

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan dan mengembangkan potensi kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaannya dalam berpikir dan bertindak, serta mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas untuk mewujudkan kemampuannya dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan sendiri memiliki peranan penting pada proses perolehan ilmu pengetahuan dan pembentukan sikap pada peserta didik (Rahmat Hidayat, 2019).

Selain pendidikan, saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi juga berkembang dengan sangat cepat. Segala aspek kehidupan banyak memanfaatkan teknologi, dan manusia di tuntut untuk dapat mengikuti perkembangan tersebut. Salah satu perkembangan teknologi adalah multimedia. Multimedia dimanfaatkan di berbagai bidang, baik itu kegiatan ekonomi, periklanan, pendidikan, maupun di dunia *entertainment*. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut juga membawa pengaruh yang sangat besar dalam bidang pendidikan khususnya seni penataan rambut yang mempunyai tingkat kesulitan tersendiri dalam teknik pemangkasan. Kini hasil-hasil teknologi dimanfaatkan dalam proses belajar pangkas rambut. Para guru mata pelajaran pangkas rambut dasar dituntut pula agar mampu menggunakan pendekatan pembelajaran melalui media pembelajaran serta metode yang dapat menunjang pada perbaikan sistem pendidikan dan pembelajaran.

Di dunia pendidikan, teknologi khususnya multimedia mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Mayoritas masyarakat percaya bahwa multimedia dapat membawa pada pembelajaran yang aktif, menyenangkan dan efektif sehingga akan mengarah kepada pembelajaran yang berkualitas dan bermakna. Kemajuan teknologi yang sangat pesat pada masa modern ini yaitu dengan adanya fasilitas seperti komputer, handphone dan jaringan internet lebih memudahkan hubungan antar guru dan siswa untuk tetap melangsungkan pembelajaran tanpa bertemu secara langsung. Hal tersebut tentu saja tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran yang merupakan media untuk menyampaikan pesan, maka menjadi perhatian setiap guru adalah bagaimana memilih dan menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 20 April 2022 yang dilakukan pada guru mata pelajaran pemangkasan rambut dasar, bahwasanya pada proses pembelajaran sekarang ini ketertarikan siswa dalam belajar menjadi menurun. Siswa menjadi kurang memahami materi pemangkasan rambut dasar dengan teknik *solid paralel*. Dimana pemangkasan dengan teknik ini adalah materi awal dalam mata pelajaran pemangkasan rambut. Contohnya dalam hal cara memegang dan menggunakan gunting dan sisir pangkas, kesalahan yang terjadi adalah siswa menggunakan jari telunjuk dan ibu jari dalam memegang gunting sementara yang tepat adalah menggunakan jari manis dan ibu jari, kemudian siswa masih sulit dalam membuat pola pemangkasan, misalnya ketika menentukan garis pola pemangkasan *paralel* yaitu garis lurus (horizontal) namun yang dibuat siswa adalah garis yang tidak rata yaitu naik turun atau miring, dan

dalam melakukan praktik pemangkasan teknik *solid paralel*, kesalahan yang terjadi adalah siswa masih saja membuat pengangkatan pada saat melakukan pemangkasan yang membuat hasilnya tidak *solid* atau rata, yang seharusnya saat pemangkasan adalah tidak adanya pengangkatan atau 0° .

Dalam pembelajaran pemangkasan rambut media penyampaiannya berupa tulisan dan gambar yang berasal dari buku cetak, dan gambar tersebut dijadikan *powerpoint* kemudian guru memberikannya kepada siswa. Hal tersebut juga menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi pemangkasan teknik *solid form* yang perlu dikembangkan karena materi pemangkasan rambut teknik *solid form* merupakan teknik dasar yang digunakan dalam pemangkasan rambut. selain wawancara dengan guru, peneliti juga melakukan observasi kepada siswa dengan membagikan angket analisis kebutuhan siswa dan dapat dilihat sebanyak 73,3% siswa merasa kesulitan dalam mempelajari pemangkasan rambut teknik *solid form* dan sebanyak 90% siswa setuju membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif juga dapat digunakan kapan saja dan dimana saja secara berulang-ulang.

