

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Saat ini kita berada pada masa Pandemi *Corona Virus Disease* 2019 (COVID 19), virus ini bersal dari Negara Cina yaitu di Wuhan, kini virus tersebut menyebar keseluruh dunia bahkan salah satunya Negara Indonesia, karena adanya wabah virus tersebut yang sangat cepat menyebar dan menular, pemerintah memutuskan untuk menutup sekolah atau melakukan pembatasan aktivitas, masyarakat diharuskan melakukan *Social Distancing* (pembatasan social) yang berdampak terhadap sektor pendidikan baik secara global maupun secara lokal, karena terbatasnya ruang dan waktu pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar harus dilaksanakan dengan jarak jauh secara *online* (Daring). Kemajuan suatu bangsa memiliki hubungan yang kuat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada Siswa dan Masyarakat melalui lembaga pendidikan maupun lembaga nonpendidikan. Pendidikan diharapkan mampu memberikan wawasan yang luas terhadap individu untuk membentuk peradaban bangsa yang bermartabat dan mencerdaskan kehidupan bangsa.

Sekolah menengah kejuruan adalah lembaga pendidikan yang mengutamakan pengembangan kemampuan Siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu (peraturan pemerintah nomor 29 tahun 1990) tujuan pendidikan menengah kejuruan menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003, terbagi menjadi tujuan umum dan

tujuan khusus. Adapun tujuan khusus pendidikan sekolah menengah kejuruan yaitu :

1) menyiapkan Siswa agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya, 2) menyiapkan Siswa agar mampu memilih karir, ulet, dan gigih dalam berkompentensi, beradaptasi dilingkungan kerja dan mengembangkan sikap professional dalam bidang keahlian yang diminatinya, 3) membekali Siswa dengan ilmu pengetahuan teknologi dan seni agar mampu mengembangkan diri dikemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi, 4) membekali Siswa dengan kompetensi-kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilih.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Takengon merupakan lembaga pendidikan dimana Siswa akan dipersiapkan agar siap di dunia kerja pada bidangnya masing-masing. Program keahlian yang ada di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Takengon yaitu Tata Kecantikan. Program keahlian Tata Kecantikan tersebut terdiri dari beberapa mata pelajaran salah satunya Dasar Kecantikan merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang diajarkan pada Siswa kelas X Tata Kecantikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Takengon. Mata pelajaran tersebut memiliki beberapa kompetensi dasar, diantaranya adalah rias wajah sehari-hari dan sub kompetensi mengkoreksi bentuk wajah.

Observasi yang dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Takengon pada tanggal 22s/d23 September 2020 dengan mewawancarai Guru mata pelajaran Dasar Kecantikan yaitu Ibu Putri

Gemasih Sab S.St pada materi rias wajah sehari-hari khususnya pada sub materi koreksi bentuk wajah yang dilakukan oleh peneliti, Guru menyampaikan bahwa dalam pembelajaran mengkoreksi bentuk wajah Siswa diharuskan mampu menguasai konsep yaitu: mengetahui, mengingat, dan menerapkan teori dasar koreksi bentuk wajah, yang meliputi tipe-tipe bentuk wajah, ciri-ciri bentuk wajah, mengukur masing-masing tipe bentuk wajah, dan mengkoreksi bentuk wajah. Menurut konsep teori pembelajaran yang ada terdapat tujuh tipe bentuk wajah yaitu, oval, bulat, persegi, pear, panjang, segi tiga terbalik (*heart*), belah ketupat (*diamond*), acuan bentuk wajah yang ideal adalah oval maka bentuk wajah bulat, persegi, pear, panjang, segi tiga terbalik (*heart*), belah ketupat (*diamond*), akan dikoreksi dengan teknik peletakan warna *shading* (gelap) dan *tinthing* (terang) yang berfungsi untuk mengkontur (menutupi dan menonjolkan) masing-masing bagian wajah tersebut sesuai dengan tipe-tipe bentuk wajah sehingga menyerupai bentuk wajah yang dianggap ideal yaitu oval. Dalam proses pembelajaran Guru menyampaikan terdapat masalah yang dialami Siswa pada saat proses pembelajaran yaitu hasil belajar Siswa dalam penerapan praktik koreksi bentuk wajah masih rendah dimana terdapat 60% Siswa yang belum menguasai konsep teori dasar koreksi bentuk wajah hal ini dapat dilihat dari hasil praktik Siswa yang dilaksanakan secara daring oleh Guru dengan cara Siswa diberikan tugas oleh Guru mengundi masing-masing tipe bentuk wajah, setiap Siswa mendapatkan satu tipe bentuk wajah, lalu Guru menugaskan Siswa untuk menggambar bentuk wajah tersebut lengkap dengan hasil analisis pengukuran bentuk

