

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menjadi peran utama dalam upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan hal terpenting untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spriritual agama, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dari masyarakat (UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003). Dunia kependidikan harus berjalan sesuai perkembangan zaman. Hal ini juga berhubungan dengan ilmu pengetahuan yang semakin berkembang.

Ilmu pengetahuan berkembang sesuai dengan berkembangnya kemajuan teknologi. Hal ini ditandai dengan revolusi 4.0 yang tidak dapat dihindari. Dampak dari revolusi 4.0 memberikan kemudahan dalam berbagai aspek, salah satunya pada aspek pendidikan. Kemudahan yang didapatkan menjadi salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan ilmu pengetahuan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berpengaruh terhadap penyusunan serta strategi dan implementasi pembelajaran (Dewantara dkk., 2020). Khususnya untuk menunjang pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh mahasiswa. Hal ini juga dirasakan pada pembelajaran pada Program Studi Pendidikan Tata Rias. Proses belajar mengajar pada prodi Pendidikan Tata Rias semakin mudah. Hal ini dibuktikan dengan pembelajaran mata kuliah perawatan kulit wajah menggunakan alat listrik, mata kuliah pewarnaan rambut yang menggunakan *hair climazone* yang membantu penyerapan pewarna rambut.

Secanggih dan sekuat apapun teknologi, kurikulum, visi, misi, finansial suatu lembaga kependidikan tidak akan maju jika para pendidiknya bersikap pasif dan stagnan. Namun, jika segala aspeknya sudah canggih dan kuat ditambah dengan para pendidik bersikap aktif, kreatif, inovatif, dan produktif dengan memanfaatkan segala fasilitas yang ada maka suatu lembaga kependidikan akan maju dengan pesat (Shafa Z., dkk, 2023).

Mahasiswa program studi pendidikan tata rias mempelajari mata kuliah pewarnaan rambut yang merupakan salah satu mata kuliah program studi yang wajib diikuti. Sebelum melakukan praktik pewarnaan rambut, mahasiswa pendidikan tata rias angkatan 2020 hanya melihat demonstrasi sekilas yang diberikan oleh dosen pengampu yang dilakukan sekali tanpa pengulangan. Sehingga menyebabkan mahasiswa sulit untuk mengingat dan memahami materi yang telah diberikan oleh dosen pengampu. Mahasiswa merasakan kesulitan untuk mengingat langkah-langkah pewarnaan yang harus dikerjakan, khususnya pada materi teknik *Highlight*. Mahasiswa merasa kesulitan untuk mengikuti kelas pewarnaan yang sesuai dengan prosedur teknik pewarnaan yang tepat. Hal ini akan berdampak pada hasil *Highlight* yang menjadi terlihat natural, dan lain sebagainya.

Pewarnaan rambut Teknik *Highlight* termasuk ke dalam pewarnaan rambut artistik. Pewarnaan rambut artistik adalah pewarnaan yang menciptakan efek keindahan dengan kontras warna antara satu bagian tertentu dengan warna keseluruhan rambut. Pewarnaan artistik biasanya dilakukan dengan metode ganda yaitu dengan cara memudakan warna rambut terlebih dahulu menggunakan *bleaching* kemudian rambut diwarnai sesuai dengan desain warna yang diinginkan. Teknik *Highlight* sedikit berbeda dengan teknik pewarnaan lainnya. Perbedaan cara pengambilan *parting* rambut dan teknik yang digunakan akan berpengaruh pada hasil akhir pewarnaan rambut. Oleh karena itu, untuk mencapai pemahaman yang kuat diperlukan sumber belajar yang efektif dan praktis. Agar mendapatkan hasil pewarnaan yang natural dan sesuai dengan desain yang diinginkan.

Dosen pengampu mata kuliah wajib menyampaikan materi secara teori terlebih dahulu sebelum melakukan proses pembelajaran secara teori maupun praktik. Hal ini juga harus sesuai dengan Rancangan Pembelajaran Semester (RPS) yang merupakan pedoman serta arahan yang didalamnya mencakup CPMK dan Sub-CPMK sebagai penentu materi yang akan diajar. Dalam mata kuliah Pewarnaan Rambut terdapat 16 kali pertemuan, yang memiliki bobot nilai sebanyak 60% teori dan 40% untuk praktikum. Dalam hal ini, pewarnaan rambut teknik *Highlight* berada pada pertemuan di minggu ke tujuh dan pembelajaran dilakukan setelah mahasiswa mempelajari anatomi fisiologi rambut, diagnose rambut, serta persiapan

area kerja. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang tepat sebagai bahan ajar yang mudah dipahami oleh mahasiswa.