Berdasarkan permasalahan diatas siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik, serta membuat siswa dapat lebih menguasai materi ajar. 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 memahami materi yang akan diberikan dengan membuat media pembelajaran berbasis *adobe animate*.

Adobe Animate merupakan *software profesional* yang digunakan untuk membuat beragam jenis proyek termasuk animasi, media interaktif, media pembelajaran, game, aplikasi *smart phone*, dll (Labrecque, 2016). *Software* yang digunakan adalah *Adobe Animate* yang merupakan versi paling baru dari *Adobe Flash*. *Adobe Animate* adalah aplikasi desain grafis yang sering digunakan oleh desainer-desainer untuk membuat karya *professional*. *Adobe Animate* dapat beroperasi pada Microsoft Windows dan Mac Os, serta produk yang dihasilkan oleh *adobe animate* dapat beroperasi pada sistem Windows, Mac, Xbox 360, iPad, iPhone, dan Android. Oleh karena itu, peneliti menyarankan media pembelajaran menggunakan *adobe animate* dapat membuat edukasi sebagai media pembelajaran yang menarik karena dapat dibuka melalui *smartphone*. Dapat dimainkan pada saat *online* dan *offline* tetapi harus di download terlebih dahulu melalui link.

Menurut (Silvia, dkk, 2021) dalam jurnalnya menyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan *adobe animate* dapat digunakan baik pada saat materi berlangsung bersama guru maupun diluar kelas secara mandiri serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. (Nuraini, 2021), (Ghina Afifah, 2019), dan (Alfian Khuswaidinsyah ahmadi, 2018) merupakan peneliti sejenis yang membahas pengembangan media *Adobe Animate*. Ketiga peneliti tersebut pada intinya menyimpulkan bahwa media pembelajaran *adobe animate* dapat memberikan efektivitas pada pembelajaran. Semakin berkembangnya teknologi dan ilmu pengetahuan, memacu kaum intelektual pendidikan untuk membuat inovasi baru dalam pembelajaran. Pengembangan media *adobe animate* dalam pembelajaran juga terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran

dalam kelas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *adobe animate* dalam mata pelajaran pemangkasan rambut teknik *solid form*. Peneliti mengambil pokok pemangkasan rambut teknik *solid paralel*, karena materi ini merupakan materi yang sangat relevan dengan kehidupan nyata dan menjadi dasar pelajaran awal sebelum mengarah kepada mata pelajaran pemangkasan lanjutan.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, guna mendukung pembelajaran baik *daring* maupun *luring*, dibutuhkan pengembangan media yang dapat disaksikan secara berulang-ulang oleh siswa agar siswa dapat mencapai kompetensi yang diharapkan pada mata pelajaran pemangkasan rambut teknik *solid form*, sehingga penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Animate* Pada Mata Pelajaran Pemangkasan Rambut Teknik *Solid From* Siswa Kelas XI Tata Kecantikan SMK Pariwisata Imelda Medan”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Terbatasnya media pembelajaran dan kurangnya pemanfaatan teknologi dalam menyampaikan materi pemangkasan rambut teknik *solid form* di SMK Pariwisata Imelda Medan.
2. Kurangnya ketertarikan siswa dalam belajar pemangkasan rambut teknik *solid form*.

3. Siswa masih sering melakukan kesalahan dalam memegang gunting dan sisir dan membuat pola pemangkasan.
4. Siswa masih melakukan pengangkatan pada saat melakukan praktik pemangkasan rambut teknik *solid form* yang membuat hasil pangkasan tidak rata atau *solid*.
5. Media pembelajaran berbasis *adobe animate* belum pernah diterapkan oleh guru pemangkasan rambut teknik *solid form* di kelas XI Tata Kecantikan SMK Pariwisata Imelda Medan.

