

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengembangan informasi, keterampilan, dan nilai-nilai normatif melalui pembelajaran formal dan informal adalah proses seumur hidup yang dikenal sebagai pendidikan. Pendidikan mencakup pertemuan sehari-hari, interaksi sosial, dan pemikiran mawas diri selain di ruang kelas dan lingkungan pendidikan lainnya. Dengan pendidikan, seseorang dapat bersikap positif, berpikir kritis dan kreatif sehingga dapat memperluas wawasan dan pemahaman tentang diri sendiri dan dunia luar. Pendidikan adalah alat yang membantu orang bersiap-siap menghadapi tantangan dan perubahan yang terjadi dalam kehidupan.

Pendidikan adalah upaya yang disengaja dan terorganisir untuk menciptakan lingkungan dan prosedur untuk belajar, yang memungkinkan siswa untuk memiliki potensi mereka dalam hal ketabahan religius dan spiritual, kepribadian, kecerdasan, karakter, dan keterampilan yang diperlukan untuk pertumbuhan pribadi dan masyarakat. (Pristiwanti, et al., 2022).

Dalam dunia pendidikan, pembelajaran dicirikan sebagai proses transformatif di mana seseorang memperoleh informasi, pengetahuan, pemahaman, nilai, sikap, dan keterampilan melalui interaksi dengan orang lain, pengalaman hidup, dan berbagai materi pendidikan. Belajar adalah usaha yang disengaja dan bertujuan yang dilakukan oleh individu dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan dan bakat mereka, seperti yang dinyatakan oleh Tim Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran MKDP (2017: 124). Melalui proses pemerolehan informasi, anak-anak yang sebelumnya memiliki kekurangan dalam penyelesaian tugas sekarang mampu menyelesaikannya, atau anak-anak dengan tingkat kompetensi yang lebih rendah sekarang dapat menyelesaikannya dengan keterampilan yang luar biasa.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran mengacu pada pertukaran dinamis antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar yang telah ditentukan. Pembelajaran adalah proses berkelanjutan di mana individu

memperoleh informasi, keterampilan, kreativitas, dan pengalaman yang memiliki dampak menguntungkan bagi diri mereka sendiri atau masyarakat.

Selama proses memperoleh pengetahuan, sangat penting untuk menggunakan media pembelajaran untuk mengkomunikasikan informasi dan pengetahuan secara efektif kepada mahasiswa. Ada beberapa sumber yang dapat digunakan untuk mendapatkan media pembelajaran, termasuk buku teks, jurnal ilmiah, situs web, platform *online*, video pembelajaran, dan media lain yang sebanding. Media pembelajaran secara khusus dibuat untuk memfasilitasi perolehan keterampilan, informasi, dan pemahaman dalam suatu topik atau mata pelajaran tertentu. Materi pembelajaran harus disesuaikan dengan gaya belajar dan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan harus memiliki keakuratan, kejelasan, aksesibilitas, relevansi, dan presentasi yang menyenangkan secara estetika untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sumber belajar mencakup berbagai macam bahan dan referensi yang memiliki potensi untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan siswa (Hamalik, 1998).

Perkembangan teknologi yang begitu pesat membuat individu tidak bisa lepas dari alat elektronik, karena mereka dapat dengan mudah, cepat, dan luas mencari berbagai macam informasi. Setiap lapisan masyarakat memiliki tingkat keakraban yang tinggi dengan *gadget* teknologi dan internet. Selama epidemi COVID-19 di Indonesia, praktik pendidikan konvensional tatap muka telah digantikan oleh modalitas daring jarak jauh yang difasilitasi melalui perangkat elektronik, yang mengharuskan belajar jarak jauh dari kenyamanan tempat tinggal sendiri. Pemanfaatan teknologi menjadi sangat penting dalam membantu kegiatan pendidikan selama epidemi COVID-19. Terlepas dari resolusi epidemi dan dimulainya kembali pengajaran tatap muka tradisional, siswa tetap bergantung secara signifikan pada *gadget* elektronik sebagai sarana untuk memfasilitasi upaya pendidikan mereka.

Dalam konteks upaya pendidikan, pemanfaatan media pembelajaran sangat penting untuk memfasilitasi proses belajar mengajar. Ada beberapa bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan, termasuk teks tertulis, bahan auditori, alat bantu visual, alat bantu audiovisual, dan bahkan perpaduan dari berbagai modalitas. Di tengah era digital saat ini dan setelah wabah COVID-19, materi pembelajaran

digital sangat menguntungkan bagi mahasiswa karena aksesibilitasnya yang mudah melalui internet.

Peneliti melakukan observasi dengan memberikan kuesioner kepada mahasiswa Program Studi Tata Rias di Universitas Negeri Jakarta, dengan tujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan mereka dalam mempelajari Mata Kuliah Senam Kecantikan. Kuesioner dibagikan dan diisi oleh 14 responden yang merupakan mahasiswa Program Studi Tata Rias S1 dan D4 dari angkatan 2019 dan 2020. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 64,3% mahasiswa merasa media pembelajaran senam kecantikan, khususnya ceramah dan media audio visual (video), kurang efektif. Di sisi lain, 21,4% mahasiswa merasa media pembelajaran cukup efektif, sedangkan 14,3% menyatakan efektif.



