

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan inovasi berkembang pesat sehingga diharapkan manusia dapat menumbuhkan pengetahuan serta kemampuan di berbagai bidang, terutama pada bidang pendidikan. Pendidikan mempunyai arti penting untuk manusia, karena melalui proses pendidikan terjadi pertukaran ilmu dan perolehan ilmu dimana seorang guru dan siswa berperan aktif serta saling membutuhkan dalam proses pembelajaran.

Permasalahan pendidikan tidak bisa dipisahkan dari persoalan pembelajaran, karena pembelajaran adalah pokok dari cara peningkatan mutu suatu pendidikan. Peningkatan dari mutu pendidikan menyanggung upaya untuk memperluas penilaian proses dan hasil belajar. Sistem pendidikan dikatakan berkualitas dilihat dari proses, jika pembelajaran terjadi dengan sukses dan siswa mengalami penerimaan yang signifikan dan dilihat dari aset yang memadai.

Pandemi virus corona yang melanda seluruh dunia berdampak negatif pada semua bidang, termasuk bidang pendidikan. Di Indonesia melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia mengambil keputusan pemberlakuan Pembelajaran Jarak Jauh dimulai 16 Maret 2020 hingga saat ini. Seluruh sekolah menetapkan siswanya untuk belajar di rumah tanpa harus kesekolah, guru maupun tenaga pendidik tetap dituntut melakukan kewajibannya untuk menyampaikan materi pembelajaran dan tetap bekerja dari rumah (Kemdikbud, 2020).

Sebelum pandemi sekolah menerapkan proses pembelajaran secara tatap muka, kemudian pembelajaran berubah drastis dengan daring atau online. Sistem pembelajaran baik bagi pengelola pendidikan, siswa, dan guru harus bermigrasi ke pembelajaran digital (online). Pembelajaran jarak jauh harus memanfaatkan inovasi dalam media pembelajaran agar membantu guru dalam memberikan bahan ajar untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan tingkat pendidikan dengan tujuan menyiapkan lulusan yang akan siap berkerja, dan dapat menumbuhkan keahlian dalam bidang tertentu, serta menjadi tenaga kerja tingkat menengah yang memenuhi persyaratan dunia usaha dan dunia industri saat ini dan dimasa depan. Upaya yang dilakukan agar tercapainya kualitas dari pendidikan kejuruan yang lebih baik, perkembangan inovasi harus dapat digunakan dalam sistem pembelajaran. Sekolah Awal Karya Pembangunan (AKP) saat ini memiliki 7 bidang keahlian yaitu: Teknik Kendaraan Ringan, Teknik Kendaraan Sepeda Motor, Teknik Permesinan, Teknik Komputer Jaringan, RPL, Tata Busana, dan Tata Kecantikan.

Dasar Rias adalah salah satu mata pelajaran yang harus diikuti para siswa tata kecantikan. Didalam mata pelajaran Dasar Rias terdapat materi pembelajaran mengenai koreksi bentuk wajah. Materi pembelajaran koreksi bentuk wajah ini penting untuk diperhatikan karena teknik dasar dalam merias wajah. Semua orang mempunyai bentuk wajah yang beragam dan dalam materi koreksi wajah ini para siswa diajarkan mengenai bentuk wajah dan cara dalam pengkoreksiannya agar dapat merubah wajah yang kurang sempurna diubah menjadi lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada guru mata pelajaran dasar rias di tanggal 16 April 2021, bahwasanya pada proses pembelajaran daring ketertarikan siswa dalam belajar menjadi menurun, siswa kurang memahami materi koreksi bentuk wajah dimana siswa kesulitan dalam memahami bentuk-bentuk wajah serta menentukan shading dan tin dalam mengkoreksi bentuk wajah bulat, persegi, panjang, *diamond*, *heart* dan segitiga. Contohnya bentuk wajah persegi siswa memberikan *shading* pada bagian pelipis kiri kanan dan bagian rahang padahal pemberian *shading* yang benar yaitu dibagian garis pertumbuhan rambut pada wajah pelipis kiri, dan kanan, samping telinga dan sekitar rahang. Kemudian *highlight* sekitar dahi, pangkal hidung, bawah mata dan ujung dagu. Dalam pembelajaran koreksi bentuk wajah media penyampaian berupa tulisan dan gambar yang berasal dari buku cetak, dan gambar tersebut dijadikan dalam power point yang akan diberikan guru ke siswa. Hal tersebut juga menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi karena ketersediaan media pembelajaran daring guru untuk membantu siswa dalam memahami materi koreksi bentuk wajah masih kurang bervariasi. Padahal koreksi bentuk wajah merupakan teknik dasar yang digunakan dalam rias wajah.

Berdasarkan dari permasalahan diatas siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan ketertarikan minat belajar siswa, serta membuat siswa dapat lebih menguasai materi ajar. Dengan demikian penulis mencoba menawarkan satu media pembelajaran yang belum pernah diterapkan oleh guru yang dapat menjadi variasi dalam menerapkan media pembelajaran kepada siswa, dengan harapan dapat memudahkan dalam pemahaman materi yang

akan diberikan dengan membuat media pembelajaran menggunakan *lectora inspire*.

