

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menjadi salah satu faktor penting dalam mempengaruhi Sumber Daya Manusia yang luar biasa. Sekolah dijalankan agar memungkinkan untuk menciptakan seseorang yang dapat membentuk peradaban bangsa yang bermartabat dan memiliki wawasan yang luas. Pendidikan berperan sebagai dasar dalam menjunjung untuk memajukan bangsa. Pendidikan berperan sebagai dasar dalam membentuk kualitas manusia yang mempunyai daya saing dan kemampuan dalam menyerap teknologi yang akan dapat meningkatkan produktivitas (Riswan,2022). Pendidikan menjadi aspek penting dalam kehidupan bermasyarakat dan pada zaman sekarang ini banyak sekali perkembangan yang terjadi, seperti teknologi dan informasi yang semakin pesat serta pengaruhnya tidak bisa dihindari lagi terhadap dunia pendidikan.

SMK Negeri 1 Beringin adalah salah satu sekolah kejuruan yang memiliki 5 jurusan, salah satu diantaranya yaitu Tata Kecantikan. Tujuan dari program Tata Kecantikan yaitu untuk mempersiapkan tenaga yang kompeten terlebih di bidang kecantikan yang mencakup riasan wajah, perawatan dan penataan rambut, serta perawatan kulit dan kuku. Salah satu bidang keahlian Tata Kecantikan yang dikembangkan yaitu Perawatan Wajah (*Facial*).

Berdasarkan observasi di lapangan yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 18 Mei 2025 di SMK Negeri 1 Beringin, bahwa masih banyak siswa Kecantikan

kulit kelas XI yang tergolong kurang maksimal dalam melakukan praktek perawatan wajah (*facial*), terutama saat melakukan 24 gerakan *Massage* pada wajah. Meskipun materi teknik *Massage* wajah telah diajarkan melalui praktik langsung di kelas, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami urutan gerakan, arah tekanan, serta fungsi dari setiap teknik yang diajarkan. Hal ini disebabkan oleh perbedaan kecepatan pemahaman antar siswa, serta minimnya media visual yang dapat diakses secara mandiri untuk mengulang materi di luar jam pembelajaran. Akibatnya, penguasaan keterampilan *Massage* wajah belum optimal, dan siswa cenderung melakukan teknik secara tidak konsisten atau keliru dalam praktiknya. Dan nilai siswa dalam pelajaran perawatan wajah, terutama mengenai materi pengurutan, masih ada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75.

Salah satu media yang diharapkan dapat menunjang proses belajar mengajar adalah video animasi 2D. Media animasi 2D merupakan animasi 2D mengandalkan gambar dua dimensi untuk menciptakan efek ilusi gerak agar objek atau gambar terlihat hidup, dimana gambar-gambar tersebut dipindahkan dengan cepat sehingga menciptakan ilusi gerakan. Kemampuan animasi 2D telah diterapkan dalam berbagai konteks, seperti dalam industri film, periklanan, permainan video, dan bidang lainnya.

Disamping itu media pembelajaran yang digunakan di sekolah juga menghipnotis yang akan terjadi belajar siswa, media pembelajaran sebagai alat bantu yang digunakan pada penyampaian materi kepada siswa yang bertujuan agar

siswa lebih mudah dalam memahami teori yang diberikan, tapi media yang dipergunakan pengajar juga kurang efektif yaitu menggunakan media power point sehingga dibutuhkan media yang bisa membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Maka dari itu peneliti bermaksud melakukan pengembangan video animasi 2D pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar mengajar. Video animasi 2D adalah suatu video yang diisi dengan berbagai materi belajar teknik *Massage* pada perawatan wajah (*facial*) dalam bentuk kartun sehingga siswa tertarik untuk memahami isi materi yang disampaikan dan dengan mudah memahami isi materi karena dikemas dengan menarik menggunakan animasi kartun/ gambar bergerak, materi teori dan praktek dapat dikemas menjadi satu didalam media pembelajaran video animasi.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul, “Pengembangan Media Video Animasi Teknik *Massage* Pada Mata Pelajaran Perawatan Wajah (*Facial*) Siswa Kelas XI Tata kecantikan SMK Negeri 1 Beringin”.