Gambar 1.1 Diagram Angket Observasi Keefektifan Media Pembelajaran
(Sumber: Angket Observasi)

Selain itu, temuan yang diperoleh dari jawaban kuesioner menunjukkan bahwa semua mahasiswa memiliki minat yang besar untuk memperoleh pengetahuan tentang latihan yoga dan menunjukkan preferensi terhadap sumber daya pembelajaran digital, yaitu e-modul elektronik, dibandingkan dengan materi pembelajaran non-digital seperti buku.

Media pembelajaran manakah yang lebih Anda sukai?



14 jawaban



Gambar 1.2 Angket Observasi Media Pembelajaran Mana Yang Lebih Disukai (Sumber: Angket Observasi)

E-modul adalah sumber daya pendidikan yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran mandiri bagi siswa. E-modul disusun secara sistematis, menarik, dan mudah beradaptasi ke dalam modul-modul pembelajaran yang berbeda. Modul-modul tersebut disajikan dalam format elektronik dan mencakup beragam aktivitas pendidikan yang terintegrasi melalui koneksi navigasi. Penggunaan desain interaktif ini menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam proses pendidikan. (Sari et al., 2018). Selain itu, e-modul elektronik sering kali menggabungkan video pembelajaran, animasi, kuis, dan pertanyaan interaktif untuk menambah proses pendidikan. Berbagai platform atau aplikasi digital tersedia untuk pengembangan e-modul elektronik. *Articulate Storyline 3* adalah salah satunya.

Perangkat lunak yang dikenal sebagai *Articulate Storyline 3* ini digunakan untuk menghasilkan konten instruksional yang interaktif. Media ini dapat mencakup perpaduan antara konten tekstual, foto, elemen visual, audio, animasi, dan video. Menurut Husna (2022), output yang dihasilkan dapat berupa media berbasis web dengan menggunakan HTML5 atau sebagai file aplikasi yang kompatibel dengan beragam perangkat seperti komputer, tablet, dan smartphone.

Mahasiswa Tata Rias di Universitas Negeri Jakarta dapat menggunakan E-Modul sebagai sumber belajar, khususnya pada Mata Kuliah Senam Kecantikan. Mata Kuliah Senam Kecantikan merupakan salah satu elemen penyusun kurikulum Mata Kuliah Keahlian dan Mata Kuliah Penunjang yang tersedia bagi mahasiswa yang terdaftar di program studi Tata Rias Universitas Negeri Jakarta. Tujuan dari

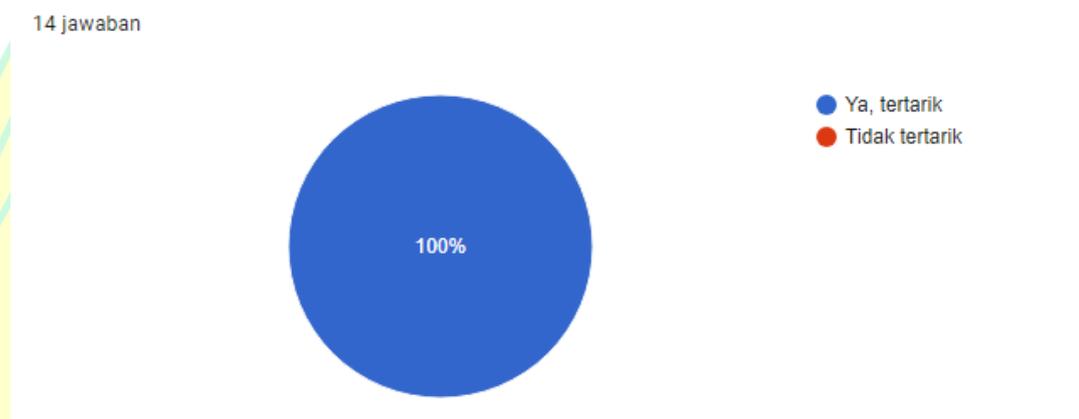
mata kuliah ini adalah untuk memberikan kemampuan kepada mahasiswa untuk menilai dan melaksanakan latihan senam, serta memahami hubungan antara senam dan kesehatan pribadi. Suyono dkk. (2020: 630), mata kuliah ini memberikan gambaran umum tentang konsep dasar senam, termasuk latihan *low impact*, *high impact*, dan *mix impact*. Selain itu, mata kuliah ini juga mengeksplorasi beberapa jenis latihan yang dirancang untuk organ tubuh dan pengobatan, serta latihan ritmik dan latihan untuk kesehatan dan kecantikan, yang sering disebut sebagai STKK. Komponen utama dari kursus ini melibatkan identifikasi berbagai jenis senam untuk organ terapi, serta kemampuan untuk melakukan elemen-elemen spesifik dari jenis-jenis senam untuk organ terapi. Latihan yoga adalah bentuk aktivitas fisik yang bermanfaat bagi mereka yang memiliki tubuh yang sedang dalam masa penyembuhan. Senam yoga terdapat pada sub-CPMK 1.3 yang mengidentifikasi senam untuk organ tubuh atau therapy. Materi senam yoga yang akan dipelajari meliputi hakikat senam yoga, macam-macam senam yoga, manfaat senam yoga, dan gerakan senam yoga. Senam yoga pada dasarnya ada pada RPS Mata Kuliah Senam Kecantikan namun tidak pada praktiknya. Adanya e-modul ini diharapkan dapat membantu mahasiswa Tata Rias dalam memahami hakikat senam yoga dan mampu mempraktikkan gerakannya.