Lectora inspire merupakan perangkat lunak yang dapat dipergunakan untuk menyatukan flash, rekaman video, memadukan gambar, serta menangkap layar (Mas'ud, 2014). Pengguna *lectora inspire* mempunyai manfaat antara lain mudah membuat media, memiliki komponen untuk menyatukan materi dan penilaian sebagai tes atau latihan yang bisa mempermudah guru dalam pengoperasikanya, dapat menayangkan slide materi berisikan teks, suara, video, gambar dan animasi yang berhubungan pada materi pembelajaran sehingga membuat siswa mudah untuk memahaminya. Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Zuhri & Rizaleni (2016), *lectora inspire* memiliki potensi besar dalam mengembangkan prestasi belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Terlebih lagi, Yoto (2015) dengan memanfaatkan *lectora inspire* penelitian mendapatkan hasil bahwa media terbukti valid, praktis dan efektif dalam mengembangkan hasil belajar siswa. *Lectora inspire* bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran secara *online* maupun *offline*. Kelengkapan konten dalam *lectora inspire* meningkatkan kreativitas dalam membuat media pembelajaran yang menarik. Dari uraian yang telah penulis utarakan diatas, maka penulis tertarik melaksanakan penelitian

“Pengembangan Media Berbasis *Lectora Inspire* Pada Koreksi Bentuk Wajah Siswa Tata Kecantikan SMK Awal Karya Pembangunan (AKP) Galang”

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah aktivitas pembelajaran siswa belum optimal, siswa kesulitan memahami teknik koreksi bentuk wajah, ketertarikan belajar siswa yang menurun, kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran pada proses daring, dan media pembelajaran *lectora inspire* belum pernah diterapkan untuk materi koreksi bentuk wajah.

1.3. Pembatasan Masalah

Agar masalah yang dikaji lebih fokus dan terarah, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu menggunakan software *lectora inspire*
2. Materi pembelajaran yang dikembangkan hanya koreksi bentuk wajah (bulat, persegi, panjang, heart, diamond dan segi tiga) siswa kelas X Tata Kecantikan SMK AKP Galang
3. Penelitian ini dilakukan pada 3 orang validator ahli materi dan 3 orang validator ahli media

1.4. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:
“Bagaimana kelayakan media berbasis *lectora inspire* dalam membantu pembelajaran siswa pada materi koreksi bentuk wajah siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Awal Karya Pembangunan Galang?”

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah tersebut, tujuan utama penelitian pengembangan ini: Untuk mengetahui kelayakan media berbasis *lectora inspire* dalam membantu pembelajaran siswa pada materi koreksi bentuk wajah siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Awal Karya Pembangunan Galang.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah

1. **Bagi siswa:** Dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan media *lectora inspire* yang menarik dan menyenangkan pada proses pembelajaran.
2. **Bagi Guru:** Dapat memperluas informasi tentang media pembelajaran yang akan diterapkan, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis *lectora inspire*. Selain itu, dapat menghidupkan suasana kelas untuk mendorong siswa aktif mengikuti pelajaran.
3. **Bagi Peneliti:** Dengan riset ini dapat menambah pengetahuan ilmu apabila nantinya peneliti menjadi guru untuk menerapkan media pembelajaran berbasis *lectora inspire*.

1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

1. Pragmatis, bisa dimanfaatkan untuk semua ukuran kelas. Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati reaksi siswa.
2. Mempunyai bagian-bagian yang membuat siswa mudah mempelajarinya, karena media ini bersifat interaktif siswa bisa memilih pilihan materi yang diinginkan

3. Dapat memikat perhatian siswa, karena memberikan materi yang dilengkapi dengan gambar, animasi, video, audio dan tes.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan penting dilakukan untuk membuat suatu media pembelajaran menarik yang akan memudahkan guru untuk membangun inspirasi dan wawasan siswa untuk menyerap pembelajaran, sehingga pengajar dianggap dapat menginovasikan pembelajaran. Kemajuan ini dapat melalui pembuatan media interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran, membuat proses pembelajaran menjadi tidak menonton dan membosankan.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan adalah sebagai berikut:

- a. Dalam belajar mengajar tentu lebih mudah karena akan memperjelas pesan pembelajaran.
- b. Saat pembelajaran guru berorientasi ke siswa dan menyiapkan media yang menyenangkan agar siswa termotivasi untuk ikut serta dalam pembelajaran.
- c. Dengan menggunakan *lectora inspire* ini bisa menampilkan informasi yang dapat dilihat, didengar, dan dilakukan, membuat media ini sangat efektif dijadikan sarana dalam proses pembelajaran.

Keterbatasan pengembangan adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran *lectora* memerlukan peralatan seperti komputer.

- b. Media pembelajaran *lectora* membutuhkan kemampuan pengoperasian, untuk itu perlu ditambahkan petunjuk pemanfaatannya
- c. Media *lectora* hanya berfungsi untuk hal sebagaimana diprogramkan.



THE
Character Building
UNIVERSITY