THE
Character Building
UNIVERSITY

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Siswa kesulitan memahami materi perawatan wajah (*facial*) sehingga melakukan kesalahan pada saat praktek teknik *Massage* pada perawatan wajah (*facial*).
2. Nilai siswa pada mata pelajaran perawatan wajah khususnya materi teknik *Massage* wajah masih ada di bawah 75 atau belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM)
3. Media pembelajaran animasi 2D belum pernah diterapkan guru pada materi perawatan wajah (*facial*) di kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Beringin.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini pembatasan masalah bertujuan untuk membuat batasan ruang lingkup penelitian yang dilakukan. Pembatasan masalah dari penelitian ini ialah:

1. Pengembangan media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan media pembelajaran animasi 2D.
2. Penelitian dibatasi pada media pembelajaran animasi 24 gerakan *Massage*.
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Beringin.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi teknik *Massage* dalam mata pelajaran perawatan wajah (*facial*)
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video animasi teknik *Massage* dalam membantu pembelajaran materi perawatan wajah (*facial*) pada siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Beringin?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan perumusan masalah yang terdapat di atas, maka tujuan pengembangan media pembelajaran yang akan dilakukan penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi teknik *Massage* dalam mata pelajaran perawatan wajah (*facial*).
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi teknik *Massage* dalam membantu pembelajaran materi perawatan wajah (*facial*) pada siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Beringin.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Adapun manfaat pengembangan produk dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagi siswa, mampu membantu siswa dalam memahami materi sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan menarik bagi peserta didik dan

meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perawatan wajah (facial).

2. Bagi guru, sebagai bahan masukan dalam penentuan dan penggunaan media pembelajaran yang akan digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Bagi peneliti, sebagai bahan masukan bagi peneliti selanjutnya yang relevan dan melanjutkan hasil penelitian.
4. Bagi Sekolah, dengan dilaksanakannya penelitian ini maka proses pembelajaran dengan menggunakan pengembangan media pembelajaran video animasi ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajaran kecantikan dasar dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

1.7 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Dapat digunakan siswa untuk belajar mandiri yang dapat dilakukan dimana dan kapan saja tanpa adanya kehadiran guru secara fisik, untuk menambah pengetahuan dan pemahaman tentang materi pelajaran yang disajikan
2. Dapat Memiliki variasi penyajian yang menarik dan tidak membosankan. Dapat menyajikan berbagai kombinasi warna, animasi, gambar, suara sehingga membuat siswa lebih tertarik
3. Sederhana, mudah dalam penggunaannya dan bisa digunakan secara offline (tanpa jaringan internet) dimana dan kapan saja
4. Pesan informasi secara visual mudah dipahami oleh siswa

1.8 Pentingnya Pengembangan

Peranan media dalam proses pembelajaran sangatlah penting dalam proses belajar mengajar agar menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan mempermudah siswa dalam memahami materi. Pemakaian media juga dapat membangkitkan minat belajar siswa. Pengembangan media animasi ini diharapkan dapat menjadi alternatif sumber belajar untuk siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Beringin. Media pembelajaran ini juga digunakan sebagai salah satu sumber belajar sehingga siswa mampu belajar dengan mandiri di rumah.

1.9 Asumsi Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran animasi teknik *Massage* pada mata pelajaran perawatan wajah (facial) antara lain:

- a. SMK Negeri 1 Beringin memiliki fasilitas berupa proyektor yang memadai untuk menggunakan media pembelajaran Animasi
- b. Media pembelajaran yang memuat ilustrasi menarik akan memotivasi siswa untuk belajar.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Objek pengembangan terbatas pada penggunaan media pembelajaran animasi di kelas XI Tata Kecantikan di SMK Negeri

1 Beringin.

- b. Hanya pada teknik *Massage* pada mata pelajaran perawatan wajah (facial) merupakan materi dasar di SMK Negeri 1 Beringin untuk jurusan Tata Kecantikan di kelas XI.
- c. Tahap pengembangan hanya sampai pada persepsi siswa terhadap animasi teknik *Massage* pada mata pelajaran perawatan wajah (facial).

