

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Teknologi informasi merubah sesuatu dengan cepat, oleh karena itu manusia memiliki akal. Dengan akalnya manusia ingin keluar dari masalah, ingin hidup lebih baik, lebih aman, dan sebagainya. Perkembangan teknologi terjadi karena seseorang menggunakan akalnya untuk menyelesaikan masa yang dihadapi. Teknologi kemajuan/modern adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan, karena mereka menyadari peranan dan fungsi teknologi itu bagi kehidupan. Teknologi memberikan dampak positif, salah satu dampak positif yaitu memudahkan pekerjaan manusia. Di masa pandemic Covid-19 Teknologi dan Komunikasi sangat diperlukan untuk membantu dibidang pendidikan. Kita dituntut untuk berinovasi dalam jenuh untuk mengatasi pandemic Covid-19. Salah satu invasiyang sudah di terapkan yaitu melaksanakanpembelajaran secara daring atau online. Dalam pembelajaran daring menggunakan perangkat seperti laptop, handphone serta layanan internet.

Seiring berjalannya era digital ini, pendidikan juga berubah mengikuti perkembangan jaman. Dari awal mula pendidikan hanya terjadi disekolah atau lembaga pendidikan lainnya, sekarang sudah bisa dilaksanakan dimana saja. Dengan perkembangan pendidikan yang mengikuti era digitalisasi ini, konten yang dimuat dalam pembelajaran juga ikut bervariasi. Banyak variasi konten pembelajaran yang telah dan baru diciptakan demi mengikuti perkembangan jaman. Selain hanya untuk mengikuti perkembangan jaman, konten pembelajaran dibuat untuk menyesuaikan, meningkatkan, dan menarik minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Dalam pengembangan konten pembelajaran, banyak hal yang dapat dijadikan inspirasi. Contohnya penggunaan game yang dapat menarik minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Selain game, adapun animasi, video maupun konten-konten lainnya yang dapat menarik minat peserta didik.

Proses pembelajaran PWBW (Perawatan Wajah, Badan dan Waxing) selama ini masih menggunakan media presentasi biasa, penggunaan masih terbatas, masih sederhana, kurang interaktif disertai penyampaian kurang menarik dan membuat siswa merasa jenuh saat mengikuti pembelajaran di sekolah. Dari masalah tersebut, maka diperlukan media pembelajaran interaktif sebagai unsur penting dalam proses ngajar-mengajar. Media pembelajaran interaktif adalah sebuah metode pembelajaran berbasis teknologi dan komunikasi, fungsi media pembelajaran ini adalah sebagai alat bantu mengajar yang untuk

mengembangkan daya pikir siswa, salah satunya dengan media pembelajaran interaktif.

SMK Negeri 2 Singaraja adalah sebuah lembaga pendidikan yang terletak di Singaraja, Kabupaten Buleleng, Bali. SMK Negeri 2 Singaraja menghasilkan lulusan yang berkepribadian, berkelakuan baik dan budaya kerja yang positif, mempersiapkan siswa menjadi tenaga kerja dengan dunia dan industri, soft skill dan life skill yang berkembang. , Terwujudnya SMK Negeri 2 Singaraja sebagai pusat pendidikan dan pelatihan pariwisata seni dan kerajinan (hospitality, gastronomy, beauty, fashion) dengan tanggung jawab dan kepatuhan, SMK Negeri 2 Singaraja, realisasi um Mempersiapkan diri memasuki dunia kerja secara nasional dan internasional standar dan menjadi lembaga pendidikan berstandar nasional yang berwawasan internasional untuk mewujudkan SMK Negeri 2 Singaraja menjadi sekolah yang menerapkan konsep Tri Hitta Karana dalam setiap kegiatan. Salah satu jurusan yang ada di SMK Negeri 2 Singaraja yaitu jurusan Tata Kecantikan. Di jurusan Tata Kecantikan, memiliki banyak mata pelajaran. Salah satunya Perawatan Wajah, Badan (Body Massage) dan Waxing atau PWBW. Dalam mata pelajaran ini guru mengeluhkan media yang cocok digunakan untuk melakukan pembelajaran. Hal ini membuat siswa kurang tertarik dengan pembelajaran. Dengan sarana TIK yang memadai, dengan adanya LAB Komputer dengan 30 Unit Komputer dan Fasilitas Penunjang pembelajaran seperti Projector.

