

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada 31 Desember 2019 muncul hal serupa dengan *pneumonia* yang tidak diketahui di Wuhan China. Kasus tersebut di akibatkan oleh virus corona atau yang dikenal dengan COVID-19 (Corona Virus Desease-2019) yang mana merupakan musibah yang membuat seluruh Negara mengalami krisis dalam segala segmen kehidupan manusia. Melalui surat edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Direktorat pendidikan Tinggi No.1 Tahun 2020 pihak Kemendikbud memberikan instruksi kepada sekolah untuk menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh dan menyarankan siswa untuk belajar dirumah masing-masing.

Banyak sekolah dengan sigap menanggapi instruksi tersebut, salah satunya SMK Swasta Pariwisata Imelda yang menerbitkan surat edaran tentang kewaspadaan dan pencegahan penyebaran infeksi Covid-19 di lingkungan sekolah. Pembelajaran harus dilaksanakan dengan skenario yang mampu meminimalisir kontak fisik antara siswa satu dengan siswa yang lainnya, ataupun dengan guru. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang sangat cepat telah mempengaruhi seluruh aspek kehidupan masyarakat dan menciptakan kultur baru bagi semua orang di seluruh dunia. Pengaruh yang paling utama dalam hal penggunaan teknologi komunikasi dan informasi dalam pembelajaran terkait dengan mata pelajaran disekolah adalah bergesernya paradigma pembelajaran dari *teacher oriented* menuju *student oriented*.

Mata pelajaran kecantikan dasar merupakan mata pelajaran yang harus ditempuh oleh peserta didik kelas X, dengan kompetensi gerakan pengurutan wajah secara manual. pengetahuan lima gerakan pokok pengurutan wajah secara manual seperti *effleurange*, *patrisege*, *tepotage*, *vibratie*, *friction*, dan macam-macam gerakan pengurutan wajah manual seperti gerakan angka delapan, gerakan garis V, gerakan *tapping*, gerakan *trillende*, gerakan rotasi, gerakan cubit, gerakan melingkar, gerakan getaran dada, gerakan *zigzag*, gerakan *circual*, gerakan dada dan punggung.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah SMK Swasta Pariwisata Imelda pada bulan Juni 2021 melalui wawancara dengan ibu Dewi Utami S.Pd dan mengamati secara langsung proses belajar mengajar yang sedang berlangsung melalui Zoom meet, dikatakan bahwa Semua kompetensi harus ditempuh oleh peserta didik, namun masih ada peserta didik yang tidak mencapai kompetensinya, dikarenakan sulitnya mencapai pemahaman yang baik dari materi pengurutan wajah secara manual tersebut. Kesulitan tersebut terlihat antara lain pada kompetensi proses pengurutan wajah secara manual, yakni diindikasi karena kurang pahamnya peserta didik pada materi gerakan pengurutan wajah secara manual.

Dalam melakukan gerakan massage tentunya akan terasa sulit dipahami jika siswa hanya membaca atau mendengarkan materi saja, seperti pada gerakan mencubit sebagian siswa yang belum paham bagaimana cara melakukannya akan merasa bingung dengan gerakan ini, ada baiknya materi yang disampaikan atau dibagikan dilengkapi dengan gambar dan video tutorial cara melakukan gerakan tersebut agar siswa lebih mudah memahami dan menerapkan gerakan tersebut, kelenturan dan keluwesan tangan juga harus ditampakkan dalam video agar siswa

juga memahami pentingnya keluwesan dan kelenturan tangan saat melakukan gerakan massage pada wajah dengan menggunakan jari-jari atau bantalan jari-jari tangan.

Dalam dunia pendidikan, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong proses pembelajaran untuk lebih aplikatif dan menarik sebagai upaya untuk peningkatan kualitas pendidikan. Inovasi dan metode pengajaran yang baru dan tepat akan membantu proses pemahaman siswa sehingga siswa dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu cara untuk mendorong tercapainya pembelajaran yang efektif, digunakanlah alat bantu belajar atau yang biasa disebut media.

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka menyampaikan materi agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Arsyad (2015) menjelaskan bahwa media dalam pendidikan sebagai alat bantu pada proses belajar mengajar baik di dalam maupun di luar kelas.

Media pendidikan adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar fungsi media dalam pembelajaran yaitu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif, mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru serta untuk mempertinggi mutu pendidikan (Yusuf hadi Miarso, 2016).

Media yang digunakan dalam pembelajaran akan memberikan pengaruh bagi siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan. Dengan adanya media pembelajaran siswa tidak hanya mendengar tetapi juga melihat dan melakukan, sehingga daya serap siswa mengenai materi yang sedang diajarkan akan meningkat.

Media pembelajaran *Adobe Flash Professional CS6* mampu melengkapi software dengan beberapa macam animasi, suara, animasi, dan lain-lain sehingga siswa sambil mendengarkan penjelasan, mereka bisa melihat gambar animasi atau video maupun membaca penjelasan dalam bentuk teks. Media pembelajaran *Adobe Flash Professional CS6* dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa agar lebih jelas dan mudah untuk dipahami siswa.

