

BAB I

PENDAHULUAN

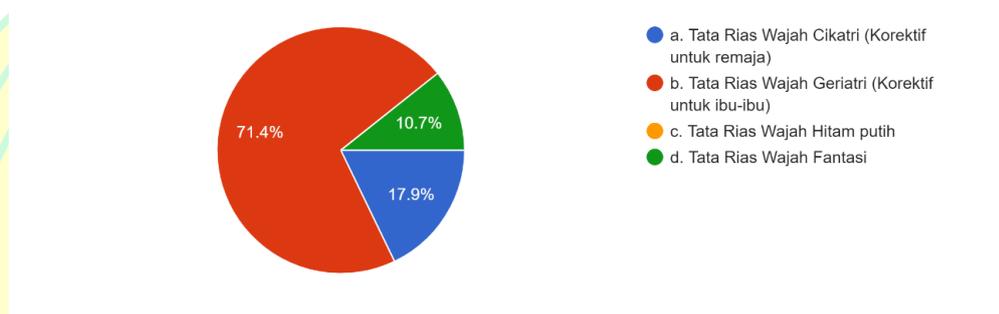
1.1 Latar Belakang

Salah satu negara berkembang ialah negara Indonesia yang sampai saat ini masih mewujudkan segala upaya untuk menjadikan Indonesia negara yang maju. Seperti yang tertera dalam tujuan negara yang terletak pada alenia ke-empat Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, (Indonesia, UUD 1945) yaitu “Mencerdaskan kehidupan Bangsa”. Salah satu peran pendukung dalam mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia yaitu adalah lembaga Pendidikan. Salah satu contoh dari Lembaga Pendidikan yaitu Sekolah. Sekolah merupakan sebuah Lembaga Pendidikan yang bertugas untuk mendidik generasi bangsa agar menjadi SDM (sumber daya manusia) yang bermutu, sehingga dapat meningkatkan kualitas tenaga kerja dalam suatu bidang profesi. Mulai dari SD-SMP-SMA-SMK hingga Universitas. Salah satu peran dari Sekolah Mengah Kejuran (SMK) adalah mempersiapkan tenaga kerja yang konsentrasinya menjurus dalam suatu bidang profesi secara optimal. Selain itu, SMK juga mempersiapkan peserta didiknya untuk siap langsung bekerja dan mahir dalam hal praktikum. Berbeda halnya dengan Pendidikan di SMA yang memiliki porsi lebih banyak pada pembelajaran teori, SMK memiliki porsi pembelajaran praktikum mencapai 60% sedangkan untuk teori hanya 40%. (Direktorat Jendral Vokasi KEMENDIKBUD,2022).

Dari penjelasan KEMENDIKBUD mengenai persentase alokasi sistem pembelajaran praktikum dan teori, terjadi sebuah kesenjangan pada SMK yang terpampang mengenai fokus pembelajaran lebih condong pada praktikum. Ditemukannya juga fakta pada Jurusan Tata Kecantikan di SMKN 27 Jakarta, faktor dari sistem pembelajaran yang bercondong pada praktikum adalah kurangnya sumber belajar teori yang diterapkan. Peneliti melakukan observasi pada Jurusan Kecantikan SMKN 27 Jakarta bahwa sistem pembelajaran lebih bertumpu pada praktikum dan demonstrasi dikarenakan keterbatasan sumber belajar. Sumber belajar terkini hanya berdasarkan video dari beberapa aplikasi sosial media seperti youtube, tiktok dan lainnya. Pemaparan teori pun masih kurang mengikuti perkembangan zaman karena hanya mendengarkan presentasi powerpoint serta ceramah dari pengajar. Perkembangan pemahaman teori pun terhambat karena

sedikitnya referensi sumber belajar teori. Belum ada e-modul untuk media pembelajaran pendamping secara mandiri. Untuk memperkuat data awal penelitian, peneliti melakukan penyebaran angket pada siswa/I jurusan kecantikan di SMKN 27 Jakarta. Sebanyak 28 siswa kelas XI dan 17 siswa kelas XII merespond bahwa sistem pembelajaran terkini masih kurang membantu mereka dalam memahami sebuah teori mata pelajaran.

