

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU SISDIKNAS) No. 20 tahun 2003, Pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana serta proses pembelajaran yang kondusif, sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya. Potensi tersebut mencakup penguatan spiritual keagamaan, pembentukan kepribadian yang baik, pengembangan akhlak mulia, kecerdasan intelektual, serta berbagai keterampilan yang dibutuhkan, baik untuk kepentingan pribadi maupun masyarakat.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks dan terus berlangsung sepanjang hidup kita. Secara umum, belajar dipahami sebagai perubahan perilaku yang terjadi sebagai akibat dari pengalaman dan latihan yang sistematis. Menurut Sudjana (2017) belajar adalah perubahan dalam perilaku atau kemampuan individu akibat pengalaman dan latihan, yang berpengaruh pada kognisi, keterampilan dan sikap. dapat disimpulkan bahwa belajar bukan sekadar menghafal informasi, tetapi lebih kepada pembentukan keterampilan dan sikap melalui pengalaman yang memberi dampak yang berlangsung lama.

Proses mengajar juga memegang peranan penting dalam perkembangan peserta didik. Ramyulis (2002) mendefinisikan mengajar sebagai kegiatan penyampaian bahan pelajaran kepada peserta didik dengan tujuan peserta didik dapat menerima, menanggapi, menguasai, dan mengembangkan materi yang disampaikan. mengajar berfokus pada pengembangan pengetahuan yang nantinya dapat membawa perubahan dalam tingkah laku peserta didik. Dengan kata lain, mengajar bukan hanya tentang menyampaikan informasi, tetapi juga tentang memfasilitasi proses pengembangan pengetahuan yang mempengaruhi perubahan dalam sikap dan perilaku peserta didik.

Menjadi seorang pendidik merupakan sebuah profesi yang penuh tanggung jawab dan peran penting dalam membentuk generasi masa depan.

Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai ilmu, tetapi juga sebagai inspirator, motivator, dan fasilitator bagi para peserta didik. sebagai kreator utama setelah orang tua, guru memiliki pengaruh besar dalam membentuk karakter dan potensi siswa. Teknologi, kurikulum, visi, misi, serta dukungan finansial suatu lembaga pendidikan memang penting, tetapi semua itu tidak akan berarti banyak tanpa peran aktif dari para pendidik. Jika seorang guru hanya bersikap pasif, tidak mau berkembang, dan enggan untuk berinovasi, maka proses pendidikan menjadi kurang efektif. Sebaliknya, ketika para pendidik bersikap proaktif, kreatif, inovatif, dan produktif dalam memanfaatkan fasilitas serta teknologi yang tersedia, hal ini akan menjadi motor penggerak kemajuan suatu lembaga pendidikan. Dengan demikian, kemajuan pendidikan tidak hanya bergantung pada aspek teknis dan sarana, tetapi juga sangat bergantung pada kualitas dan dedikasi para pendidiknya. Guru yang terus belajar, beradaptasi dengan perubahan zaman, dan selalu mencari cara baru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, akan mampu membawa lembaga pendidikan menuju kesuksesan yang lebih besar.

Modul pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, seperti yang dikatakan oleh Mulyasa (2009), modul memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk melatih kemampuan belajar secara mandiri. Selain itu, siswa dapat mengeksplorasi metode belajar yang sesuai dengan kemampuan dan minat mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Di abad ke-21 ini, perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi semakin pesat. segala sesuatu kini dapat diakses hanya dengan satu perangkat digital yang mudah dibawa ke mana saja dan kapan saja, sehingga masyarakat semakin mudah mendapatkan informasi untuk belajar. hal ini menunjukkan bahwa lembaga pendidikan bukan lagi satu-satunya sumber ilmu pengetahuan. Salah satu bahan ajar yang praktis dan fleksibel adalah E-Modul atau elektronik modul, yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun. E-Modul ini memungkinkan para peserta didik untuk belajar secara mandiri dan menyesuaikan waktu belajar sesuai kebutuhan, sehingga mendukung proses belajar yang lebih efektif dan efisien di era digital ini. Dimhad (2014)

mengatakan E-Modul merupakan salah satu bagian dari pembelajaran berbasis elektronik (*electronic based learning*) yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran ini tidak terbatas pada penggunaan internet saja, tetapi juga mencakup berbagai perangkat elektronik lainnya. Perangkat tersebut meliputi film, video, OHP (*Overhead Projector*), *slide*, *LCD projector*, dan *tape set* (Fausih & Danang, 2016). Jadi dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa E-Modul dapat memanfaatkan beragam media elektronik untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, sehingga memberikan fleksibilitas lebih bagi siswa dalam mempelajari materi dengan berbagai cara.

