

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah aktivitas yang memiliki maksud atau tujuan tertentu yang diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki manusia. Dengan adanya pendidikan akan terjadi proses interaksi yang mendorong terjadinya belajar. Belajar merupakan hal yang penting dan tak dapat dipisahkan dari manusia, sejak lahir sampai akhir hayat manusia akan mengalami proses belajar. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), maupun yang menyangkut keterampilan (psikomotor) (Arsyad, 2017).

Jenjang pendidikan adalah tahapan pendidikan yang ditetapkan berdasarkan tingkat perkembangan peserta didik. Berpusat pada tujuan pendidikan nasional, lembaga-lembaga pendidikan merumuskan pembelajaran sebagai wujud dari kegiatan pendidikan di sekolah. Hal ini menjadi suatu tantangan dalam dunia pendidikan khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang dibangun atau didirikan untuk menciptakan lulusan agar siap kerja sesuai minat dan bakatnya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Undang-Undang Negara Republik Indonesia No. 20 Tahun 2013 pasal 18 ayat 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa : “Pendidikan Kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja pada bidang tertentu”.

Sebagai Lembaga pendidikan yang ada, SMK Negeri 10 Medan bergerak dalam bidang kejuruan untuk mencapai pendekatan antara pendidikan dan dunia

kerja. SMK Negeri 10 Medan memiliki 4 program keahlian. Tata kecantikan merupakan salah satu program keahlian yang ada. Program keahlian tata kecantikan mempelajari tentang bidang kecantikan baik kulit maupun rambut. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara teori dan praktik. Pemahaman akan teori diharapkan akan memberikan dasar yang sistematis. Setelah memiliki dasar sebagai pedoman dan petunjuk, pembelajaran akan dilakukan secara nyata dengan praktik langsung dengan mengikuti petunjuk dari teori yang telah diketahui, sehingga akan terlihat bahwa pelajaran teori dan praktik saling melengkapi.

Mata pelajaran kecantikan dasar merupakan kompetensi yang harus dilampai pada program studi keahlian tata kecantikan SMK Negeri 10 Medan yang diberikan pada siswa kelas X. Pada mata pelajaran ini siswa diajarkan tentang teknik-teknik dasar kulit dan rambut. Salah satu yang dipelajari adalah menentukan proporsi bentuk wajah. Dalam proses pembelajaran menentukan proporsi bentuk wajah, peserta didik dituntut untuk dapat menjelaskan dan memahami cara mengukur proporsi bentuk wajah sesuai yang diajarkan agar dapat lebih mudah menentukan bentuk wajah seseorang. Bentuk wajah merupakan faktor penting yang perlu diperhatikan dalam rias wajah, karena setiap orang memiliki bentuk wajah yang berbeda. Bentuk wajah terdiri dari 7 macam yaitu wajah oval, bulat, panjang, persegi, buah pir, diamond, dan segitiga terbalik. Bentuk wajah oval adalah bentuk wajah yang paling ideal, sehingga bentuk wajah yang lain perlu dilakukan koreksi untuk mendapatkan wajah yang ideal atau oval.

Akan tetapi sebagian siswa menganggap ini tidak mudah dilakukan karena bentuk-bentuk wajah yang ditampilkan digambar dengan kenyataan dilapangan

tidak sepenuhnya sama. Hal ini membuat siswa merasa kesulitan dan terkadang sering salah untuk menentukan bentuk wajah.

Di masa Pandemi Covid-19 (*Corona Virus Disease-19*) ini seluruh sistem pendidikan di sekolah dan Universitas atau Perguruan tinggi mengalami banyak perubahan, terutama dalam kegiatan belajar mengajar (KBM.) Berdasarkan surat edaran nomor 3 tahun 2020 tentang pencegahan dan penanganan COVID-19 (*Corona Virus Disease-19*) yang dikeluarkan Kemendikbud pada tanggal 16 Maret 2020 yang memberlakukan pembelajaran secara daring dari rumah bagi siswa dan mahasiswa yang ada di seluruh provinsi (gdikmen.kemdikbud.go.id). Oleh karenanya, meskipun dalam keadaan seperti saat ini guru harus tetap tenang dan terus belajar hal baru dan mempelajari bagaimana metode yang terbaik untuk menyampaikan pelajaran. Dalam pembelajaran daring guru bisa mencoba menggunakan media yang menarik dalam pembelajaran daring dan memberikan proyek penugasan (*project based learning*) kepada kelompok-kelompok siswa supaya para siswa tetap bisa belajar dan mengamati langsung. Hal itu diharapkan dapat membuat pembelajaran daring yang notabene “membosankan” karena hanya menatap layar laptop atau *handphone* menjadi lebih menyenangkan, siswa bisa menjadi lebih memahami pelajaran dan juga dapat meningkatkan kreativitas dan semangat siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan penulis kepada guru mata pelajaran kecantikan dasar kelas X SMK Negeri 10 Medan, menyatakan bahwa sebagian siswa kurang memahami dan mengenal bentuk-bentuk wajah yang ada, serta sulit membedakan antara bentuk wajah yang satu dengan yang lainnya. Saat guru menugaskan siswa untuk menebak gambar dan

menentukan bentuk wajah teman sebangkunya secara bergantian masih banyak yang keliru dan salah, karena ada beberapa ciri-ciri wajah yang memiliki kesamaan dan jika tidak diperhatikan dengan teliti akan salah untuk menentukan bentuk wajah, contohnya wajah persegi dan wajah buah pir yang sama-sama memiliki tulang rahang yang menonjol. Wajah diamond dan wajah segitiga terbalik yang sama-sama memiliki dagu yang berbentuk lancip.