5. Mata Pelajaran Tata Rias Wajah yang manakah yang paling sulit menurut kalian?
28 responses



Gambar 1. 1 Angket Observasi Mata Pelajaran Yang Sulit Dipahami
(Sumber : Angket observasi awal)

Responden menyatakan bahwa diantara mata pelajaran yang sulit dipahami salah satunya adalah mata pelajaran tata rias wajah dengan kompetensi tata rias geriatri. Diantara responden, kelas XI lah yang mendapati suara terbanyak terkait kesulitan dalam memahami tata rias wajah geriatri. Karena pengenalan mata pelajaran tata rias wajah pertama kali dipelajari pada tahapan tahun ke 2 dari SMK yaitu kelas XI. Pada tahun ke 3 (Kelas XII) umumnya hanya mengulangi mata pelajaran yang pernah dipelajari sebelumnya. Namun dengan begitu, kelas XII masih memberikan suara pada mata pelajaran dengan kompetensi tersulit adalah penata riasan geriatri.

Penata Riasan Geriatri adalah sebuah mata pelajaran yang memerlukan keterampilan khusus yang mendalam untuk mempecantik seseorang, terutama wanita yang berusia di atas 40 tahun. Menurut Martha Tilaar (dalam Restiningrum, 2016:91) Penata riasan ini bertujuan untuk mempercantik wajah wanita yang pada umumnya sudah terlihat tanda-tanda penuaan seperti : rambut mulai beruban, kulit wajah dan kulit tubuh terlihat kering serta mengerut, kulit cenderung kusam, terdapat bercak kehitaman (hiperpigmentasi), dan sudah tidak kenyal lagi. Untuk

menghasilkan penata riasan Geriatri yang optimal diperlukannya pemahaman yang kuat. Dalam mencapai pemahaman yang kuat diperlukan sumber belajar yang efektif dan praktis.

Tentunya sumber belajar yang digunakan generasi *Boomers* tidak akan dicerna dengan baik oleh generasi *Millenials* ataupun Z sekarang. Sebab, memiliki tingkatan yang berbeda dalam pola pikir, lingkungan hidup dan masih banyak lagi aspek yang mempengaruhi. Dalam penelitian Wellfarina Hamer (2022:178) dijelaskan bahwa generasi Z (1997-2012) terbiasa dalam aktivitas digital yang terkait teknologi informasi. Sehingga, hal tersebut sangat wajar untuk mendapatkan informasi pembelajaran melalui digital/ berbasis website. Maka sumber belajar terkini sesuai perkembangan zaman pada umumnya tidak lagi secara media cetak melainkan secara digital.

Pengembangan media pembelajaran digital dinilai cukup efektif dan praktis. Dengan adanya media pembelajaran bersifat digital, dapat mendukung proses pembelajaran dimana saja, kapan saja serta menganut "*Student Centered*" yaitu keaktifan dalam melakukan pembelajaran. Bentuk dari pengembangan media digital sangat beragam, salah satu contohnya adalah e-modul. Menurut (Herawati, 2020:60) Modul elektronik (E-Modul) sendiri hampir sama dengan *e-book*. Perbedaannya bertitik pada isi dari keduanya. Modul elektronik adalah modul dalam bentuk digital yang mencakup teks, gambar atau keduanya yang berisi materi elektronika yang disertai dengan simulasi interaktif dalam pembelajaran. Sementara *e-book* biasanya memiliki animasi yang minim dan membutuhkan storage yang besar pada *smartphone* / laptop. Keunggulan dari penggunaan E-Modul dalam pembelajaran dinilai cukup berpengaruh dalam membantu peserta didik memahami materi pembelajaran. Hal tersebut diperkuat dengan adanya kumpulan jurnal & artikel elektrik hasil penelitian yang relevan. Nafilah & Okatini (2022) pada penelitiannya dijelaskan bahwa E-Modul dalam rias karakter luka bakar menggunakan bahan utama kapas lem dan kosmetika masker peel off mendapatkan persentase 96% dinilai sangat layak oleh ahli materi dan hal tersebut telah membuktikan bahwa e-modul cukup berpengaruh pada pemahaman peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan pengembangan media Modul digital atau E-Modul dapat memperkaya sumber belajar, menjadi sumber referensi inovatif bagi

guru dalam proses pembelajaran untuk membantu meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran siswa.