Dengan adanya media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6* diharapkan akan mengurangi hambatan pemahaman siswa dalam mempelajari materi gerakan pengurutan dan memberikan pengalaman belajar yang menarik sehingga dapat dipahami lebih jelas dan tersimpan lama dalam memori siswa serta siswa dapat mempelajari lagi materi tersebut di rumah dan siswa dapat berulang-ulang kali melihat media *Adobe Flash Professional CS6*.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk menjawab permasalahan yang ada maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul: **“Pengembangan *Adobe Flash Professional CS6* Pada Mata Pelajaran Dasar Kecantikan Kulit SMK Swasta Pariwisata Imelda Tahun Ajaran 2020/2021”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu :

1. Terbatasnya media pembelajaran yang tersedia seperti buku paket yang ada di SMK Swasta Pariwisata Imelda.
2. Kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran di SMK Swasta Pariwisata Imelda.
3. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi atau multimedia di SMK Swasta Pariwisata Imelda dalam proses kegiatan belajar mengajar masih belum maksimal.
4. Kesulitan siswa dalam memahami materi yang hanya disampaikan dalam bentuk teks.
5. Kurangnya minat belajar dasar kecantikan siswa SMK Swasta Pariwisata Imelda.
6. Sekolah yang diadakan secara online membuat siswa tidak dapat melakukan praktek.
7. Kompetensi yang ingin dicapai siswa belum tercapai secara optimal.
8. Hasil belajar dasar kecantikan kulit siswa SMK Swasta Pariwisata Imelda cenderung rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini pembatasan masalah dimaksudkan untuk membuat batasan ruang lingkup penelitian yang akan dilaksanakan. Ruang lingkup dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan *Adobe Flash Professional CS6*.
2. Materi pembelajaran yang diteliti meliputi kompetensi berdasarkan silabus materi pokok Teknik Pengurutan Wajah yaitu memahami lima

gerakan pokok pengurutan wajah secara manual yaitu *effleurange*, *patrisege*, *tepotage*, *vibratie*, *friction* serta gerakan kombinasi lainnya.

3. Objek penelitian ini adalah peserta didik kelas X Tata kecantikan SMK Swasta Pariwisata Imelda.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut :

Bagaimanakah kelayakan media *Adobe Flash Professional CS6* pada mata pelajaran dasar kecantikan kulit Kelas X SMK Swasta Pariwisata Imelda menurut ahli media, Ahli Materi dan Siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan yang merupakan Objek Penelitian.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media *Adobe Flash Professional CS6* pada mata pelajaran dasar kecantikan kulit Kelas X SMK Swasta Pariwisata Imelda berdasarkan para ahli media, ahli materi dan Siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan yang merupakan Objek Penelitian

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan didalam penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa

- a) Diharapkan dapat membantu siswa dalam pembelajaran dasar kecantikan

b) Diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa mata pelajaran dasar kecantikan

c) Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dasar kecantikan

2. Bagi guru

a) Dapat memperluas wawasan pengetahuan mengenai media pembelajaran yang ingin diterapkan salah satunya media pembelajaran

b) Dapat menghidupkan suasana di kelas untuk mendorong siswa aktif mengikuti pelajaran yang sedang berlangsung

3. Bagi peneliti

a) Dapat menjadikan masukan kepada peneliti sebagai calon pengajar untuk menerapkan media pembelajaran

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini ialah:

1. Software yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia ini adalah *Adobe Flash Professional CS6*.

2. Media pembelajaran yang dihasilkan disertai petunjuk penggunaan media pembelajaran agar yang menggunakan tidak mengalami kesulitan atau kendala dalam penyampaian materi pembelajaran

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Kecantikan Kelas X SMK Swasta Pariwisata Imelda” perlu dilakukan karena dapat membantu guru menyediakan media pembelajaran dan dapat menjadi alternatif sumber belajar bagi siswa yang dimana pada masa pandemi Covid-19 saat ini sistem pembelajaran dilakukan secara daring. Dengan adanya media

pembelajaran sebagai alat bantu atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka menyampaikan materi agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar terhadap pelajaran perawatan tangan khususnya pada materi pengurutan tangan.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Batasan penjelasan dengan ruang lingkup penelitian yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Adobe Flash Professional CS6*

Adobe Flash Professional CS6 mampu melengkapi situs web dengan beberapa macam animasi, suara, animasi, dan lain-lain sehingga pengguna sambil mendengarkan penjelasan mereka bisa melihat gambar animasi, maupun membaca penjelasan dalam bentuk teks. *Adobe Flash Professional CS6* sebagai *software* untuk pembuatan media pembelajaran berdasarkan kelebihan yang dimilikinya (Ariesto Hadi Sutopo, 2017)

2. Dasar Kecantikan

Gerakan pokok pengurutan merupakan gerakan yang menjadi dasar dari berbagai teknik pengurutan atau *massage*. Semua gerakan *massage* dalam perawatan merupakan perpaduan gerakan pokok atau kombinasi satu maupun beberapa gerakan dasar *massage*, Ada 5 gerakan pokok pengurutan (*massage*) yang harus kamu kuasai, yaitu *effleurage*, *petrisage*, *friction*, *vibrasi* dan *tapotage* serta gerakan kombinasi lainnya.