

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sistem pendidikan Indonesia umumnya menggunakan model pembelajaran yang dilakukan secara bersama untuk dapat membantu semaksimal mungkin siswa sehingga tidak dapat menyediakan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan siswa secara individual di luar kelompok (Shoimin, 2014). Kualitas pendidikan tergantung pada pembelajaran yang sebenarnya terjadi antara guru dan siswa. Hal ini memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang lancar dan terdidik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran mencakup banyak faktor yang mempengaruhi seperti pendidik, sarana dan prasarana, lingkungan belajar dan kurikulum yang digunakan.

Media pembelajaran adalah bentuk struktur sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam proses pembelajaran. Penggunaan bahan ajar yang kreatif dapat membantu siswa belajar lebih banyak, memahami apa yang telah dipelajari dan meningkatkan kinerja mereka dalam menerapkan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran mereka (Sukiman, 2019). Pengembangan konten multimedia interaktif saat ini meliputi *Macromedia Flash*, *Power Point*, LCDS dan *Lectora Inspirasi*. *Lectora* adalah alat pengembangan *e-learning*.

Adapun situasi dunia pendidikan saat ini sedang dilanda wabah virus corona atau juga dikenal sebagai *covid-19* menimbulkan pengaruh pada sistim pendidikan di seluruh dunia dan berujung pada penutupan sekolah, perguruan tinggi dan universitas. Sehingga sistem pembelajara secara langsung berubah menjadi daring atau *online*. Dalam hal ini, guru harus memiliki keterampilan dan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif agar dapat berkolaborasi dengan siswa saat pembelajaran *online*.

Lectora Inspire memudahkan guru dan siswa untuk mengajar dan belajar *online*. Menurut Tambunan dan Purba (2017), aplikasi *Lectora Inspire* merupakan salah satu perangkat lunak yang paling banyak digunakan saat ini di beberapa institusi pendidikan karena mempermudah pembuatan alat peraga interaktif.

Shalikhah, dkk, (2017) mengatakan bahwa pada aplikasi *Lectora Inspire* dapat digunakan secara *offline* atau *online*. Sehingga Siswa dengan mudahnya mampu belajar secara mandiri dalam memahami materi pembelajaran. Lampiran yang digunalan pada aplikasi *Lectora Inspire* dapat menampilkan *feet back* menunjukkan benar atau salahnya jawaban yang diberikan siswa dan juga pada aplikasi tersebut dapat memberikan nilai atau skor secara langsung. Hal ini memungkinkan memudahkan guru dalam memasukkan penilaian yang secara langsung ditampilkan di akhir tes.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah satuan pendidikan formal, lembaga pendidikan kejuruan tingkat menengah yang mempersiapkan lulusannya menjadi tenaga kerja yang terampil dan kompeten.

SMK Imelda Medan memiliki tekad untuk menjadikan siswa yang kreatif, inovatif serta berkompotensi terutama dibidang tata kecantikan kulit yang memiliki tujuan program keahlian yaitu membekali siswa dengan keterampilan, pengetahuan dan sikap agar kompeten dalam dunia kecantikan.

Program keahlian tata kecantikan merupakan program keahlian yang bertujuan menjadi ahli yang menyiapkan tenaga kerja kompeten dengan membekali siswa pengetahuan sikap dan keterampilan bidang tata kecantikan. Salah satu mata pelajaran yang terdapat yaitu Dasar Kecantikan. Pada materi ini terdapat materi pokok yaitu perawatan wajah manual (*facial*) yang menitik beratkan pada sub kompetensi dasar bagian pengurutan (*massage*) wajah. Mengingat teori dasar teknik pengurutan wajah, meliputi lima gerakan pokok pengurutan yaitu mengusap (*effleurage*), menekan (*petrissage*), memutar (*friction*), menepuk (*tapotage*), menggetar (*vibratie*). Dengan adanya materi pokok tersebut mengharuskan siswa untuk dapat memahami materi pembelajaran yang akan di sampaikan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran selama belajar online di terapkan.

Berdasarkan analisis kebutuhan terhadap guru tata kecantikan SMK pariwisata Imelda medan, peneliti mendapatkan data masih rendahnya nilai yang diperoleh siswa yakni dari 44 siswa kelas X tata kecantikan 29 siswa memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75 pada materi *massage* wajah manual. Data tersebut di peroleh dari siswa pada tahun ajaran 2019/2020 dari hasil data tersebut menunjukkan bahwa dalam pembelajaran *massage* wajah pada umumnya siswa masih kurang

memahami materi yang di berikan oleh guru dan membutuhkan pembelajaran yang lebih interaktif sehingga membuat siswa lebih bersemangat untuk mempelajari materi *massage* wajah.

Tentunya selama belajar *online* guru atau tenaga pendidik di haruskan memiliki media belajar untuk menyampaikan materi atau bahan ajar kepada siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Imelda Medan. Berdasarkan pernyataan guru bidang studi, proses pembelajaran pada umumnya menggunakan media *power point*. Untuk mengembangkan media pembelajaran *power point* dapat di lakukan dengan salah satu aplikasi media *Lectora Inspire*. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran *lectora inspire* dapat memberikan materi bahan ajar *massage* wajah dengan beragam kreasi dan variasi yang lebih menarik dan efektif.