Pemilihan aplikasi untuk pengembangan e-modul juga faktor yang berpengaruh dalam strategi jitu untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Peneliti telah melakukan riset dari berbagai aplikasi terbanyak, diantaranya yaitu canva, flipbook dan figma. Wulandari (2022) menjelaskan walaupun canva memiliki kelebihan enam jenis *downloader* (JPG,PNG, PDF *standard & Print*, *Video*, *Animation* (MP4/GIF) untuk hasil desain digital yang dibuat, sayangnya canva tidak mampu untuk menampilkan *e-book* yang memuat animasi serta hyperlink untuk berpindah halaman selayaknya membuka buku/modul ketika sudah didownload atau digunakan secara *offline*. Nugraha (2022) menjelaskan bahwa bentuk tampilan Flipbook hanya seperti lembaran buku, ada suara membuka halaman dan animasi lembaran kertas yang bergerak. Muhyidin (2020) Menjelaskan bahwa Figma diungguli dengan fiturnya yang membuat project dapat dikerjakan lebih dari satu orang secara bersamaan walaupun ditempat yang berbeda. Maka dari itu banyak digital designer yang menggunakan aplikasi ini karena dinilai membuat waktu yang cepat dan efisien.

Setelah peneliti melakukan penggunaan langsung terhadap aplikasi canva, terdapat beberapa kecenderungan bahwa aplikasi canva lebih memadai untuk design-design digital seperti poster, post instagram yang bersifat dekorasi. Kemudian, untuk penggunaan flipbook memang diuntungkan dengan dapat digunakan secara *offline* (dapat didownload), namun sayangnya untuk animasi kurang variatif karena hanya sebatas animasi gerakan seperti membuka lembar buku pada halamannya sehingga kurang interaktif. Sedangkan aplikasi figma terdapat animasi yang beragam, serta cocok untuk design aplikasi yang di implementasikan pada android, ios ataupun berbentuk *website*. Selain itu Figma menyediakan *template* yang beragam.

Berdasarkan latar belakang yang terpapar diatas, adanya penelitian pengembangan media pembelajaran berupa e-modul tata rias geriatri dengan pengembangan aplikasi figma sebagai sumber belajar teori pendamping dalam upaya meningkatkan pemahaman pada peserta didik adalah hal yang tepat. Penelitian ini dapat mengatasi permasalahan kesenjangan sistem pembelajaran

yang condong pada praktikum dibandingkan teori karena keterbatasan sumber media belajar pada Jurusan Kecantikan di SMKN 27 Jakarta. Kemudian, penelitian pengembangan e-modul tata rias geriatri ini diperuntukkan pada siswa/I kelas XI karena merupakan tahun pertama mempelajari riasan wajah dan menjadi responden terbanyak dalam menyatakan mata pelajaran tata rias wajah geriatri sulit untuk dipahami.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti menarik kesimpulan bahwa adanya sebuah permasalahan di lapangan. Diantaranya yaitu :

1. Kesenjangan antara sistem pembelajaran praktikum dan teori yang disebabkan oleh keterbatasan sumber belajar.
2. Belum maksimalnya pemanfaatan teknologi digital yang terkini sebagai media pembelajaran pada materi tata rias wajah geriatri yang dinilai sulit dipahami.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini bertujuan untuk mencegah terjadinya pelebaran pokok masalah dan membantu peneliti agar penelitian lebih terarah. Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah, peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berupa e-modul dengan materi tata rias geriatri. Aplikasi pendukung pengembangan yang digunakan adalah Figma, dimana menurut penelitian terdahulu aplikasi ini terbukti dapat menampilkan materi pada e-modul dengan menarik, dan praktis. Model penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) dengan mengembangkan desain ADDIE yang memiliki desain sistematis dan terarah. Maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan e-modul tata rias geriatri untuk pembelajaran pada siswa kelas XI Jurusan Kecantikan di SMKN 27 yang layak.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah dapat disimpulkan sebuah perumusan permasalahan, yaitu Bagaimana pengembangan E-modul untuk pembelajaran tata rias geriatri yang layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran?

1.5 Tujuan penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah menghasilkan produk pengembangan E-Modul yang layak dan praktis untuk pembelajaran Tata Rias Geriatri pada Siswa XI Tata Kecantikan SMKN 27 Jakarta.

1.6 Manfaat Penelitian

Berikut ini adalah manfaat dari hasil penelitian yang diharapkan berdasarkan uraian masalah dan tujuan penelitian yang telah dikemukakan diatas.

1. Bagi sekolah, penelitian ini berguna sebagai media pembelajaran alternatif pada materi tata rias geriatri.
2. Bagi guru, produk penelitian ini dapat mempermudah pengajar dalam menyampaikan materi tata rias geriatri.
3. Bagi siswa, produk penelitian ini dapat membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi tata rias geriatri.
4. Bagi kampus, penelitian ini dapat memperkaya sumber penelitian relevan bagi peneliti penerusnya.
5. Bagi penulis, penelitian ini dapat meningkatkan kompetensi dalam mengembangkan media pembelajaran.