wajah, ciri-ciri bentuk wajah dan koreksi bentuk wajah tersebut, maka terlihat kesulitan Siswa saat melakukan praktik mengkoreksi bentuk wajah tersebut, karena Siswa belum menguasai konsep koreksi bentuk wajah contohnya seperti menganalisis tipe-tipe bentuk wajah yang belum tepat sehingga masih salah mendiagnosa ciri-ciri bentuk wajah, lalu berakibatkan salah menerapkan koreksi bentuk wajah seperti peletakan shading dan tinthing yang belum tepat pada bagian wajah yang semetinya dikoreksi.

Dalam pembelajaran tentunya tidak terlepas dari unsur-unsur pembelajaran yang salah satunya ialah media pembelajaran. Proses pembelajaran membutuhkan media sebagai alat untuk menyajikan informasi guna merangsang peserta didik agar tertarik untuk belajar. Maka media menjadi salah satu faktor penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran dan keberhasilan belajar yang lebih aplikatif. Dalam artian aplikatif Siswa mampu memahami dan menalar materi sehingga dapat menghasilkan projek-projek yang nyata terkait materi pembelajaran tersebut adapun media pembelajaran yang digunakan oleh Guru bidang studi yaitu seperti buku bahan ajar, video tutorial, dan media *power point* saja.

Astriani (2017) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Contohnya, penggunaan media pelajaran berbantuan teknologi informasi, yang mana dalam beberapa mata pelajaran akan lebih efektif dalam

penyampaian materi dibandingkan dengan metode ceramah dan dapat juga menjadi media pendamping bagi metode yang digunakan Guru.

Kesenjangan yang terjadi antara tujuan pembelajaran dengan masalah atau kesulitan di lapangan menunjukkan perlunya evaluasi media pembelajaran, maupun fasilitas lain yang kurang mendukung pembelajaran. Oleh karena itu dalam rangka meningkatkan daya imajinasi Siswa agar lebih bisa menalar atau memahami materi serta tercapainya tujuan pembelajaran ditawarkan dukungan dan tambahan media lain diantaranya media pembelajaran yang ditawarkan oleh peneliti sebagai tambahan yaitu media pembelajaran *Articulate Storyline 3*.

Kementrian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi (2016) menjelaskan *Articulate Storyline* adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi. Memiliki fungsi yang sama dengan *Microsoft Power Point*, *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif. *Software* ini juga mempunyai fitur-fitur seperti *timeline*, *movie*, *picture*, *character* dan lain-lain yang mudah digunakan.

Amiroh (2019) *Articulate Storyline* merupakan salah satu *Multimedia Authoring Tools* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten yang berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi dan video. Hasil publikasi *Articulate Storyline* berupa media berbasis web (html5) atau berupa *Application File* yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet, dan smartphone.

Articulate Storyline 3 yang dirilis tanggal 11 september 2017. *Articulate Storyline 3* merupakan pengembangan dari versi sebelumnya, yaitu *Articulate Storyline 2*. Tidak ada perbedaan yang signifikan antara kedua versi tersebut sebab hampir semua konsepnya sama.