Dan berdasarkan pengamatan langsung yang dilakukan dikelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan ditemukan bahwa pelaksanaan pembelajaran kecantikan dasar yang dilakukan belum maksimal karena pembelajaran di dalam kelas masih didominasi oleh guru, dan didalam proses pembelajaran masih kurang memanfaatkan media sebagai alat bantu untuk guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Media yang digunakan hanya berupa buku dan slide power point yang sangat sederhana. Warna *font* dan *background* yang digunakan tidak serasi, sehingga tulisan terlihat tidak kontras dan sedikit sulit dibaca, dan juga isinya terlalu banyak tulisan. Terkadang guru dalam menyampaian materi teori juga masih menggunakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah, sedangkan ruangan yang digunakan untuk belajar cukup luas. Siswa yang duduk dibaris dibelakang tidak bisa terpantau secara cukup karena jarak antara kursi siswa dan meja guru berjauhan. Ukuran ruangan yang cukup luas dan posisi duduk siswa bisa berpengaruh terhadap konsentrasi dan pemahaman siswa dalam menerima materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Siswa sebagai penerima pembelajaran banyak yang tidak berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran dan mencari kesibukan sendiri seperti bermain atau mengobrol dengan temannya yang

lain sehingga pembelajaran menjadi tidak kondusif dan menarik perhatian dan minat belajar siswa. Suasana belajar juga menjadi monoton dan pasif.

Salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar menarik dan tidak monoton yaitu dengan menggunakan media *flip book maker*. Menurut Khoirudin (2020) *Flip Book maker* merupakan salah satu software yang dapat digunakan untuk menyajikan modul dalam tampilan elektronik. Layaknya sebuah buku, *flip book maker* mengemas buku dalam bentuk digital dan dapat menambahkan file-file gambar, file PDF, SWF dan file video. *Flip book* juga memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu mudah digunakan, file dapat di publikasikan dengan lebih mudah seperti melalui email, CD, flashdisk, atau dikorversi ke mode HTML sehingga dapat sekaligus menjadi sebuah halaman website. *Flip book maker* juga dapat diimplementasikan sebagai katalog digital yang dapat menghemat biaya ongkos cetak katalog produk kertas. Namun kekurangan *flip book maker* adalah memerlukan perencanaan yang matang dan juga memerlukan waktu yang cukup lama dalam memodifikasi media. Kelebihan *flip book maker* yang lain adalah membantu meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan dalam kelas (Rahmawati, dkk, 2017)

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu, pertama penelitian yang dilakukan oleh Hidayatullah (2016) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flip Book Maker* Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Sampang”. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Flip Book Maker* pada mata pelajaran elektronika dasar di SMK Negeri 1 Sampang mendapatkan

penilaian rata-rata 82,63% termasuk dalam kategori sangat valid. Respon siswa mendapatkan penilaian sebesar 81,50% termasuk dalam kategori sangat baik. Kedua, penelitian dari Mulyadi, dkk (2016) yang berjudul “Pengembangan Media *Flash Flipbook* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Ipa di SMP” menyimpulkan bahwa 1) Media *Flipbook* pada materi Indera Penglihatan dan Alat Optik yang dikembangkan masuk ke dalam kategori valid dan layak untuk digunakan, 2) Keterampilan berfikir kreatif siswa selama kegiatan belajar mengajar tergolong baik dan mengalami peningkatan, 3) Pemahaman siswa dengan menggunakan Media *Flipbook* sudah berkategori Cukup paham. Ketiga, penelitian dari Setiyo, dkk (2018) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flash Flip Book* pada Mata Kuliah Elemen Mesin 1 di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya” menyimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *flash flip book* pada matakuliah elemen mesin 1 yang dikembangkan peneliti menghasilkan media pembelajaran yang valid serta praktis untuk diterapkan pada proses pembelajaran. Berdasarkan hasil dari penilaian ahli materi diperoleh hasil persentase sebesar 90.27% hasil persentase tersebut masuk dalam kategori valid. Sedangkan penilaian ahli media diperoleh hasil persentase sebesar 86 % yang berarti sangat valid.

