

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi menghasilkan perubahan signifikan sehingga berpengaruh dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Peluang yang dapat diberikan dengan adanya perkembangan teknologi adalah peningkatan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran. Istilah pembelajaran telah familiar di kalangan masyarakat, dengan didukung oleh UU RI No 20 Tahun 2003 yang berisikan tentang Sistem Pendidikan Nasional. Undang-undang tersebut secara sah mendefinisikan pembelajaran adalah proses di mana peserta didik melakukan interaksi dengan pendidik dan sumber belajar dalam sebuah lingkungan belajar.

Tenaga pendidik menyampaikan materi pembelajaran dengan harapan agar peserta didik dapat memahaminya dengan baik pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Peran guru sangatlah penting dalam proses mendidik, mengajar bahkan mengawasi peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Proses dan hasil pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik dianggap sebagai salah satu kunci penilaian yang dapat mempengaruhi kesuksesan. Dilihat dari konteks pendidikan, pembelajaran adalah proses di mana siswa mengalami perubahan perilaku dan pengetahuan sebagai hasil dari interaksi mereka dan lingkungan sekitarnya. Untuk menyampaikan materi saat pembelajaran berlangsung, dibutuhkan alat yang dikenal dengan istilah media pembelajaran.

Menurut (Depdiknas, 2003) istilah “media” berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”, artinya perantara. Media mengacu pada alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke penerima. Dalam konteks pembelajaran, media pembelajaran merujuk pada alat untuk menyampaikan materi. Media pembelajaran terdiri dari gabungan bahan belajar dan alat bantu pembelajaran. Media pembelajaran juga diartikan seperangkat alat yang dipakai dalam melakukan penyampaian informasi berupa

materi pelajaran, yang bertujuan untuk membantu meningkatkan minat belajar dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

E-modul merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang telah dikembangkan dan bisa diaplikasikan saat pembelajaran berlangsung. E-Modul adalah bentuk modul digital yang berisikan teks, gambar, atau gabungan antara keduanya yang membahas mengenai materi pembelajaran. E-Modul memiliki keunggulan dibandingkan modul cetak, yakni E-Modul lebih praktis dan dapat diakses melalui *handphone*, biaya produksi lebih murah, dan penyajian materinya lebih interaktif (Najuah et al., 2020).

Pemilihan aplikasi dalam pembuatan e-modul juga berpengaruh pada strategi untuk mencapai tujuan sebagai peningkatan motivasi peserta didik dalam materi pembelajaran tersebut. E-Modul dapat dibuat dengan berbagai aplikasi, diantaranya yaitu Figma, Flipbook, Adobe Animate, dan Canva. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi Canva dalam melakukan pengembangan E-Modul pembelajaran Perawatan Rambut Secara Basah (*creambath*). Canva adalah sebuah aplikasi desain grafis yang berfungsi sebagai alat bantu dalam pembuatan, perancangan, atau penyuntingan desain yang dapat digunakan secara *online*. Selain itu, aplikasi canva dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran karena canva memiliki kemampuan dalam menampilkan berbagai elemen seperti teks, video, animasi, audio, dan gambar sesuai preferensi yang ingin ditampilkan. Hal ini dapat mempengaruhi peserta didik agar lebih fokus dalam proses belajar mengajar karena tampilan yang disajikan menarik (Tanjung & Faiza, 2019). Oleh karena itu, aplikasi Canva bisa digunakan sebagai media pembelajaran.

Pada proses pembelajaran, tenaga pendidik wajib menyampaikan materi berbentuk teori terlebih dahulu sebelum melakukan praktikum. Tujuannya adalah agar peserta didik memiliki ilmu pengetahuan dasar mengenai materi yang akan di praktikan. Oleh karena itu, pengembangan E-Modul pada mata kuliah praktik dapat dimanfaatkan dan digunakan untuk menambah pengetahuan materi sebelum melakukan praktik. Penelitian ini akan mengembangkan E-Modul pembelajaran Perawatan Rambut Secara Basah (*creambath*) pada mata kuliah Perawatan, Pratata, dan Penataan Rambut (P3R). Untuk memperkuat data awal penelitian,

peneliti melakukan penyebaran kuisioner pada mahasiswa Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Jakarta angkatan 2022.

Setelah peneliti melakukan analisis kebutuhan awal, sebanyak 29 mahasiswa Pendidikan Tata Rias 2022 merespon bahwa media pembelajaran yang digunakan pada mata kuliah Perawatan, Pratata, dan Penataan Rambut (P3R) dan hasil yang didapatkan adalah 69% mahasiswa merespon media pembelajaran yang digunakan adalah *power point* dan 24,1% merespon media pembelajaran yang digunakan adalah video pembelajaran. Berdasarkan hasil yang didapatkan, penggunaan E-Modul belum pernah digunakan khususnya pada materi pembelajaran perawatan rambut (*creambath*). Hal ini membuat peneliti termotivasi untuk mengembangkan E-Modul mengenai materi pembelajaran Perawatan Rambut (*creambath*) pada mata kuliah Perawatan, Pratata, dan Penataan Rambut (P3R).