Kesulitan dalam proses pembelajaran yang tidak segera diatasi akan berdampak pada terhambatnya pencapaian tujuan pembelajaran. Penambahan media pembelajaran bukan berarti mengesampingkan media yang sudah ada di sekolah karena setiap media memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. Penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* merupakan salah satu upaya peneliti untuk pemanfaatan teknologi digital di zaman yang sudah modern seperti sekarang ini. Peneliti memilih *Articulate Storyline 3* Karena penggunaan media ini masih sangat jarang. Pembuatan media pembelajarannya menggunakan *Articulate Storyline 3* yang hasilnya digunakan untuk proses pembelajaran teori pada mata pelajaran rias wajah sehari-hari sub materi koreksi bentuk wajah pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Takengon diharapkan membuat Siswa tidak mudah bosan belajar, menambah semangat dan menarik Siswa untuk belajar, mempermudah menalar materi pelajaran, membantu Guru menyampaikan materi pembelajaran, meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran Dasar Kecantikan Siswa Kelas X Tata Kecantikan Smk Negeri 1 Takengon”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini, masalah yang dialami Siswa pada saat proses pembelajaran yaitu :

1.2.1. Proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada Guru.

1.2.2. Media pembelajaran yang dimanfaatkan Guru masih sangat sederhana dan kurang tepat.

1.2.3. hasil belajar Siswa dalam penerapan praktik koreksi bentuk wajah masih rendah dimana terdapat 60% Siswa yang belum menguasai konsep teori dasar koreksi bentuk wajah hal ini dapat dilihat dari hasil praktik Siswa terlihat kesulitan Siswa saat melakukan praktik mengkoreksi bentuk wajah tersebut, karena Siswa belum menguasai konsep koreksi bentuk wajah seperti menganalisis tipe-tipe bentuk wajah yang belum tepat sehingga salah mendiagnosa ciri-ciri bentuk wajah, lalu berakibatkan salah menerapkan koreksi bentuk wajah seperti peletakan shading dan tinthing yang belum tepat pada bagian wajah yang semetinya dikoreksi menyerupai bentuk wajah yang dianggap ideal yaitu oval.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, serta mengingat keterbatasan peneliti, maka perlu dilakukan pembatasan masalah untuk menghindari penafsiran yang berbeda-beda. Adapun pembatasan masalah di dalam penelitian ini sebagai berikut :

1.3.1 Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berupa *Aplikasi Articulate Storyline 3*.

1.3.2 Materi pelajaran dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan menyangkut materi Koreksi Bentuk Wajah yaitu Tipe-Tipe Bentuk Wajah , Ciri-Ciri Bentuk Wajah, Penentuan Bentuk Wajah, Dan Koreksi Bentuk Wajah .

1.3.3 Penelitian dan pengembangan media ini ditujukan kepada Siswa Kelas X Tata Kecantikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Takengon.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya di atas, maka masalah yang akan diteliti dalam rumusan masalah ini adalah :

1.4.1. Bagai mana pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Dasar Kecantikan Siswa Kelas X Tata Kecantikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Takengon ?

1.4.2. Bagai mana kelayakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Dasar Kecantikan Siswa Kelas X Tata Kecantikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Takengon ?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang terdapat di atas, maka tujuan pengembangan media pembelajaran yang akan dilakukan penelitian adalah :

1.5.1. Untuk mengetahui bagai mana pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Dasar Kecantikan Siswa Kelas X Tata Kecantikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Takengon.

1.5.2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Dasar Kecantikan Siswa Kelas X Tata Kecantikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Takengon.

1.6. Manfaat Penelitian Pengembangan

1.6.1. Secara teoritis manfaat pengembangan ini adalah :

- a. Untuk membangkitkan motivasi, mengembangkan media pembelajaran yang efektif, dan menarik.
- b. Diharapkan konsep pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.6.2. Secara praktis manfaat ini adalah :

- a. 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.
- b. Dapat membantu Siswa dalam memahami materi mengenai koreksi bentuk wajah sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan menarik bagi Siswa dan akhirnya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

- c. Sebagai bahan masukan bagi Guru bidang studi dengan menggunakan media pembelajaran guna untuk meningkatkan hasil belajar Siswa.
- d. Sebagai bahan masukan peneliti-peneliti selanjutnya yang relevan dan melanjutkan hasil penelitian.