Penulis memilih media pembelajaran *flip book maker* pada penelitian ini karena berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan di SMK Negeri 10 Medan bahwa media pembelajaran *flip book maker* ternyata belum pernah digunakan guru sebagai alat bantu penyampaian mata pelajaran kecantikan dasar kepada peserta didik, dan pada penelitian-penelitian sebelumnya yang dilakukan

di SMK Negeri 10 Medan dalam mata pelajaran kecantikan dasar belum ada penelitian yang serupa. Sehingga memperkuat alasan penulis untuk melakukan penelitian dalam pengembangan media *flip book maker*.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan mengangkat judul “**Pengembangan Media Flip Book Maker Pada Mata Pelajaran Kecantikan Dasar Siswa Kelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan**”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu : (1) Siswa kurang memahami dan mengenal bentuk-bentuk wajah yang ada, serta sulit membedakan antara bentuk wajah yang satu dengan yang lainnya. (2) Pembelajaran di dalam kelas masih didominasi oleh guru, (3) Media pembelajaran yang digunakan hanya berupa buku dan slide power point yang sangat sederhana, (4) Ruang belajar cukup luas sehingga siswa yang duduk dibaris dibelakang tidak bisa terpantau secara cukup karena jarak antara kursi siswa dan meja guru jauh. (5) Siswa banyak yang tidak berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran dan mencari kesibukan sendiri seperti bermain atau mengobrol dengan temannya yang lain sehingga pembelajaran menjadi tidak kondusif. (6) Media pembelajaran *flip book maker* belum pernah digunakan pada mata pelajaran kecantikan dasar SMK Negeri 10 Medan

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membuat pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran menggunakan *software flip book maker*.
2. Materi yang di teliti dibatasi hanya menentukan proporsi bentuk wajah, macam-macam bentuk wajah, dan koreksi bentuk wajah.
3. Penelitian hanya dilakukan pada siswa kelas X Tata kecantikan SMK Negeri 10 Medan.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kelayakan media *flip book maker* pada mata pelajaran kecantikan dasar siswa kelas X tata kecantikan SMK Negeri 10 Medan?
2. Bagaimana efektivitas media *flip book maker* pada mata pelajaran kecantikan dasar siswa kelas X tata kecantikan SMK Negeri 10 Medan?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Adapun tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kelayakan media *flip book maker* pada mata pelajaran kecantikan dasar siswa kelas X tata kecantikan SMK Negeri 10 Medan.
2. Untuk mengetahui efektivitas media *flip book maker* pada mata pelajaran kecantikan dasar siswa kelas X tata kecantikan SMK Negeri 10 Medan?

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

1. Secara teoritis manfaat pengembangan ini adalah :
 1. Untuk membangkitkan motivasi mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan menarik.

2. Diharapkan konsep pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Secara praktis manfaat ini adalah :
 1. Sebagai alternatif 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.
 2. Dapat membantu peserta didik dalam memahami materi mengenai menentukan proporsi bentuk wajah sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan menarik bagi peserta didik dan akhirnya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar.
 3. Sebagai bahan masukan bagi pengajar Kecantikan Dasar dengan menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
 4. Sebagai bahan peneliti selanjutnya yang ingin meneliti pengembangan media *Flip Book maker*.

1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah berupa *Flip Book Maker* pada pembelajaran Kecantikan Dasar untuk siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan. Media ini dikembangkan dengan tujuan peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan, dan memudahkan guru dalam menyajikan materi. Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki beberapa keunggulan yaitu:

1. Dapat digunakan siswa untuk belajar mandiri yang dapat dilakukan dimana dan kapan saja tanpa adanya kehadiran guru secara fisik, untuk menambah pengetahuan dan pemahaman tentang materi pelajaran yang disajikan
2. Memiliki variasi tampilan yang menarik dan tidak membosankan. Dapat menyajikan berbagai kombinasi warna *background*, gambar, video, *background*, sehingga membuat siswa lebih tertarik.
3. Media pembelajaran ini diharapkan memenuhi aspek kriteria kualitas pembelajaran yang meliputi kualitas isi dan tujuan, kualitas tampilan media, dan kualitas kepraktisan media.
4. Mudah dalam penggunaannya.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Dengan adanya media pembelajaran sebagai perantara yang berguna untuk

1. Bagi siswa, media ini dapat dijadikan sumber belajar siswa dan membantu dalam mempermudah baik melalui bimbingan maupun mandiri.
2. Bagi guru, media ini diharapkan dapat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan dapat memperkaya bahan ajar yang tepat dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.
3. Bagi SMK Negeri 10 Medan, media ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi bahan ajar tambahan dalam pelajaran kecantikan dasar.

1.9. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

asumsi yang mengacu pada pengembangan media ini adalah :

- a. SMK Negeri 10 Medan memiliki fasilitas berupa proyektor dan laboratorium komputer yang memadai untuk menggunakan media pembelajaran *Flip book maker*.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Objek pengembangan terbatas pada penggunaan media pembelajaran *Flip Book maker* di kelas X Tata Kecantikan di SMK Negeri 10 Medan.
- b. Hanya pada materi menentukan proporsi bentuk wajah dan ciri-ciri bentuk wajah pada mata pelajaran Kecantikan Dasar yang merupakan materi dasar di SMK Negeri 10 Medan untuk jurusan Tata Kecantikan di kelas X.
- c. Hanya dapat dijalankan menggunakan perangkat keras (PC/Laptop) dan juga *smartphone*.