

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu jenjang pendidikan formal di Indonesia adalah SMA (Sekolah Menengah Atas) yang dibangun atau didirikan untuk menciptakan lulusan agar siap kerja sesuai dengan minat dan bakatnya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Undang-Undang Negara Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 18 dijelaskan bahwa, pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja pada bidang tertentu (Bambang & Budi, 2016: 112).

Tiap pendidikan formal selalu terjadi interaksi antara guru dengan siswa hal ini disebut dengan proses belajar dan mengajar. Selama pembelajaran guru harus bisa mendorong siswa berpikir secara kritis, analitis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan materi pembelajaran. (Awang, 2016: 2). Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hamalik (2013, diacu dalam Awang, 2016: 5) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Menurut Bambang & Budi (2016: 112) bahwa pandangan setiap siswa terhadap kemampuan guru dalam mengajar dan menggunakan sumber belajar seperti media pembelajaran dapat dijadikan bahan umpan balik terhadap kualitas mengajar dan kemampuan guru menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk membantu berjalannya proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas belajar siswa (Andriyani, 2017: 1).

Hal ini didukung oleh meningkatnya pengguna internet di Indonesia. Menurut hasil survei APJII (2020: 16), menunjukkan bahwa penetrasi pengguna internet di Indonesia tahun 2019-2020 naik 8.9%. Berdasarkan data BPS (Badan Pusat Statistik), menunjukkan bahwa ada 196.71 juta jiwa pengguna internet dari total 266.91 juta jiwa penduduk Indonesia. Hasil survei APJII juga menunjukkan

bahwa media sosial yang paling banyak digunakan meliputi Facebook, Twitter, *Youtube*, dan Instagram. Berdasarkan hasil riset *We Are Social* dan Hootsuite (2018), menunjukkan bahwa *Youtube* adalah media sosial yang paling sering digunakan di Indonesia dengan persentase 49%.

Penggunaan media sosial dalam proses pembelajaran merujuk pada integrasi platform digital seperti Facebook, Twitter, Instagram, dan *Youtube* untuk mendukung dan meningkatkan pengalaman belajar. Media sosial menyediakan sarana interaktif dan kolaboratif yang memungkinkan siswa dan pengajar untuk berbagi informasi, berdiskusi, dan berkolaborasi secara real-time, baik di dalam maupun di luar kelas. Platform ini dapat digunakan untuk memposting materi pembelajaran, video edukatif, dan tugas, serta untuk mengadakan diskusi online dan sesi tanya jawab. Penggunaan media sosial juga memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel dan personal, mengakomodasi berbagai gaya belajar dan memberikan akses yang lebih luas terhadap sumber daya pendidikan. Dengan demikian, media sosial dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkaya konten pembelajaran, dan memfasilitasi komunikasi yang lebih efektif antara siswa dan pengajar.

Saat ini banyak tenaga pendidik khususnya sekolah kejuruan atau vokasi menggunakan media *Youtube* sebagai media pembelajaran. Termasuk pada kejuruan tata kecantikan/tata rias. Menurut Simatupang (2018: 6) bahwa pemanfaatan *Youtube* sebagai media pembelajaran lebih efektif, hal ini dikarenakan pengaruh psikologis terhadap siswa yaitu timbulnya rasa percaya pada *beauty vlogger*. Peran *beauty vlogger* tidak hanya mengulas produk namun juga memberikan tutorial, hal ini membuat timbul keinginan siswa untuk mempraktikkan apa yang dilakukan oleh *beauty vlogger* tersebut.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil pembelajaran, karena media yang efektif dapat membantu menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat, seperti visual video, multimedia, dan teknologi interaktif, mampu menjelaskan konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih konkret dan menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang

diberikan. Selain itu, media pembelajaran yang bervariasi dapat menjaga minat dan motivasi siswa, mendorong partisipasi aktif, serta memungkinkan berbagai gaya belajar terpenuhi. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang optimal dapat secara signifikan meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Catur mengenai pengaruh media pembelajaran dan hasil belajar dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri Kaliputih pada tahun 2021 menghasilkan sebuah kesimpulan yang menyatakan bahwa Ada pengaruh yang signifikan dari media dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar siswa kelas 1 s/d 6 di SD Negeri Kaliputih. Hal ini dibuktikan dengan persamaan garis linear regresinya adalah $X = 4,778 + 0,182 Y1 + 1,540 Y2$. Penelitian lain yang dilakukan oleh Amalia,dkk pada tahun 2021 yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Youtube* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar menghasilkan kesimpulan bahwa kelas yang melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media berbasis *youtube* memiliki hasil belajar IPA yang lebih baik dibandingkan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis *youtube* pada siswa kelas V SDN Karang Sari 01 dan SDN Karang Sari 03. Siswa terlihat lebih bersemangat dan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran secara daring.

Pendidikan di Indonesia secara garis besar masih menempatkan hasil belajar dalam pembelajaran sebagai bagian dari suatu bukti keberhasilan seseorang dalam menempuh proses belajar mengajar yang jelas secara teoritis memberikan corak dan arti tersendiri bagi siswa untuk menghayati dan mengamalkan ilmunya sesuai dengan kemampuan yang diperolehnya (Andriyani, 2017: 1). Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Panggabean dan Harahap (2018) terhadap hasil belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika FKIP UMSU menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran *Youtube* lebih tinggi dibandingkan dengan yang tanpa menggunakan media pembelajaran *Youtube*. Kemudian menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Wulandari, Masturi & Fakhriyah (2021) terhadap 26 siswa di sekolah dasar menunjukkan bahwa penggunaan *Youtube* memberikan pengaruh baik terhadap hasil belajar siswa.

