

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Aktivitas pendidikan diseluruh dunia berubah dikarenakan adanya pandemic Covid-19 yang menyerang dunia, dimana proses pembelajaran tidak lagi tatap muka namun diganti dengan pembelajaran jarak jauh atau belajar dari rumah, salah satunya provinsi Sumatera Utara (Marbun,2020). Berdasarkan surat edaran dari Mendikbud No.3 Tahun 2020 mengenai pencegahan Covid-19 yang dimulai pada tanggal 16 Maret 2020 menghimbau untuk semua sekolah dan universitas melakukan pembelajaran di rumah atau pembelajaran dalam jaringan.

Sekolah kejuruan merupakan system pendidikan dengan tujuan untuk menyiapkan peserta didik layak untuk bekerja sesuai bidangnya sehingga dapat meningkatkan sumberdaya manusia. Sekolah kejuruan mempunyai tujuan yaitu :

- (1) Mempersiapkan siswa untuk bisa bekerja dalam industry atau perusahaan sesuai potensi/keahlian yang dimilikinya.
- (2) menyiapkan siswa untuk cakap dalam mengembangkan diri secara professional sesuai keahliannya.
- (3) memberikan siswa ilmu pengetahuan dan *technology* dan bisa meningkatkan potensi diri setiap siswa
- (4) menyiapkan siswa dengan keterampilan berdasarkan jurusannya.

SMK Negeri 1 Lubuk pakam ialah pendidikan formal yang bergerak dibidang kejuruan untuk mencapai pendekatan antara pendidikan dan dunia kerja yang mempunyai 4 program jurusan satu diantaranya tata

kecantikan. Tata kecantikan salah satu kejuruan yang mendalami bidang kecantikan secara mendasar, dari teori bahkan praktek. Salah satu kompetensi dikelas X Tata Kecantikan adalah sanitasi *hygiene*.

Mata pelajaran sanitasi *hygiene* adalah mata pelajaran produktif yang berpengaruh untuk menunjang bidang tata kecantikan yang bertujuan untuk membekali peserta didik untuk lebih memperhatikan kenyamanan dan jaminan kebersihan, kesehatan bagi pengguna jasa maupun pekerja (*beautician*) (Meriaty,2019). Akan tetapi, mata pelajaran sanitasi *hygiene* dianggap sebagai mata pelajaran yang kurang menarik bahkan membosankan dikarenakan teori pembelajaran yang banyak mengakibatkan siswa kurang memberi respon terhadap mata pelajaran sanitasi *hygiene*, salah satunya yaitu pada materi sanitasi bidang kecantikan.

Berdasarkan observasi serta wawancara dengan guru bidang studi sanitasi *hygiene* menyatakan bahwa rendahnya pemahaman siswa terhadap materi sanitasi bidang kecantikan yaitu ruang lingkup sanitasi, syarat sanitasi, syarat peralatan salon dan cara sanitasi peralatan dengan bahan kimia/non-kimia. Banyak siswa kurang mengetahui cara mensterilkan alat sebelum dan sesudah melakukan perawatan, siswa juga kurang mengetahui dalam membedakan sterilisasi dengan menggunakan bahan kimia seperti desinfeksi, antiseptik, aseptis dan sterilisasi.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di kelas X Tata Kecantikan SMKN 1 Lubukpakam ditemukan kurang maksimalnya pengoperasian pembelajaran sanitasi *hygiene* disebabkan dalam pembelajaran rendahnya penggunaan media pembelajaran untuk alat penunjang guru dalam memparkan materi kepada peserta didik. Guru menjelaskan materi didepan dengan

menggunakan media papan tulis dan hanya membawa modul untuk bahan ajar. Dalam proses belajar mengajar, guru belum mampu merangsang siswa untuk berperan lebih dalam membangun pemahamannya sendiri, hal ini mengakibatkan kebosanan dalam mengikuti pelajaran tersebut. Peserta didik juga tidak mempunyai buku sanitasi *hygiene* untuk bisa dibaca lagi di rumah, peserta didik hanya bergantung dengan buku tulisan yang dipaparkan guru, dan peserta didik lebih mementingkan pelajaran praktik yang mengakibatkan perolehan kompetensi yang tidak mencapai nilai yang ditetapkan sekolah terlihat dari beberapa nilai siswa yang tidak memperoleh Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Terlihat dari hasil belajar siswa tahun ajar 2018/2019 dari 30 siswa, mendapatkan nilai sebanyak 50% siswa mendapatkan nilai 60-70, 40% siswa memperoleh nilai 75-80, dan hanya 10% siswa yang memperoleh nilai diatas 85.