Pembuatan E-Modul dapat dirancang menggunakan berbagai aplikasi, baik berbasis web maupun aplikasi yang dapat diinstal pada perangkat seperti smartphone, komputer, atau laptop. Beberapa contoh aplikasi yang umum digunakan untuk pembuatan E-Modul antara lain Canva, Adobe Animate, dan lainnya. Dalam penelitian ini, pengembangan E-Modul dilakukan dengan menggunakan aplikasi Canva. Canva adalah aplikasi desain grafik berbasis web yang mudah diakses dan digunakan. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membuat desain interaktif dan menarik dengan berbagai fitur yang tersedia, seperti template, elemen grafis, dan kemampuan kolaborasi secara real-time. Menurut Alfian (2022) Canva adalah alat desain grafis yang memudahkan pengguna dalam merancang berbagai jenis desain kreatif secara online. salah satu pemanfaatannya adalah dalam pembuatan E-Modul atau modul elektronik, di mana fitur animasi bergerak atau elemen yang ada pada Canva dapat membuat modul menjadi lebih menarik. selain itu kemampuan untuk menambahkan tautan video dan suara ke dalam modul elektronik menjadikan Canva sebagai pilihan yang tepat untuk menciptakan modul yang lebih interaktif. Menurut Pardede (2022) menyatakan bahwa Canva dapat menjadi alternatif yang efektif untuk merancang modul elektronik sebagai media pembelajaran. penggunaan Canva memungkinkan modul pembelajaran menjadi lebih fleksibel, karena materi dapat diperkaya dengan elemen-elemen visual seperti video, gambar, audio, dan animasi.

Penelitian Wellfarina Hamer (2022:178) menjelaskan karakteristik generasi Z (yang lahir antara tahun 1997-2012) sangat akrab dengan aktivitas

digital, terutama yang berkaitan dengan teknologi informasi. Generasi ini telah tumbuh dalam lingkungan yang kaya akan teknologi, sehingga wajar jika mereka lebih cenderung mendapatkan informasi dan pembelajaran melalui media digital. Hal ini menunjukkan bahwa sumber belajar yang relevan dengan perkembangan zaman saat ini tidak lagi mengandalkan media cetak, melainkan beralih ke format digital. Dengan demikian, penyediaan sumber belajar berbasis digital menjadi penting untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa sekarang, yang lebih nyaman dengan akses informasi secara online.

Para pendidik perlu menyampaikan materi secara teori terlebih dahulu agar peserta didik memiliki pemahaman dasar sebelum melanjutkan pembelajaran praktikum. Rencana Pembelajaran Semester (RPS) berfungsi sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran, yang mencakup Capaian Pembelajaran. Dalam penelitian ini, dikembangkan E-Modul Pembelajaran Seni Menghias Kuku (*Nail Art*) yang disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran yang ada di kelas Student Day Tata Rias. E-Modul yang akan dikembangkan mengacu pada Tujuan Pembelajaran (TP) di tabel 2.3 dan Alur Tujuan Pembelajaran di tabel 2.4.

Sebelumnya, sudah tersedia media pembelajaran untuk materi Seni Menghias Kuku (*Nail Art*), namun media tersebut hanya membahas konsep dasar *nail art* secara tanpa mendalami aspek yang lebih kompleks seperti teknik-teknik khusus, variasi desain, atau langkah-langkah detail yang mendukung praktik langsung. Guru yang mengajar mata pelajaran tersebut memberikan tanggapan bahwa media yang ada kurang menarik perhatian siswa dan memenuhi kebutuhan pembelajaran yang lebih mendalam. Selain itu, media tersebut dinilai kurang efektif dalam membantu siswa memahami materi karena terbatasnya visualisasi, interaktivitas, serta kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri di luar jam pelajaran.

