

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan norma serta bekal yang dibutuhkan oleh manusia. Saat ini pendidikan sudah berevolusi, seperti terjadinya revolusi ilmu pengetahuan serta teknologi, kemajuan tersebut berdampak terhadap pendidikan, sehingga membuat guru dapat memanfaatkan media teknologi dalam pengelolaan pendidikan.

Saat ini Indonesia mengalami kesulitan yang diakibatkan oleh pandemi Covid-19. Sesuai dengan Surat Edaran Mendikbud No.4 Tahun 2020, penerapan kebijakan dalam dunia Pendidikan dilakukan dengan kegiatan belajar mengajar menjadi belajar secara *online*. Oleh karena untuk mewujudkan tetap terciptanya proses belajar mengajar, maka dipakai alternatif untuk sarana belajar yaitu media pembelajaran.

Syamsuddin (2017) mengatakan media ialah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu siswa dalam proses belajar. Sapriyah (2019), media pembelajaran yaitu suatu alat yang dipergunakan dalam menyampaikan informasi berupa isi materi kepada siswa yang dapat merangsang terjadinya peningkatan minat, perhatian dalam belajar.

Pada situasi pembelajaran saat ini, diperlukan media pembelajaran yang dapat memudahkan pengajar untuk menyampaikan isi pembelajaran sekaligus menjadikan peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti setiap pembelajaran yang ada. Misalnya yaitu pemakaian aplikasi media pembelajaran *Macromedia Flash* (Noviani, 2019). *Macromedia Flash* merupakan sebuah aplikasi berbasis *Linux*

yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet yang tidak terlepas dari sifatnya yang terbuka sehingga memudahkan penggunaannya untuk mengakses berbagai aplikasi dengan gratis maupun berbayar dan dengan mudah pengguna mengunduhnya ke dalam *Personal Computer* dan *Laptop* (Wikipedia 2021).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) ialah sekolah yang membuat para siswa mandiri dan terampil sehingga dapat bersaing di dunia usaha dan industri, seperti yang tercantum dalam kurikulum SMK yaitu : (1) Menyiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional; (2) Menyiapkan siswa agar mampu memilih karir, mampu berkompetisi dan mampu mengembangkan diri; (3) Menyiapkan tenaga kerja tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha dan industri pada saat ini maupun yang akan datang; (4) Menyiapkan tamatan agar menjadi warga Negara yang produktif , adaptif dan kreatif (Direktorat Pembinaan SMK, 2013).

SMK Negeri 1 Lubuk Pakam menyediakan berbagai jurusan keahlian bagi siswa sesuai dengan kemampuan dan ilmu yang dimiliki, diantaranya yaitu Tata Kecantikan yang bertujuan menjadi ahli dengan menyiapkan tenaga kerja yang kompeten dan terampil di bidang Tata Kecantikan. Salah satu kompetensi dikelas X Tata Kecantikan adalah Perawatan Rambut.

Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam bahwa guru sudah menggunakan media pembelajaran seperti menggunakan *Microsoft PowerPoint*, video pembelajaran, LKS (modul), serta media gambar. Penyampaian materi masih menggunakan *text book*, dan presentasi mempergunakan media sederhana seperti *power point* pun sangat jarang

dilakukan. Proses belajar mengajar masih berpusat pada guru, siswa hanya mendengarkan dan membaca buku, padahal di kurikulum 2013 siswa dituntut untuk lebih aktif dalam proses belajar, dan guru hanya sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam proses belajar. Pemanfaatan media pembelajaran masih sederhana, sehingga siswa cenderung bosan dalam memahami materi pembelajaran. Maka dari itu, penyerapan materi kurang dipahami oleh siswa. Siswa juga kurang terampil dalam melakukan *massage*, seperti siswa tidak berurutan dalam melakukan teknik *massage*.

Maka dari itu, penulis meneliti dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* Pada Mata Pelajaran Perawatan Rambut (*Creambath*) di Kelas X SMK Negeri 1 Lubuk Pakam**”. Berdasarkan uraian diatas, maka penulis melakukan penelitian yaitu “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* Pada Mata Pelajaran Perawatan Rambut (*Creambath*) di Kelas X SMK Negeri 1 Lubuk Pakam**” Tahun 2020/2021.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu :

- a. Proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru dan menggunakan catatan.
- b. Siswa masih kurang terampil dan tidak berurutan dalam melakukan tahapan teknik *massage Creambath*.
- c. Media *Macromedia Flash* belum pernah diterapkan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.

1.3 Pembatasan Masalah

Yang menjadi pembatasan masalah ialah :

- a. Media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash*.
- b. Materi pelajaran dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan terfokus pada teknik *massage* perawatan rambut (*Creambath*).

1.4 Rumusan Masalah

Perumusan masalahnya yaitu :

- a. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada mata pelajaran Perawatan Rambut (*Creambath*) dengan materi teknik *massage* di kelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Tujuan pengembangan media pembelajaran yaitu:

- a. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada mata pelajaran Perawatan Rambut (*Creambath*) dengan materi teknik *massage* di kelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

- a. Sebagai alternatif dalam memanfaatkan media untuk proses belajar mengajar.
- b. Sebagai alternatif bagi siswa untuk lebih paham terhadap materi yang dijelaskan.
- c. Sebagai bahan masukan bagi guru bidang studi.
- d. Sebagai bahan masukan peneliti-peneliti selanjutnya yang relevansi, serta dapat melanjutkan hasil penelitian.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini pada mata pelajaran perawatan rambut (*Creambath*) dengan materi teknik *massage* yaitu:

- a. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash*.
- b. Dapat membuat siswa lebih tertarik dalam kegiatan belajar mengajar dikarenakan media pembelajaran menyajikan berbagai kombinasi warna, animasi, gambar, suara, serta kuis interaktif.
- c. Pesan informasi secara visual mudah dipahami oleh siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Peran media dalam proses pembelajaran sangatlah penting untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran dan dapat membuat lebih termotivasi untuk belajar. Siswa dapat mengembangkan kemampuan diri untuk belajar lebih mandiri menggunakan media pembelajaran. Belajar dengan menggunakan media lebih mempermudah siswa untuk memahami materi pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* dapat meningkatkan keefektifitas siswa dalam proses pembelajaran.
 - b. Media pembelajaran yang memuat ilustrasi menarik akan memotivasi siswa untuk belajar.
2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Objek pengembangan terbatas pada penggunaan *Macromedia Flash* pada mata pelajaran perawatan rambut (*Creambath*) dengan materi teknik *massage* untuk kelas X.
- b. Hanya pada materi pembelajaran teknik *massage* perawatan rambut (*Creambath*) mata pelajaran perawatan rambut dengan materi teknik *massage* di kelas X Tata Kecantikan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.
- c. Tahap pengembangan hanya sampai pada kelayakan *Macromedia Flash*.



THE
Character Building
UNIVERSITY