Pembuatan E-Modul pada materi Perawatan Rambut (*creambath*) akan dibuat sendiri oleh peneliti dengan tujuan E-Modul ini akan menjadi bahan ajar yang praktis serta dapat meningkatkan referensi pembelajaran mata kuliah Perawatan, Pratata, dan Penataan Rambut (P3R) khususnya pada materi Perawatan Rambut (*creambath*). Berdasarkan hasil kuisioner kebutuhan awal yang telah disebar oleh peneliti untuk mahasiswa Pendidikan Tata Rias 2022, 29 mahasiswa Pendidikan Tata Rias yang telah mengikuti mata kuliah Perawatan, Pratata, dan Penataan Rambut (P3R) melalui *google form*, 55,2% merespon bahwa media pembelajaran yang digunakan cukup efektif dalam pembelajaran, 48,3% merespon belum mengetahui adanya modul pembelajaran dalam mata kuliah Perawatan, Pratata, dan Penataan Rambut (P3R), 89,7% responden mengatakan bahwa lebih menguasai materi melalui praktik dibandingkan teori saat melakukan pembelajaran perawatan rambut secara basah (*creambath*), 93,1% merespon bahwa dengan adanya e-modul dalam pembelajaran Perawatan Rambut (*creambath*) pada mata kuliah Perawatan, Pratata, dan Penataan Rambut (P3R) dapat meningkatkan minat belajar, dan 89,7% mengharapkan adanya E-Modul untuk materi Perawatan Rambut Secara Basah (*creambath*).

Mata kuliah Perawatan, Pratata, dan Penataan Rambut merupakan mata kuliah yang basic dan menjadi prasyarat untuk dapat mengikuti mata kuliah perawatan rambut yang lebih lanjut, sehingga mahasiswa harus dapat memahami materi

perawatan rambut secara dasar sebelum mengambil mata kuliah perawatan rambut lainnya pada semester selanjutnya. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran E-Modul mengenai materi pembelajaran Perawatan Rambut Secara Basah (*creambath*) yang diharapkan agar menjadi bahan ajar yang bermanfaat dan dapat mempermudah mahasiswa untuk memahami materi pembelajaran, serta memudahkan kinerja dosen dalam melakukan pengajaran pada mata kuliah Perawatan, Pratata, dan Penataan Rambut (P3R).

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka identifikasi masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya E-Modul pembelajaran yang membahas mengenai Perawatan Rambut Secara Basah (*creambath*) sebagai media pembelajaran di Pendidikan Tata Rias UNJ.
2. Kurangnya pemanfaatan teknologi digital terkini sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Perawatan, Pratata, dan Penataan Rambut (P3R)

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disampaikan di atas, penelitian ini akan dibatasi agar tidak meluas sehingga penelitian yang dilakukan dapat lebih spesifik. Peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran E-Modul dengan materi Perawatan Rambut Secara Basah (*creambath*). Aplikasi pendukung yang akan peneliti gunakan pada pengembangan E-Modul ini adalah aplikasi Canva. Maka, penelitian ini dibatasi pada pengembangan E-Modul pembelajaran Perawatan Rambut Secara Basah (*creambath*) dengan cara *standart* pada mahasiswa Pendidikan Tata Rias yang sedang atau akan menjalani mata kuliah Perawatan, Pratata, dan Penataan Rambut (P3R).

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengembangan E-Modul pembelajaran Perawatan Rambut Secara

Basah (*creambath*) yang praktis dan layak untuk digunakan pada mata kuliah Perawatan, Pratata, dan Penataan Rambut (P3R)?”

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dihasilkan melalui penelitian ini adalah untuk menghasilkan E-Modul yang praktis dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Perawatan, Pratata, dan Penataan Rambut (P3R).

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sejumlah manfaat, antara lain :

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah dan meningkatkan kreativitas dalam mengembangkan bahan ajar atau media pembelajaran.

2. Bagi Mahasiswa Prodi Tata Rias

Hasil penelitian ini dapat membantu meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang disampaikan serta menambah media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa.

3. Bagi Dosen

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan mempermudah pengajaran dalam materi perawatan rambut secara basah (*creambath*)

4. Bagi Program Studi Pendidikan Tata Rias

Hasil peneliti ini dapat menambah sumber referensi bagi perpustakaan di perguruan tinggi, khususnya pada materi perawatan rambut.