Berdasarkan perolehan nilai belajar siswa yang belum maksimum disebabkan pembelajaran masih bersifat konvensional dan penggunaan media yang tidak variatif dengan hanya menggunakan modul dan guru terlalu mendominasi kelas sehingga dalam proses pembelajaran berjalan satu arah yang tanpa disadari hal tersebut mengakibatkan siswa lebih banyak diam, merasa jenuh bahkan sering mengantuk dalam kelas. Maka dari itu, penting untuk memanfaatkan media yang sesuai dan inovatif dalam interaksi pembelajaran. Salah satu media pilihan yang dapat membuat komitmen positif dalam pembelajaran adalah *flipbook maker*. Menurut Khoirudin (2020), *flipbook maker* merupakan pemrograman yang dapat digunakan untuk menampilkan modul dalam struktur elektronik seperti buku. *Flipbook maker* mengemas buku dalam bentuk digital. *Flipbook* juga memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu mudah

digunakan, file dapat di publikasikan dengan lebih mudah seperti melalui CD dan flashdisk, dan dapat dibuat sebagai katalog digital yang dapat menghemat biaya untuk mencetak daftar item kertas. Namun kekurangan *flipbook* adalah membutuhkan pengaturan yang detail dan membutuhkann waktu yang terbilang lama untuk mengganti medianya. Kelebihan *flipbook* yang lain adalah dengan terdapatnya efek animasi yang bisa di bolak-balik membuat siswa bisa menikmati tampilan buku layaknya buku asli (Syarif & Rakhmawati, 2016).

Beberapa penelitian terdahulu yang diidentifikasi dengan penelitian ini, khususnya pertama penelitian yang dipimpin oleh Ary Mafula (2017) dengan penelitian media pembelajaran berbasis *flipbook*, diduga bahwa pengembangan media pembelajaran *flipbook* dengan memanfaatkan strategi penelitian *research & development* mendapat konsekuensi dari ketercapaian investigasi media pembelajaran *flipbook* oleh validator pakar materi I sebesar 96,87% dan validator II 100% dengan ukuran yang valid, sedangkan oleh pakar media sebesar 92,18% dengan hasil sangat memuaskan. Kedua, Penelitian yang dipimpin oleh Edi Wibowo dan Dona Dinda (2018) dengan investigasi materi yang menggunakan *Kvisoft flipbook* menyimpulkan bahwa tim spesialis materi memiliki skor normal 3,23 dengan standar bagus, reaksi siswa luar biasa dengan skor normal 3.33 uji pertemuan kecil dan pencapaian skor normal uji coba lapangan 3,49 dan reaksi uji coba guru sangat menarik dengan perolehan skor normal 3,64. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Elva Romatul dan Triesninda (2021) membahas tentang LKPD berbantuan *kvisoft flipbook maker* menyimpulkan bahwa hasil dari penilaian para pakar dinyatakan bahwa LKPD dengan bantuan *flipbook* ini memperoleh penilaian sebesar 87,40% dengan ukuran yang sangat kuat.

Peneliti memilih media pembelajaran *flipbook* karena mengingat kondisi pandemi saat ini yang mengharuskan kegiatan pembelajaran jarak jauh (daring) sehingga membuat para pendidik memerlukan pembelajaran *e-learning* dengan menggunakan media pembelajaran dan hasil pemeriksaan yang dilaksanakan di SMKN 1 Lubukpakam bahwa media pembelajaran *flipbook* belum pernah dimanfaatkan oleh pendidik sebagai alat penyampaian pesan pembelajaran sanitasi *hygiene* kepada siswa dan pada penelitian-penelitian sebelumnya yang dilaksanakan di SMKN 1 Lubukpakam belum ada penelitian yang sama. Sehingga, memperkuat alasan peneliti untuk melakukan penelitian dalam pengembangan media *flipbook*.

1.2 Identifikasi Masalah

Bersumber pada latar belakang masalah diatas, maka diperoleh identifikasi permasalahan penelitian ini ialah : (1) Pemanfaatan sarana pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik belum optimal, (2) Kesulitan siswa dalam memahami materi sanitasi bidang kecantikan, (3) Pembelajaran sanitasi *hygiene* masih didominasi oleh guru sehingga rendahnya keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, (4) Media yang dipakai di kelas masih menggunakan papan tulis dan modul, (5) Media pembelajaran *flipbook* belum diterapkan pada materi sanitasi bidang kecantikan dikelas X SMK Negeri 1 Lubukpakam.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penyelidikan ini, masalah yang akan dipertimbangkan dibatasi :

1. Pengembangan media yang di pakai untuk media belajar yaitu *flipbook maker*

2. Pembahasan pelajaran yang diteliti ialah sanitasi bidang kecantikan yaitu : ruang lingkup sanitasi, syarat sanitasi, syarat peralatan untuk salon dan cara sanitasi peralatan dengan bahan kimia/non-kimia.
3. Penelitian ini divalidkan oleh 3 pakar materi dan 3 pakar media

1.4 Rumusan Masalah

Mengingat kendala diatas, maka yang menjadi kesimpulan dalam riset ini adalah Bagaimana kelayakan media pembelajaran *flipbook* pada pembahasan materi sanitasi *hygiene* peserta didik kelas X Tata Kecantikan SMKN 1 Lubukpakam ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *flipbook* pada pembahasan sanitasi *hygiene* peserta didik kelas X Tata Kecantikan SMKN 1 Lubukpakam.