Ada beberapa tahapan dalam melihat keefektifan sarana yang dikembangkan berdasarkan uji vasilidasi yang dilakuka oleh seseorang yang ahli pada bidang materi dan media, tidak hanya itu tes kelompok juga menjadi tahapan pada uji keefektifan. Validasi oleh para ahli dan tes kelompok dilakukan untuk menentukan apakah media yang dikembangkan layak. Dalam penelitian ini, media yang dikembangkan dibagi menjadi tiga kelompok tes untuk siswa: tes kelompok kecil, sedang dan besar.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti ingin mengembangkan suatu media *Lectora Inspire* agar dapat meningkatkan pemahaman dan daya tarik siswa dalam Kompetensi Pengurutan (*massage*) wajah pada materi kecantikan dasar. Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan

penelitian yang berjudul, “ **Pengembangan Media Pembelajaran *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran kecantikan Dasar Siswa Kelas X Tata Kecantikan SMK Imelda Medan**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Dari 44 siswa kelas X tata kecantikan 29 siswa memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75 pada materi *massage* wajah manual.
2. Siswa kesulitan dalam melakukan *massage* pada wajah.
3. Peserta didik kurang antusias dalam mempelajari *massage* wajah karena media yang digunakan tidak dapat menampilkan contoh gambar, desain, dan video secara lengkap dan terstruktur, sehingga hasil pembelajaran materi *massage* wajah belum maksimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah di dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Materi yang digunakan dengan pokok bahasan *massage* wajah.
2. Media pembelajaran yang digunakan berupa aplikasi *lectora inspire*.
3. Media pembelajaran digunakan oleh peserta didik kelas X SMK Imelda Medan jurusan tata kecantikan.
4. Penelitian ini dilakukan sampai tahap uji coba pemakaian.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *lectora inspire* pada materi *massage* wajah siswa kelas X tata kecantikan SMK Imelda Medan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *lectora inspire* yang dikembangkan pada materi *massage* wajah siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Imelda Medan?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan perumusan masalah yang terdapat diatas, maka tujuan pengembangan media pembelajaran yang akan dilakukan antara lain:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran menggunakan *lectora inspire* pada materi *massage* wajah siswa kelas X tata kecantikan SMK Imelda Medan.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *lectora inspire* yang dikembangkan pada materi *massage* wajah siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Imelda Medan.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

a. Secara teoritis manfaat dari pengembangan ini adalah :

1. Hal ini menciptakan dorongan untuk mengembangkan bahan ajar yang efektif dan menarik selama pembelajaran *online*.

2. Konsep pembelajaran dengan bahan ajar *lectora inspire* dapat diusulkan sebagai suatu inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran *online*.

b. Secara khusus, ia memiliki keuntungan sebagai berikut.

1. Untuk Pendidik

Membantu guru untuk menemukan cara lain untuk menggunakan bahan ajar sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini memungkinkan Anda untuk belajar kapan saja, di mana saja tanpa guru.

2. Untuk Siswa

Membantu siswa memahami materi teori gerakan dasar *massage* wajah agar proses pembelajaran lebih efektif dan menimbulkan kegairahan siswa untuk memotivasi diri belajar.

3. Untuk Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi pengajar untuk dapat menggunakan media *lectora inspire* guna pemanfaatan sarana dan prasarana sekolah yang bertujuan memajukan sekolah.

4. Untuk Penulis

Penelitian ini memberikan pengalaman baru dalam membagikan sedikit ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran kepada guru dan mengembangkan kemampuan diri.

1.7 Spesifikasi Produk yang diharapkan

1. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *lectora inspire* yang di tuangkan kedalam media pembelajaran interaktif berupa materi pada *massage* wajah dasar.
2. Terdapat unsur teks, audio dan video untuk memberikan visualisasi dari konsep materi yang di sajikan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya Pengembangan media *lectora inspire* adalah:

1. Bagi siswa, pengembangan media ini dapat dilakukan atau digunakan sebagai sumber belajar secara bimbingan ataupun mandiri dalam situasi belajar melalui *online* ataupun luring..
2. Bagi pendidik, media yang dikembangkan dapat memudahkan pendidik dalam imelaksanakan ikegiatan proses belajar mengajar secara daring maupun luring, dan dapat dijadikan acuan untuk pengembangan perangkat pembelajaran materi lainnya.
3. Bagi SMK Pariwisata Imelda Medan, dengan menggunakan pengembangan media pembelajaran *Lectora Inspire* ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajaran dan dapat menjadikan media ini sebuah referensi dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Beberapa asumsi dari penelitian yang dikembangkan adalah:
 - a. SMK Imelda Medan memiliki beberapa alat yang dapat menampilkan Media pembelajaran *lectora inspire* dengan menggunakan proyektor.
 - b. Media pembelajaran yang memuat gerakan dalam video pada media *lectora inspire* ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan akan memotivasi siswa untuk belajar lebih mudah.
2. Adapun keterbatasan pengembangan media pembelajaran yang diteliti yaitu:
 - a. Objek pengembangan hanya pada penggunaan media pembelajaran *Lectora Inspire* di kelas X Tata Kecantikan di SMK Imelda Medan.
 - b. Media pembelajaran hanya materi 5 gerakan dasar *massage* wajah.
 - c. Media tidak dapat di buka atau di *download* melalui *hand phone* ataupun tablet.
 - d. Kelayakan media pembelajaran ini berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa.
 - e. Uji coba lapangan dengan skala terbatas.