Berdasarkan hasil observasi wawancara dan penyebaran angket karakteristik siswa yang telah dilakukan oleh siswa kelas XII SMK Negeri

2 Singaraja berjumlah 33 orang Ditemukan beberapa kendala/permasalahan yaitu diperoleh informasi bahwa pada saat merencanakan membuat media, guru kadang masih bingung untuk menentukan media yang kurang bervariasi dan kurang menarik. Dalam perancangan media, guru masih kurang paham akan hal tersebut. Penerapan penggunaan media baru, guru masih belum percaya diri karena takut media itu tidak cocok dengan pembelajaran. Guru bingung memilih media pembelajaran yang cocok dengan materi kecantikan yang kebanyakan praktek, karena siswa mempunyai sifat dan bakat yang berbeda, media yang digunakan harus tepat dengan kemampuan seluruh siswa. Apalagi dengan kondisi pandemic Covid-19 ini, pembelajaran praktik menjadi lebih sulit. Karena media yang digunakan itu-itu saja, mengakibatkan motivasi belajar siswa menjadi menurun. Siswa menjadi bosan dan tidak memotivasi belajarnya. Siswa juga dapat berinteraksi langsung dengan isi media pembelajaran tertentu. Strategi bahan ajar diharapkan dapat berjalan dengan baik dalam proses pendidikan dan pembelajaran dan siswa dapat memahami materi yang diberikan oleh guru. Salah satu solusi yang ada adalah penggunaan konten media pembelajaran multimedia. Konten media pembelajaran multimedia ini dapat Anda gunakan dalam proses belajar siswa Anda untuk memotivasi dan menarik minat siswa Anda. Dalam proses pembelajaran dimasa pandemi Covid-19 guru hanya menggunakan buku paket, power point, ataupun materi diinternet. Dengan diberikan modul tersebut siswa juga sepeunuhnya mencapai tujuan yang diharapkan, dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran juga kurang maksimal.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka guru maupun siswa membutuhkan inovatif dalam pembelajaran Perawatan Wajah, Badan dan waxing dengan mengembangkan media interaktif ini membuat siswa lebih semangat belajar dan lebih tertarik dalam pembelajaran Perawatan Wajah, badan dan Waxing. Dalam pembelajaran Perawatan Wajah, badan dan Waxing sangat dibutuhkan pemahaman yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Konten yang diberikan oleh guru tidak interaktif sehingga kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran dikelas. Proses pembelajaran dikelas juga hanya menggunakan buku paket untuk bahan ajar bahan dan penyampaian materi diberikan dalam media berbentuk Powerpoint. Dengan adanya media ini mendukung pembelajaran ini membantu siswa lebih cepat memahami materi yang diberikan dan lebih menarik.

Salah satu software yang dapat membantu mengembangkan Konten pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Animate CC. Konten pembelajaran interaktif menggunakan software Adobe Animate CC dapat dipadukan dengan model pembelajaran Discovery Learning. Model Discovery Learning merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam pemecahan masalah untuk pengembangan pengetahuan dan ketrampilan Effendi (2012). Dengan adanya kombinasi Adobe Animate CC dengan model Discovery Learning peserta didik dapat lebih tertarik dan merasa senang dengan konten yang berbasis audio, video, gambar, animasi dengan menggunakan Adobe Animate peserta didik juga akan lebih mampu untuk berpartisipasi dan aktif dalam proses pembelajaran. Serta hasil dari