1.6 Manfaat Penelitian

Setelah tewujudnyaa tujuan penelitian diatas, diinginkan hasil penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Mengenai manfaat teoritis dari penelitian ini ialah :

- 1) Hasil riset ini bisa membagikan kontribusi yang bermanfaat dan memperbanyak wawasan khususnya yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran *flipbook*. Bagaimana kelayakan

media pembelajaran *flipbook* untuk materi sanitasi bidang kecantikan pada peserta didik kelas X Tata Kecantikan SMK N 1 Lubukpakam.

- 2) Hasil riset ini diinginkan bisa menyemangati dan dibuat sebagai petunjuk riset lain untuk mendalami lebih luas tentang masalah yang belum terpapar dalam riset ini sebagai bahan pedoman.

2. Manfaat praktis

Mengenai manfaat praktis dari riset ini ialah:

Bagi peserta didik

- 1) Media pembelajaran *flipbook* bisa mempermudah siswa dalam menguasai materi sanitasi bidang kecantikan.
- 2) Media pembelajaran *flipbook* dapat meninggikan keinginan serta kepedulian siswa untuk ikut mempelajari sanitasi bidang kecantikan.
- 3) Media pembelajaran *flipbook* bisa memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri

2. Bagi pendidik

- 1) Media pembelajaran *flipbook* bisa menolong pendidik dalam pemaparan materi.
- 2) Mampu menumbuhkan kondisi belajar yang bervariasi dengan memakai media *flipbook*
- 3) Para siswa memperoleh bahan ajar sesuai dengan persyaratan kurikulum.

3. Bagi peneliti

- 1) Peneliti mendapatkan pengalaman baru dalam melakukan riset.

- 2) Siswa bisa meningkatkan pengetahuan serta kemampuan yang dimiliki setiap siswa.
- 3) Peneliti bisa memberikan masukan serta tanggapan dalam meningkatkan produk-produk yang dipakai disekolah :

Untuk bisa meningkatkan kualitas proses belajar, sekolah akan terpacu untuk menyediakan alat yang akan digunakan oleh pendidik.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

.Produk akan menghasilkan rancangan pembelajaran yang interaktif untuk materi sanitasi bidang kecantikan. Desain diaplikasikan dalam media computer dengan perangkat lunak (*software*) *kvisoft flipbook maker*. Media yang dikembangkan dilengkapi bukan tulisan saja, namun juga dapat menyisipkan link, video, *picture*, grafik serta suara. Media belajar berisikan pemaparan materi sanitasi bidang kecantikan serta kuis untuk evaluasi. *Flipbook maker* dapat merancang melalui diubahnya file pdf, foto ke bentuk album atau buku yang hasilnya bisa dibuka lembarannya. Hasil akhir bisa dikemas dengan bentuk html,swf bahkan exe.

1.8 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya pengembangan media pembelajaran *flipbook*:

- 1) Bagi peserta didik, media ini bisa dipakai sebagai sumber belajar dan mendukung dalam mempermudah pembelajaran.
- 2) Bagi pendidik diharapkan bisa dipakai guru selama proses belajar mengajar serta bisa memperluas bahan ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang di inginkan.

- 3) Bagi SMKN 1 Lubukpakam, media diharapkan dapat bisa dijadikan rujukan bahan ajar tambahan dalam proses belajar sanitasi bidang kecantikan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

- 1) Pengembangan media mengacu pada asumsi sebagai berikut :
 - a. SMKN 1 Lubukpakam sudah memiliki beberapa proyektor yang memadai untuk menggunakan media *flipbook*.
- 2) Kekurangan pengembangan:
 - a. Peneliti mempunyai keterbatasan dalam waktu juga biaya dalam pengembangan riset ini maka dari itu materi hanya dibatasi pada sanitasi bidang kecantikan.
 - b. Media *flipbook* yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya dapat dilihat menggunakan alat elektronik seperti komputer dan handphone.
 - c. Penelitian hanya terbatas pada siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Lubukpakam.