

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah usaha mendirikan dan mengembangkan kepribadian manusia baik rohani atau jasmani. Menurut para ahli mengartikan pendidikan adalah suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam meningkatkan pengajaran dan latihan. Dengan pendidikan kita bisa lebih dewasa karena pendidikan tersebut memberikan dampak yang sangat positif bagi kita, dan juga pendidikan tersebut bisa memberantas buta huruf dan akan memberikan keterampilan, kemampuan mental, dan lain sebagainya.

SMKN 2 Singaraja merupakan satuan pendidikan SMK yang ada di Kabupaten Buleleng. SMKN 2 Singaraja terdapat 4 jurusan antara lain Tata Busana, Tata Kecantikan, Akomodasi Perhotelan dan Jasa Boga. SMK Negeri 2 Singaraja menerapkan kurikulum 2013. Peneliti ingin meneliti jurusan Tata Kecantikan dengan mengambil mata pelajaran Pengeritingan Rambut dan Penataan Rambut Tradisional dan Kreatif. SMK Negeri 2 Singaraja menggunakan model pembelajara *Discovery Learning* di karenakan peserta didik dituntut untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran

Hasil dari wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Pengeritingan Rambut dan Penataan Rambut Tradisional dan Kreatif kelas XII di SMK Negeri 2 Singaraja, diperoleh informasi terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran Pengeritingan Rambut dan Penataan Rambut Tradisional dan Kreatif yaitu kurangnya bahan ajar yang memadai, dan kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di karena guru hanya memberikan materi dan tugas yang berbentuk *microsof word* ,*Pdf* dan *power point* melalui *Google Class Room* di sebabkan adanya pandemic *Covid-19*

Bedasarkan hasil penyebaran angket pada 31 siswa kelas XII Tata Kecantikan 1 SMKN 2 Singaraja didapatkan hasil responden siswa yang bosan dengan media pembelajaran 80% yang digunakan oleh guru, hasil responden siswa yang senang pembelajaran penataan sanggul 87% , hasil responden siswa yang membutuhkan media pembelajaran interaktif 85%, hasil dari responden senang dan tertarik jika pembelajaran Informatika menggunakan media pembelajaran Interaktif 87% karena dapat memotivasi peserta didik responden siswa yang sulit memahami pelajaran Penataan Sanggul 85% , dan responden siswa yang susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja 86% dan mengatakan bahwa guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran 80%

Dari permasalahan di atas peneliti memberikan solusi membuat Media Pembelajaran Interaktif berbasis Articulate Storyline 3 yang berisikan Animasi 2 D dan animasi 3D dimana di dalam media Interaktif berisikan materi pembelajaran “pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis model discovery learning mata pelajaran pengeritingan rambut dan penataan dan

penataan sanggul tradisional dan kreatif“ salah satunya yang berisikan Pengertian Penataan Sanggul Fantasi.

Dari solusi yang di tawarkan peneliti, peneliti mengharapkan dengan di buatn Pengembangan Media Interaktif diharapkan siswa bisa memanfaatkan media pembelajaran, siswa bisa termotivasi dalam proses pembelajaran.

Penelitian terkait perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian oleh Satriawaty Mallu dan Samsuriah (2020) yang berjudul “Implementasi Articulate Storyline Dalam Pembuatan Bahan Ajar Digital” Ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya reformasi dalam pemanfaatan capaian teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pengembangan media berupa pengembangan media pembelajaran berdasarkan alur cerita yang jelas. Membuat media pembelajaran interaktif berdasarkan alur cerita yang jelas cocok digunakan dan mendapatkan respon siswa yang tepat sehingga media tersebut memenuhi kebutuhan siswa. Metode penelitian yang digunakan yaitu R&D (Research and Development).

Bedasarkan pemaparan diatas, penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MODEL DISCOVERY LEARNING MATA PELAJARAN Pengeritingan Rambut dan Penataan dan Penataan Sanggul Tradisional dan Kreatif”**.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat dibuat rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana rancangan dan implementasi dari media interaktif dengan *discovery learning* menggunakan mata pelajaran Pengeritingan Rambut dan Penataan Rambut Tradisional dan Kreatif kelas XI di SMK Negeri 2 Singaraja?
2. Bagaimana respon peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran interaktif dengan *discovery learning* menggunakan mata pelajaran Pengeritingan Rambut dan Penataan Rambut Tradisional dan Kreatif kelas XI di SMK Negeri 2 Singaraja?

## 1.3 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari dikembangkannya media pembelajaran interaktif dengan *discovery learning* menggunakan articulate storyline 3 mata pelajaran Pengeritingan Rambut dan Penataan Rambut Tradisional dan Kreatif kelas XI di SMK Negeri 2 Singaraja sebagai berikut :

1. Menghasilkan produk media pembelajaran interaktif dengan *discovery learning* menggunakan articulate storyline 3 mata pelajaran Pengeritingan Rambut dan Penataan Rambut Tradisional dan Kreatif kelas XI di SMK Negeri 2 Singaraja
2. Untuk mengetahui respon peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran interaktif dengan *discovery learning* menggunakan articulate storyline 3 mata pelajaran Pengeritingan Rambut dan Penataan Rambut Tradisional dan Kreatif kelas XI di SMK Negeri 2 Singaraja

## 1.4 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Manfaat pengembangan media interaktif yaitu :

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai wahana bagi guru dalam proses pembelajaran agar pembelajaran di kelas menjadi lebih efektif. Selain itu, penelitian ini juga dapat dijadikan bahan pembanding oleh peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya media interaktif dengan discovery learning.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peserta Didik

Dapat digunakan sebagai media interaktif untuk meningkatkan kemampuan dalam mencari informasi dan menemukan materi

#### b. Bagi Guru

Dapat memberikan kemudahan dan kepraktisan media interaktif untuk memotivasi proses pembelajaran, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, dan membantu siswa dengan mudah memahami materi yang disajikan.

#### c. Bagi Sekolah

Mengembangkan media pembelajaran ini memiliki manfaat sebagai wadah dari pembelajaran yang lebih berkualitas serta menambah media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik dan praktis.

#### d. Bagi Peneliti

Dapat mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan melalui pengembangan media pembelajaran media

pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline 3 mata pelajaran Pengeritingan Rambut dan Penataan Rambut Tradisional dan Kreatif kelas XII di SMK Negeri 2 Singaraja