1.3. Pembatasan Masalah

Dari penguraian identifikasi masalah yang telah dipaparkan tersebut, hal ini menunjukkan perlunya pengembangan media untuk mengatasi masalah-masalah yang telah teridentifikasi itu. Pengembangan media ini dibatasi pada ruang lingkup yang dapat dijangkau oleh peneliti yaitu :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu berbasis *adobe animate*.
2. Materi pembelajaran yang dikembangkan hanya pemangkasan rambut teknik *solid paralel* (cara memegang gunting, pola pemangkasan, dan proses pemangkasan rambut teknik *solid paralel*).
3. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Pariwisata Imelda Medan.
4. Kelayakan media pembelajaran berbasis *adobe animate* dilakukan dengan uji validasi oleh 3 ahli materi dan 3 ahli media, selanjutnya pengembangan media dilakukan dengan uji coba (kelompok kecil, sedang, dan besar)

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe animate* pada materi pemangkasan rambut teknik *solid form* siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Pariwisata Imelda Medan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *adobe animate* pada materi pemangkasan rambut teknik *solid form* siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Pariwisata Imelda Medan?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan dari rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe animate* pada materi pemangkasan rambut teknik *solid form* siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Pariwisata Imelda Medan.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *adobe animate* pada materi pemangkasan rambut teknik *solid form* siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Pariwisata Imelda Medan.

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Adapun masalah yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi siswa : Dapat membantu siswa dalam memahami materi pemangkasan rambut teknik solid paralel dengan media pembelajaran

berbasis *Adobe Animate* 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 *adobe animate*. Selain itu, dapat menghidupkan suasana kelas untuk mendorong siswa aktif mengikuti pembelajaran dan media ini dapat dibuka secara berulang-ulang dan digunakan disekolah maupun diluar sekolah.
3. Bagi peneliti : Dengan riset ini dapat menambah pengetahuan ilmu apabila nantinya peneliti menjadi guru untuk menerapkan media pembelajaran berbasis *adobe animate*.

1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe animate* pada mata pelajaran pemangkasan rambut teknik *solid form* siswa kelas XI tata keantikan SMK Pariwisata Imelda Medan adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran ini dalam bentuk software aplikasi sehingga siswa dapat menggunakannya sebagai sumber belajar mandiri secara khusus pada mata pelajaran pemangkasan rambut teknik *solid form*.
2. Media pembelajaran ini dapat membantu pendidik dalam proses belajar mengajar, yang dapat digunakan kapan saja, baik dalam kondisi tata muka maupun *daring*.

3. Media pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran yang berupa file yang dapat disimpan di *computer*, *smartphone*, *flashdisk* dan media lainnya
4. Media pembelajaran ini dapat dioperasikan di *smartphone/android* dan juga di *computer* yang bersifat *online* maupun *offline*.
5. Media pembelajaran ini berupa materi pemangkas rambut teknik *solid paralel* dengan gambar, animasi, dan bersuara sehingga lebih menarik dan siswa tidak jenuh saat belajar.
6. Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate*.

1.8. Pentingnya pengembangan

Pengembangan media pembelajaran penting dilakukan karena dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi secara khusus pada materi pemangkas teknik *solid paralel* serta memberikan motivasi dan meningkatkan minat belajar mengingat apa yang sudah dipelajari dengan pengetahuan baru.

Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dapat menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran juga digunakan oleh siswa untuk belajar mandiri dimana saja dan kapan saja, sehingga proses pembelajaran menjadi tidak monoton dan membosankan.

1.9. Asumsi Dan Keterbatasan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe animate* ini terdapat beberapa asumsi sebagai berikut :

- a. Siswa dapat belajar dengan mandiri dan mengulang-ulang materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *adobe animate*.
- b. Media pembelajaran berbasis *adobe animate* pada materi pemangkas rambut teknik *solid paralel* mampu membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran dan membuat lebih mudah memahami materi.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe animate* ini terdapat beberapa keterbatasan diantaranya :

- a. Media pembelajaran berbasis *adobe animate* memerlukan kemampuan pengoprasian, untuk itu perlu ditambahkan petunjuk penggunaan.
- b. Media pembelajaran berbasis *adobe animate* memerlukan waktu yang cukup lama dalam pembuatannya.
- c. Dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *adobe animate* guru memerlukan komputer dan infokus saat berada didalam ruang kelas.