Berdasarkan hasil survei analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti dalam bentuk angket terhadap 50 siswa dari kelas X dan XI Student Day Tata Rias SMA Plus PGRI Cibinong yang sedang atau telah mengikuti pembelajaran Seni Menghias Kuku (*Nail Art*) menggunakan Google Form, sebanyak 40% responden menyatakan bahwa media pembelajaran yang paling sering

digunakan dalam materi tersebut adalah PowerPoint, lalu 36% responden mengatakan mempelajari materi menggunakan video tutorial. Sedangkan, hanya 18% responden yang mengetahui adanya modul untuk pembelajaran seni menghias kuku (*nail art*). Kemudian, 72% responden menyatakan masih mengalami kesulitan dalam mempelajari seni menghias kuku (*nail art*) dan sebanyak 100% responden mengatakan diperlukan pengembangan media pembelajaran berbentuk E-Modul untuk materi seni menghias kuku (*nail art*).

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penelitian ini ditunjukkan untuk seluruh siswa student day tata rias di SMA Plus PGRI Cibinong dan semua responden mengatakan diperlukannya pengembangan media pembelajaran berbentuk E-Modul untuk materi Seni Menghias Kuku (*Nail Art*). Peneliti berharap bahwa pengembangan E-Modul ini dapat menjadi bahan ajar yang efektif, memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran, memperluas referensi media pembelajaran, serta mendukung kinerja guru dalam mengajar Seni Menghias Kuku (*Nail Art*).

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran Seni Menghias Kuku (*Nail Art*) masih mengandalkan dengan media belajar seperti *PowerPoint* dan Video Tutorial
2. Belum adanya E-Modul untuk pembelajaran Seni Menghias Kuku (*Nail Art*) sebagai media pembelajaran mandiri bagi siswa
3. Media pembelajaran yang dipakai pada pembelajaran Seni Menghias Kuku (*Nail Art*) yang tersedia sebelumnya hanya membahas dasar *nail art* tanpa mendalami teknik dan desain yang lebih beragam
4. Banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi Seni Menghias Kuku (*Nail Art*) menunjukkan perlunya pengembangan E-Modul pembelajaran yang memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar secara mandiri



### 1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, penelitian ini difokuskan pada beberapa aspek agar penelitiannya lebih terarah. Penelitian ini hanya akan berfokus pada pengembangan media pembelajaran berupa E-Modul untuk materi Seni Menghias Kuku (*Nail Art*). Subjek penelitian dibatasi hanya kepada siswa kelas Student Day Tata Rias di SMA Plus PGRI Cibinong, sehingga cakupan pembelajaran dan evaluasi E-Modul yang dikembangkan akan disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di sekolah tersebut. Selain itu, cakupan materi yang disajikan dalam E-Modul ini juga dibatasi pada identifikasi kuku, pengertian, sejarah, tujuan, teknik, dan desain seni menghias kuku (*nail art*). Pengembangan E-Modul dalam penelitian ini akan menggunakan aplikasi Canva sebagai alat utamanya.

### 1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka masalah dalam penelitian ini adalah: "Bagaimana pengembangan E-Modul untuk materi Seni Menghias Kuku (*Nail Art*) yang layak dan praktis untuk media pembelajaran di kelas Student Day Tata Rias di SMA Plus PGRI Cibinong?"

### 1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan E-Modul dengan aplikasi Canva untuk materi Seni Menghias Kuku (*Nail Art*) yang layak dan praktis untuk media pembelajaran di kelas Student Day Tata Rias SMA Plus PGRI Cibinong.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Berikut ini adalah manfaat yang diharapkan peneliti dari hasil penelitian ini berdasarkan uraian masalah dan tujuan penelitian yang telah diuraikan:

1. Bagi Sekolah

Memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih inovatif meningkatkan kualitas pendidikan disekolah

2. Bagi Guru

Memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran Seni Menghias Kuku (*Nail Art*) dengan cara baru yang lebih menarik