1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah berupa *software Articulate Storyline 3* pada pembelajara Dasar Kecantikan Materi Koreksi Bentuk Wajah Untuk Siswa Kelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Takengon. Media ini dikembangkan dengan tujuan Siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan, dan memudahkan Guru dalam menyajikan materi. Spesifikasi media yang akan dikembangkan mengacu pada tujuan pembelajaran, dalam pengembangan yang mendukung proses belajar mengajar perlu mendapat respon positif. Secara lebih mendalam media pembelajaran yang dikembangkan terbagi dalam beberapa poin berikut ini:

1.7.1 Efisiensi dalam waktu dan tenaga, dengan bantuan media ini pembelajaran ini dapat dengan mudah diterima Siswa.

1.7.2 Menambah variasi penyajian animasi seperti audio, gambar dan warna, sehingga membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.

1.7.3 Mudah dalam penggunaan media.

1.7.4 Dengan animasi gambar, materi pembelajaran yang rumit menjadi lebih mudah dipahami dan dibayangkan, serta dapat menarik minat Siswa.

1.7.5 Untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang materi yang disampaikan Guru bidang studi.

1.7.6 Pesan yang di sampaikan secara visual mudah dipahami dan diterima oleh Siswa.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media *Articulate Storyline 3* ini diharapkan dapat menjadi alternatif sumber belajar untuk Siswa Kelas X Tata Kecantikan Kulit Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Takengon. Manfaat yang diharapkan untuk pengembangan media *Articulate Storyline 3* pada Materi Koreksi Bentuk Wajah antara lain:

1.8.1. Bagi Siswa

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, maka dapat memberikan suasana belajar yang berbeda dengan yang biasa dilakukan, dapat merangsang siswa untuk bertindak agar dapat mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi sehingga dapat menarik perhatian Siswa dan menumbuhkan motivasi serta minat belajar Siswa.

1.8.2. Bagi Guru

Hasil dilaksanakannya penelitian ini dapat memberikan pengalaman langsung bagi Guru dalam menyusun perangkat pembelajaran dan pengalaman tersebut dapat dijadikan acuan untuk pengembangan perangkat pembelajaran materi pembelajaran lainnya.

1.8.3. Bagi Peneliti

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, maka dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman peneliti serta dapat menerapkan langsung pengetahuan yang dimiliki selama proses pembelajaran tersebut.

1.8.4. Bagi Sekolah

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, maka proses pembelajaran dengan menggunakan pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajaran Dasar Kecantikan khususnya Materi Koreksi Bentuk Wajah dan dapat meningkatkan prestasi belajar Siswa.

1.8.5. Bagi Instansi

Menjadikan hasil penelitian pengembangan ini sebagai alat untuk mengumpulkan data media pembelajaran yang efektif dan efisien sebagai bentuk turut serta mengembangkan pendidikan di Indonesia menjadi lebih berkualitas.

1.9 Asumsi dan keterbatasan pengembangan

1.9.1. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* Materi Koreksi Bentuk Wajah antara lain:

- a. Media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran.

- b. Media pembelajaran yang memuat ilustrasi menarik akan memotivasi Siswa untuk belajar.

1.9.2. Keterbatasan Pengembangan

Beberapa keterbatasan pengembangan yang mendasari pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* Materi Koreksi Bentuk Wajah antara lain:

- a. Objek pengembangan terbatas pada penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* di kelas X Tata Kecantikan Di Sekolah Menengah Kejuruan (Smk) Negeri 1 Takengon.
- b. Hanya pada mata pelajaran Dasar Kecantikan Materi Koreksi Bentuk Wajah yang merupakan materi dasar di sekolah menengah kejuruan (SMK) Negeri 1 Takengon untuk jurusan Tata Kecantikan di Kelas X.
- c. Tahap pengembangan hanya sampai pada validasi oleh 3 Ahli Media dan 3 Ahli Materi.