Saat ini banyak sekolah formal yang memberikan fasilitas untuk mengembangkan kemampuan siswanya, salah satunya adalah SMA Plus PGRI Cibinong yang membuat program unggulan *Student's Day*. *Student's Day* SMA Plus PGRI Cibinong adalah sebuah acara tahunan yang diselenggarakan oleh SMA Plus PGRI Cibinong sebagai bagian dari proses belajar dan juga bagian dari upaya SMA Plus PGRI Cibinong dalam menyediakan wadah bagi para siswanya untuk belajar banyak hal termasuk belajar Makeup . Program *Student's Day* dibuat didasarkan atas dua hal yaitu: 1) Sekolah memberikan pelayanan dan mengembangkan kecerdasan yang menonjol dari setiap anak didik; 2) Sekolah menyiapkan 20 bidang keterampilan hidup untuk menampung kecerdasan atau bakat yang dimiliki oleh semua anak didik.

Dari 20 bidang keterampilan hidup tersebut salah satu di antaranya adalah tata rias. Berdasarkan pra-survei yang dilakukan oleh penulis, materi pembelajaran kegiatan *Student's Day* Tata Rias meliputi materi kepang, materi tata rambut, materi sanggul, materi *make up*, dan materi *manicure* dan *pedicure*. Pada materi *make up* termasuk pada *make up* karakter yang dibagi menjadi dua materi yaitu *make up* karakter dua dimensi dan tiga dimensi yang meliputi *make up* karakter luka.

Menurut Paningkiran (2013: 9), *make up* karakter luka mempunyai beberapa bentuk yaitu dua dimensi dan tiga dimensi, adapun luka dua dimensi seperti luka goresan, mimisan, jatuh memar sedangkan untuk efek luka tiga dimensi seperti luka tusuk, luka sayatan, dan lain sebagainya. Setiap *make up* karakter luka mempunyai bahan penunjang untuk terlihat seperti aslinya seperti *wig*, kulit palsu, jenggot palsu, daging tumbuh, bekas luka keloid, darah palsu, dan sebagainya (Thowok, 2013: 18).

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa, mereka menyatakan bahwa siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga siswa berinisiatif untuk belajar secara mandiri dan bertanya kembali pada pertemuan kelas berikutnya. Selain itu juga, mereka memaparkan bahwa kesulitan lainnya dalam menerima materi adalah materi praktik, karena tidak ada demonstrasi praktik secara langsung sehingga siswa tidak memiliki gambaran dalam melakukan tindakan praktik.

Dengan demikian berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis, hal yang menjadi hambatan dalam pembelajaran *Make Up* Luka Karakter pada *Student's Day* PGRI Cibinong adalah disebabkan karena penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar dan mengajar belum optimal sehingga siswa tidak mampu menerima materi dengan baik dan kurang memahami materi yang disampaikan. Sedangkan media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dengan media *Youtube*, sehingga menetapkan judul penelitian **“PENGARUH YOUTUBE KECANTIKAN TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN MAKE UP KARAKTER LUKA PADA SISWI STUDENT'S DAY TATA RIAS SMA PLUS PGRI CIBINONG”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran masih monoton.
2. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.
3. Pemanfaatan media pembelajaran belum maksimal.
4. Siswa kesulitan dalam menerima materi pembelajaran.
5. Siswa belum mampu memahami materi pembelajaran dengan baik.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan oleh penulis maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini dibatasi hanya pada hasil belajar siswi setelah menonton Media Pembelajaran *Youtube* pada mata pelajaran *Make Up* Karakter Luka dan dibandingkan dengan Siswi yang tidak menggunakan media pembelajaran *youtube* di *Student's Day* PGRI Cibinong.

1.4 Perumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada pelajaran *Make Up* Karakter Luka di *Student's Day* PGRI Cibinong dengan menggunakan Media Pembelajaran *Youtube*?
2. Apa pengaruh media *Youtube* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran *Make Up* Karakter Luka di *Student's Day* PGRI Cibinong?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran *Make Up* Karakter Luka di *Student's Day* PGRI Cibinong.
2. Mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran *Make Up* Karakter Luka di *Student's Day* PGRI Cibinong.
3. Mengetahui pengaruh media *Youtube* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran *Make Up* Karakter Luka di *Student's Day* PGRI Cibinong.

1.6 Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan untuk efektivitas pembelajaran di rumah dan untuk metode belajar dalam menggunakan teknologi kedepannya

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta dapat diterapkan pada penulis dalam dunia kerja khususnya untuk menjadi seorang guru di sekolah.

b. Bagi SMA Plus PGRI Cibinong

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu dan mengembangkan teknologi dalam pembelajaran agar lebih efektif dan efisien pada siswa.

c. Bagi Universitas Negeri Jakarta

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan menjadi sebuah referensi yang dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan sebuah penelitian.