3. Bagi Siswa

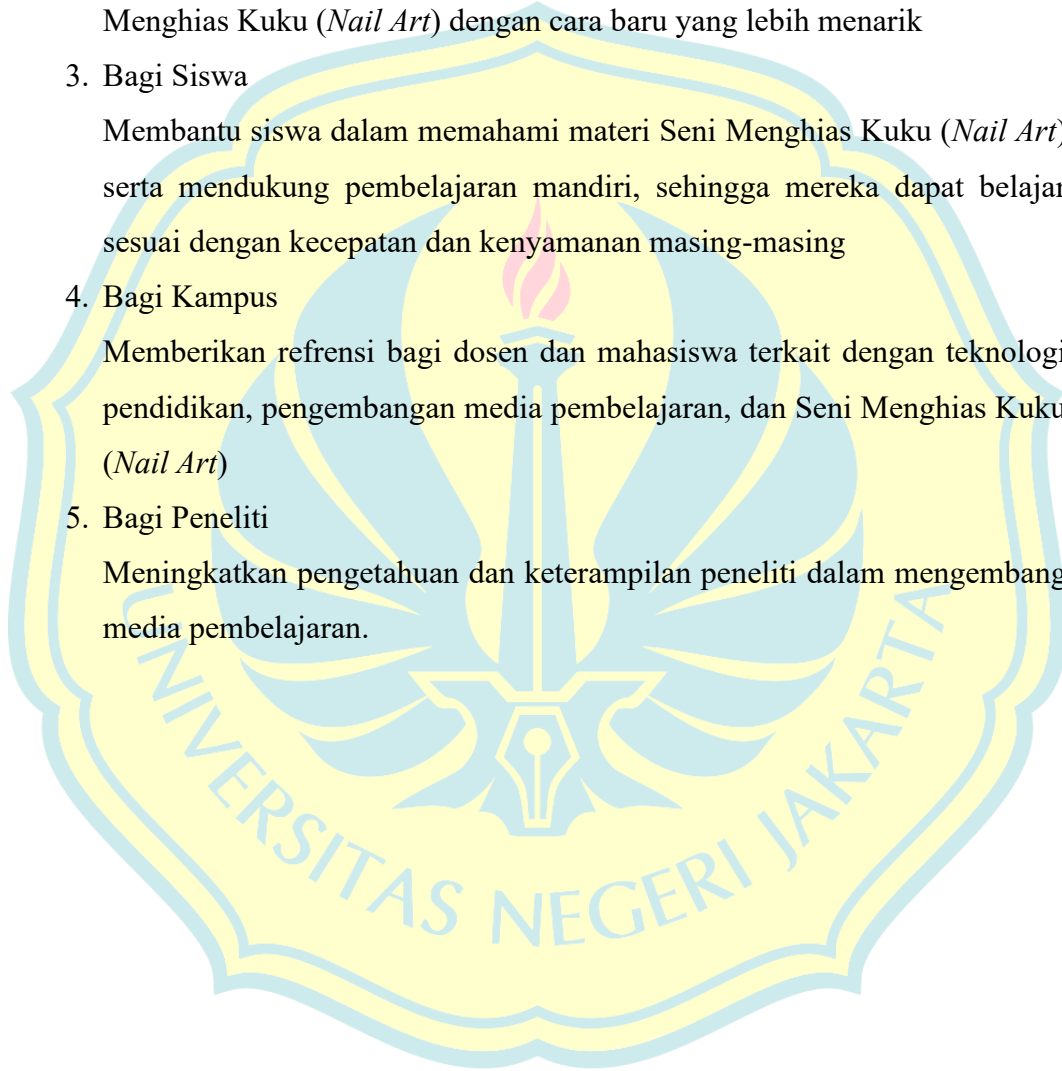
Membantu siswa dalam memahami materi Seni Menghias Kuku (*Nail Art*) serta mendukung pembelajaran mandiri, sehingga mereka dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan kenyamanan masing-masing

4. Bagi Kampus

Memberikan refrensi bagi dosen dan mahasiswa terkait dengan teknologi pendidikan, pengembangan media pembelajaran, dan Seni Menghias Kuku (*Nail Art*)

5. Bagi Peneliti

Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peneliti dalam mengembang media pembelajaran.



*Intelligentia - Dignitas*