Istilah "yoga" berasal dari kata Sanskerta "yuj", yang menandakan persatuan, dan berakar dari peradaban India kuno yang berasal dari 3.000 SM. Yoga dianggap sebagai sistem penyembuhan yang komprehensif. Karena penerapannya yang luas di berbagai aspek kehidupan, yoga sering disebut sebagai ilmu pengetahuan yang hidup. Terlepas dari asal-usulnya yang kuno, yoga adalah praktik yang cocok untuk budaya kontemporer. Ada beberapa faktor yang memotivasi individu untuk memperoleh pengetahuan dalam yoga. Beberapa orang bercita-cita untuk meningkatkan daya tarik fisik mereka, sementara yang lain berusaha untuk mengurangi ketidaknyamanan di daerah anatomi tertentu, seperti punggung dan pinggang. Selain itu, ada juga orang-orang yang menggunakan yoga sebagai metode untuk mengurangi kecemasan dan menaklukkan kehampaan eksistensi (Sindhu, 2015).

Yoga adalah latihan fisik yang dapat meningkatkan sirkulasi darah, memudahkan nutrisi masuk ke dalam tubuh, dan membersihkan racun dari berbagai

bagian tubuh. Selain itu, yoga adalah latihan fisik yang dapat meningkatkan kepuasan, relaksasi, pertimbangan, dan konsentrasi (Tilong, 2017: 10). Oleh sebab itu, seseorang yang melakukan yoga berarti membangkitkan seluruh anggota tubuh dan jiwa sehingga mendapatkan kehidupan yang lebih baik dalam segi fisik maupun psikologis.

Ada beberapa macam senam kecantikan salah satunya senam yoga. Namun, sebelumnya mahasiswa Tata Rias tidak mempelajari senam yoga pada mata kuliah Senam Kecantikan. Apakah Anda tertarik mempelajari tentang senam yoga?



Gambar 1.3 Angket Observasi Tertarik Mempelajari Senam Yoga
(Sumber: Angket Observasi)

Pada observasi awal yang telah dilakukan didapatkan hasil 100% mahasiswa tertarik untuk mempelajari tentang senam yoga. Tujuan dari E-modul ini adalah untuk memberikan sumber belajar yang beragam mengenai senam yoga pada Mata Kuliah Senam Kecantikan, dengan fokus khusus pada mahasiswa Tata Rias Universitas Negeri Jakarta.

Peneliti bertujuan untuk membuat e-modul Senam Yoga untuk Mata Kuliah Senam Kecantikan dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*. Hal ini akan memberikan mahasiswa Tata Rias Universitas Negeri Jakarta sebuah sumber belajar senam yoga yang praktis dan mudah diakses.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti menguraikan masalah sebagai berikut:

1. Pendidikan dibutuhkan untuk pengembangan potensi diri.
2. Pembelajaran merupakan proses interaksi mahasiswa antara pendidik dan sumber belajar.
3. Pentingnya teknologi dalam mendukung proses pembelajaran.
4. Keterbatasan media pembelajaran berupa e-modul pada senam yoga.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan untuk membatasi cakupan topik, menjamin bahwa penelitian mempertahankan konsentrasinya, dan memungkinkan evaluasi yang menyeluruh terhadap pembicaraan. Metodologi ini memfasilitasi pemahaman yang komprehensif terhadap tujuan penelitian. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki pembuatan e-modul elektronik sebagai alat instruksional untuk Senam Yoga dalam konteks kurikulum Senam Kecantikan. Program *Articulate Storyline 3* digunakan dalam proses pengembangan, yang menghasilkan format berbasis Dewaweb hosting.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian yaitu bagaimana pengembangan E-Modul Senam Yoga yang layak dan praktis digunakan pada Mata Kuliah Senam Kecantikan?

1.5 Tujuan Penelitian

Peneliti bertujuan untuk membangun E-Modul Senam Yoga yang layak dan praktis untuk diimplementasikan dalam Mata Kuliah Senam Kecantikan, seperti yang ditunjukkan oleh rumusan masalah.

1.6 Manfaat Penelitian

Berikut ini adalah manfaat dari hasil penelitian yang diharapkan berdasarkan uraian masalah dan tujuan penelitian di atas.

- a. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan mendorong inovasi dalam pengembangan materi pendidikan.
- b. Bagi mahasiswa, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar mandiri materi Senam Yoga pada Mata Kuliah Senam Kecantikan.
- c. Bagi program studi, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang memudahkan para pendidik dalam menyampaikan materi di kelas.