belajar peserta didik dapat meningkatkan dan tidak akan terasa bosan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan pengembangan konten pembelajaran yang mengkombinasikan antar model pembelajaran Discovery Learning dengan software Adobe Animate CC pada mata pelajaran Perawatan Wajah, Badan dan Waxing untuk menambah variasi guru dalam proses belajar mengajar dan juga meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan penelitian skripsi dengan judul **“Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Dengan Model Discovery Learning Mata Pelajaran Perawatan wajah, Badan dan Waxing”**.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pada Latar Belakang yang telah diuraikan diatas, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif dengan Model Discovery Learning Mata Pelajaran Perawatan Wajah, Badan Waxing Kelas XII Tata Kecantikan SMK Negeri 2 Singaraja?
2. Bagaimana respon peserta didik dan guru terhadap Konten Pembelajaran Interaktif dengan Model Discovery Learning Mata Pelajaran Perawatan Wajah, Badan dan Waxing Kelas XII Tata Kecantikan SMK Negeri 2 Singaraja?

1.3. TUJUAN MASALAH

Adapun tujuan dari dikembangkannya Konten Pembelajaran Interaktif Dengan Model Discovery Learning Mata Pelajaran Perawatan Wajah, Badan dan Waxing Kelas XII Tata Kecantikan SMK Negeri 2 Singaraja

1. Untuk mendeskripsikan Konten Pembelajaran Interaktif dengan Model Discovery Learning pada Mata Pelajaran Perawatan Wajah, Badan dan Waxing Kelas XII Tata Kecantikan Negeri 2 Singaraja
2. Untuk mendeskripsikan respon peserta didik dan guru terhadap Konten Pembelajaran Inteaktif dengan Model Discovery Learning Mata Pelajaran Perawatan, Wajah, Badan dan Waxing Kelas XII Tata Kecantikan SMK Negeri 2 Singaraja

1.4. BATASAN MASALAH PENELITIAN

Berdasarkan beberapa pokok permasalahan yang ada pada rumusan masalah diatas, maka permasalahan ini dibatasi sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan adalah Konten Pembelajaran Interaktif berbasis Adobe Animate yang ditampilkan menggunakan aplikasi moddle dengan model pembelajaran discovery learning
2. Sumber belajar berasal dari buku paket yang disediakan oleh sekolah dengan judul Perawatan Wajah, Badan dan waxing
3. Isi dalam konten interktif yang mengontrol materi, audio, video animasi 2D dan 3D yang berinteraksi game, simulasi, quiz

4. Pengembangan konten pembelajaran interaktif ini hanya menyasar pada kompetensi dasar (KD) 3.10 Menganalisis Perawatan Wajah, Badan dan Waxing dan kompetensi dasar 4.10 Melakukan Perawatan Wajah, Badan dan Waxing.

1.5. MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat dari pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif dengan model discovery learning mata pelajaran Perawatan, Wajah, Badan dan Waxing Kelas XII Tata Kecantikan SMK Negeri 2 Singaraja antara lain :

1.5.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan dalam penerapan model pembelajaran Discovery Learning, Discovery Learning tersebut dimana model ini mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan dan akan tidak akan mudah dilupakan peserta didik. Dengan hal tersebut peserta didik juga belajar problem yang dihadapi. Kebiasaan ini akan ditranfer dalam masyarakat.

1.5.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan pengalaman belajar kepada guru dengan menggunakan model pembelajaran untuk discovery

learning. Guru dapat menambahkan bahan ajar untuk guru wajah, tubuh dan waxing.

2. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat membantu guru dalam proses belajar sekolah khususnya dalam mata pelajaran Perawatan Wajah, Badan dan waxing. Di kelas XII SMK Negeri 2 Singaraja

3. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti dapat mengimplementasikan ilmu yang diperoleh dan juga memberi tambahan pengalaman proses pembelajaran yang nantinya berguna untuk sebagai calon pendidik.