Peneliti telah melakukan penelitian pendahuluan dengan menyebarkan kuesioner pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Rias khususnya angkatan 2020, bahwa mahasiswa memerlukan media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran praktik pewarnaan. Media pembelajaran yang diberikan oleh dosen pengampu berupa demonstrasi menyebabkan mahasiswa kesulitan untuk mengingat dan memahami materi dengan tepat dan jelas. Materi pembelajaran pewarnaan seharusnya menjelaskan secara rinci tentang alat, bahan, lenan yang dibutuhkan, takaran kosmetika yang digunakan, serta langkah kerja dari proses pewarnaan rambut. Namun materi tersebut tidak tersedia di media pembelajaran yang disediakan hingga saat ini.

Media pembelajaran yang menarik, dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Menurut Umar (2017:133) bahwa media pembelajaran merupakan perantara atau alat yang dapat memudahkan dan mendukung proses belajar mengajar agar tercapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk mengefektifkan proses belajar-mengajar.

Menurut Anderson (1987:2) bahwa memilih media merupakan bagian integral dari proses perencanaan pembelajaran. According to Kristanto (2017:10), *learning media is anything that can be used to channel the message to achieve learning objectives*. Media disini menjadi media yang benar-benar membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Karena media diyakini mampu mengantarkan pesan yang dapat merangsang peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Selaras dengan teori Kristanto (2017:10), *learning media is anything that can be used to channel the message, so it can stimulate the attention, interest, thoughts, and feelings of students in learning activities to achieve learning objectives*.

Media pembelajaran memiliki banyak jenisnya. Salah satunya yaitu buku ajar. Buku ajar diperlukan dan harus dikemas dengan lebih menarik agar mahasiswa tertarik untuk membaca dan dapat dibaca dimanapun dan kapanpun. Terdapat dua jenis buku, yaitu dalam model cetak dan digital. Buku digital atau *e-book* merupakan media pembelajaran yang tepat untuk mengatasi permasalahan berikut.

Menurut Ruddamayanti (2019) buku digital, atau disebut juga *e-book* merupakan sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar, video, maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun perangkat elektronik lainnya.

Berdasarkan pada latar belakang di atas, peneliti tertarik serta ingin memberikan solusi dengan mengangkat judul **“Pengembangan E-modul Teknik Highlight pada Mata Kuliah Pewarnaan Rambut”**. Pada *e-modul* ini terdapat materi tentang teori pewarnaan khususnya teknik *Highlight* untuk mendukung pembelajaran mata kuliah pewarnaan rambut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Minimnya sumber literatur terkait materi teori pewarnaan rambut.
2. Media pembelajaran yang tersedia kurang menarik dan bervariasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini dibatasi dengan bahasan utama yaitu tentang “Pengembangan *E-modul* Teknik *Highlight* pada Mata Kuliah Pewarnaan Rambut” untuk meningkatkan pengetahuan serta keterampilan mahasiswa pada mata kuliah pewarnaan rambut. Adapun fokus bahasannya meliputi pengaplikasian *bleaching* dan pewarna rambut, materi terkait pewarnaan artistik teknik *frosting* yang didalamnya termasuk teknik *Highlight* khususnya pada *Highlight* teknik *weaving* (anyam) dengan ketebalan rambut *middle* (ketebalan sedang). Pada penelitian ini, pembuatan *e-modul* dibatasi dengan penggunaan aplikasi Figma.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, serta pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka didapatkan rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Bagaimana mengembangkan *e-modul* yang layak dan praktis digunakan pada mata kuliah pewarnaan rambut khususnya materi teknik *Highlight*?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan *e-modul* teknik *Highlight* pada mata kuliah pewarnaan rambut yang layak dan praktis untuk pembelajaran mata kuliah Pewarnaan Rambut teknik *Highlight* pada mahasiswa Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Jakarta.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapatkan dalam melakukan penelitian ini adalah diharapkan dapat menghasilkan *e-modul* sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien, menjadi sumber literatur, menjadi acuan atau referensi studi lanjutan, meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pendidikan tata rias, serta memberikan pengalaman penelitian kepada peneliti dalam mengaplikasikan ilmu pengetahuan dalam bidang kecantikan di dunia kependidikan.

