradisional dan kreatif sangat penting di pelajari oleh peserta didik dikarenakan mata pelajaran ini bersangkutan dengan budaya Indonesia yang harus dilestarikan agar anak dan cucu kita tidak kehilangan identitas budaya di akibatkan banyaknya budaya luar yang mulai menggeser budaya lokal. Penataan sanggul daerah selalu berhubungan dengan dunia industri, dunia usaha dan khususnya untuk dunia para MUA (*Makeup artist*). Penataan sanggul tradisional merupakan kompetensi yang sangat susah di pahami oleh peserta didik dikarenakan teori – teori buku yang sangat terbatas, bahasa buku yang baku agak susah dicerna peserta didik dan banyaknya sanggul daerah yang harus dipelajari oleh peserta didik dan teknik melakukan penataan sanggul daerah yang cukup rumit.

Mata pelajaran penataan sanggul tradisional dan kreatif terdiri dari beberapa sanggul yang harus di lakukan penataan yaitu daerah: Bali, Batak, Melayu, Bandung, Jawa dan sebagainya. Sanggul daerah yang sering digunakan pada acara kebesaran Negara yaitu: Sanggul ukel Konde.

Sanggul ukel konde yaitu sanggul yang berasal dari Solo yang biasanya di gunakan pada acara resmi di Indonesia . Sanggul ukel konde merupakan sanggul yang berasal dari daerah jawa tengah yang sering di gunakan pada acara kebesaran.

Media merupakan alat untuk menyampaikan pesan dan informasi dari berbagai sumber dan membantu dalam keperluan serta aktivitas, yang dimana sifatnya dapat mempermudah bagi siapa saja yang memanfaatkannya.

Menurut Arsyad (2002:4) Media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang ditujuh. Sedangkan menurut Dian (2011:13) Media merupakan alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak "*medium*" secara harifah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Beberapa hal yang termasuk ke dalam media adalah film, televise, diagram, media cetak (*printered material*), *computer* dan lain sebagainya. Selanjutnya Menurut Azhar (2011:4) media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi insruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Pendapat yang sama dikemukakan Rayanda (2012:8) bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan

atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Menurut Setyosari dkk (2005:117) video adalah sebagai media penyampaian pesan, termasuk media audio visual atau media pandang- dengar. Sedangkan menurut Arsyad (2004:36) video merupakan rangkaian gambar gerak yang di sertai suara yang membentuk suatu kesatuan yang di rangkai menjadi alur, dengan pesan- pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang sampai dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk. Selanjutnya menurut Sukiman (2012: 187-188) video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam suatu waktu bersamaan. media video digunakan dalam proses belajar mengajar yang memiliki banyak manfaat dan keuntungan, diantaranya adalah video merupakan pengganti alam sekitar dan dapat menunjukkan objek yang sangat baik dan visualisasi yang sangat menarik sehingga dapat di manfaatkan untuk menyampaikan materi belajar dengan tidak mengurangi bahan kajian materi pembelajaran sebab di rancang untuk memenuhi standar kompetensi sehingga peserta didik termotivasi untuk mempelajari penataan sanggul tradisional dan kreatif sehingga tercapailah kompetensi dasar yang di harapkan.

Berdasarkan masalah di atas maka peneliti merasa bahwa pengembangan media video pembelajaran merupakan solusi bagi tenaga pendidik agar dapat melaksanakan belajar mengajar dengan baik, mengingat sulitnya mendapatkan

video pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tenaga pendidik dalam pembelajaran penataan sanggul ukel konde

Berdasarkan wawancara kepada guru – guru kecantikan hampir seluruh guru kecantikan memerlukan video pembelajaran, karena sebagian besar mata pelajaran yang diajarkan merupakan mata pelajaran praktek yang menuntut siswa harus memahami teknik - teknik dalam pembelajaran kecantikan dan salah satunya mata pelajaran sanggul tradisional dan kreatif. Dan pada siswa menunjukkan 95% pentingnya media pembelajaran tradisional dan kreatif berbasis budaya pada mata pelajaran sanggul tradisional dan kreatif.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti bermaksud untuk membuat suatu penelitian “Pengembangan Video Pembelajaran Sanggul Ukel Konde Pada Kelas XI di SMK Negeri 3 Tebing Tinggi”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka masalah- masalah yang dapat di indentifikasi antara lain.

1. Penggunaan media pembelajaran tidak bervariasi
2. Guru kurang inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran
3. Pembelajaran pada sanggul ukel konde masih kurang efektif dikarenakan persediaan buku masih sedikit sehingga siswa sulit untuk mencari sumber referensi.

4. Minimnya media pembelajaran sehingga membuat siswa merasa kesulitan dalam memahami pembelajaran sanggul ukel konde
5. Penggunaan video pembelajaran belum optimal digunakan guru didalam proses pembelajaran
6. Penyajian materi pembelajaran sanggul ukel konde belum tersedia dalam bentuk video pembelajaran.
7. Hasil belajar sanggul tradisional dan kreatif yang masih rendah mencakup tugas/praktek

C. Pembatasan Masalah

Ditinjau dari identifikasi masalah yang muncul, maka dapat di tarik pembatasan masalah di atas agar penelitian ini lebih mendalam dan terfokus. Adapun yang akan di teliti dalam penelitian “Pengembangan Video Pembelajaran Sanggul Ukel konde Pada Kelas XI di SMK Negeri 3 Tebing Tinggi”. Untuk memberi ruang lingkup yang jelas dan terarah serta mengingat kemampuan peneliti yang terbatas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya dalam bentuk video
2. Video pembelajaran hanya membahas tentang sanggul ukel konde, dengan penjelasan, sejarah sanggul, aksesories dan langkah- langkah melakukan pembentukan sanggul
3. Penelitian yang dilaksanakan hanya sampai uji kelayakan dan keefektifan pada produk yang dikembangkan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan video pembelajaran sanggul ukel konde?
2. Bagaimana kelayakan video pembelajaran sanggul ukel konde?
3. Bagaimana tingkat keefektifan penggunaan video pembelajaran sanggul ukel konde?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam pengembangan ini adalah untuk:

1. Untuk mengembangkan video pembelajaran sanggul ukel konde
2. Untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran digunakan pada sanggul ukel konde
3. Untuk mengetahui keefektifan video pembelajaran efektif digunakan pada sanggul ukel konde

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat :

- a. Memberikan sumbangan terhadap konsep, pembelajaran pada pengembangan video pembelajaran sanggul ukel konde
- b. Dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas maupun secara daring dan akhirnya pembelajaran menjadi lebih berkualitas.