

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Pendidikan saat ini mengalami perkembangan yang signifikan, perlu menyesuaikan diri dengan kebutuhan dalam dunia pendidikan, dan mengikuti perkembangan teknologi yang terus berubah dan diperbaiki. Kontribusi teknologi canggih digunakan sebagai alat bantu dalam desain pembelajaran (Fahrezi & Susanti, 2021). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat menuntut pendidik untuk memahami dan menerapkan teknologi agar siswa dapat lebih memahami dan mengaplikasikannya (Ulpayana, 2019). Dalam mengakomodasi kebutuhan di dunia pendidikan, pendidik dan pendidikan yang berkualitas sangat diperlukan agar dapat bersaing. Selain itu, peningkatan mutu pendidikan juga penting, yang dinilai dari kualitas proses pembelajaran. Kualitas pendidikan tidak hanya tergantung pada kurikulum yang diterapkan, melainkan juga komponen komunikasi yang melibatkan pendidik, peserta didik, media pembelajaran, dan bahan ajar.

Bahan ajar yang dibuat oleh guru seharusnya memiliki sifat yang variatif dan inovatif, sesuai dengan standar teknologi yang berkembang seiring dengan revolusi industri 4.0 dan memperhatikan karakteristik siswa. Jika seorang guru mampu menciptakan bahan ajar yang beragam dan inovatif, maka materi pembelajaran dapat lebih mudah dipahami oleh siswa, sehingga dapat mengurangi sikap pasif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu strategi yang efektif menggunakan modul dalam pembelajaran (Aziz, 2003).

Daryanto (2013) menyatakan bahwa modul merupakan suatu bentuk materi pembelajaran yang disusun secara lengkap dan terstruktur. Modul ini mengandung rangkaian pengalaman belajar yang telah direncanakan dan dirancang untuk mendukung peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik. Modul merupakan salah satu jenis bahan ajar cetak yang dirancang untuk memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri dalam proses pembelajaran. Modul dianggap sebagai media pembelajaran yang mendukung pembelajaran mandiri karena menyediakan petunjuk lengkap untuk belajar secara independen. Pemilihan modul sebagai sumber belajar merupakan alternatif yang dapat mengarah

pada penggunaan multi-sumber dalam pembelajaran. Surahman, (2011) menjelaskan bahwa modul adalah satuan program pembelajaran terkecil yang dapat dipelajari oleh peserta didik secara mandiri. Setelah siswa menyelesaikan satu modul, mereka dapat melanjutkan ke modul berikutnya. Modul ini dapat menjadi alternatif yang baik untuk memperluas sumber belajar bagi siswa di SMK.

Saat ini, SMK dikembangkan oleh pemerintah sebagai lembaga pendidikan yang bertujuan mencetak lulusan yang siap terjun ke dunia kerja, baik untuk menjalankan bisnis sendiri maupun mengisi lowongan pekerjaan sesuai dengan keterampilan yang dimiliki. Kurikulum SMK difokuskan pada keterampilan praktis dan fungsional yang mengintegrasikan aspek teoritis. Pendekatan ini menempatkan prioritas pada pengembangan keterampilan untuk mengajarkan kemampuan atau keahlian tertentu yang dapat langsung diaplikasikan dalam dunia kerja (Utami & Hudaniah, 2015). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah sebuah lembaga pendidikan formal yang memiliki tujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didiknya. SMK adalah satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari pendidikan SMP, MTs, atau bentuk lain yang setara.

Di SMK 27 Jakarta, tata rias adalah bidang kompetensi utama yang mencakup pengetahuan dan keterampilan siswa dalam semua aspek kecantikan, termasuk perawatan tangan. Pilihan metode pengajaran yang digunakan akan memengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu pengajaran yang dapat mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar, serta keberhasilan proses pembelajaran yang dirancang oleh guru. Sayangnya, banyak guru tidak mampu menyelenggarakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan karena kurangnya bahan ajar yang inovatif. Kebanyakan pendidik hanya menyediakan bahan ajar yang monoton dan sudah tersedia, sehingga siswa merasa bosan dan proses pembelajaran menjadi tidak efektif dan efisien (Prastowo, 2011).

Hasil observasi peneliti di SMK 27 Jakarta menunjukkan bahwa suasana pembelajaran di dalam kelas terkesan kurang aktif. Selama pembelajaran, guru hanya mengandalkan buku paket sebagai media pembelajaran, yang kemudian

disampaikan kepada siswa dengan cara didikte dan mencatat materi dari guru. Namun, buku paket yang digunakan memiliki bahasa yang sulit dipahami oleh siswa. Kondisi ini menyebabkan penggunaan media yang ada dalam pembelajaran kurang efektif, yang berdampak pada ketidakmampuan siswa dalam mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 80 dengan persentase 60%.

Menurut hasil wawancara dengan guru SMK 27 Jakarta, disampaikan bahwa para tenaga pengajar telah berupaya semaksimal mungkin dalam menerapkan metode pembelajaran. Namun, terdapat kendala terkait keterbatasan kreativitas yang dimiliki oleh sebagian tenaga pengajar, yang berdampak pada kurangnya variasi dalam metode pembelajaran. Selain itu, faktor usia para guru yang mulai mendekati masa pensiun juga menjadi pertimbangan, mengingat potensi perubahan dalam sistem pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi terhadap siswa terkait e-modul, respon yang diterima sangatlah positif. Para siswa mengutarakan keinginan mereka untuk melihat adanya perubahan yang inovatif dalam metode pembelajaran, dengan harapan agar materi yang disampaikan menjadi lebih menarik dan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi para siswa.

Metode pembelajaran yang masih menggunakan buku cetak dan metode ceramah dari guru tidak lagi efektif bagi siswa saat ini yang lebih memilih pembelajaran interaktif dengan berbagai media yang lebih canggih. Dalam konteks SMKN 27 Jakarta, pengembangan E-Modul untuk perawatan tangan dapat dijadikan alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran tata kecantikan. Dengan E-Modul, siswa dapat belajar secara mandiri dengan akses yang mudah dan fleksibel, tanpa harus terbatas pada buku-buku pelajaran fisik atau modul cetak. Siswa juga dapat mempelajari materi tata kecantikan secara interaktif dengan menggunakan berbagai media seperti gambar, video, animasi, dan audio.

Proses peningkatan dan memperbaiki pembelajaran di bidang pendidikan, diperlukan adanya perubahan atau inovasi. Perubahan atau inovasi tersebut dapat difokuskan pada peserta didik, tujuan pendidikan, materi pelajaran, media pendidikan, fasilitas pendidikan, metode pengajaran, evaluasi, serta situasi belajar-mengajar. Pengembangan E-Modul untuk perawatan tangan diharapkan dapat

meningkatkan hasil belajar siswa di SMKN 27 Jakarta. E-Modul dapat membantu siswa dalam memahami dan menguasai materi perawatan tangan dengan lebih baik dan efektif. Dalam jangka panjang, pengembangan E-Modul juga dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan di SMKN 27 Jakarta dan menjadikan sekolah ini sebagai salah satu sekolah terbaik dalam bidang tata kecantikan di Jakarta.

Oleh karena itu, pengembangan *E-Modul* untuk perawatan tangan menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dengan penggunaan *E-Modul*, siswa dapat mempelajari materi tata kecantikan, termasuk dalam hal perawatan tangan, secara mandiri dan interaktif di mana saja dan kapan saja. *E-Modul* juga memungkinkan siswa untuk lebih terlibat aktif dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian tentang pengembangan *E-Modul* Untuk perawatan tangan di SMKN 27 Jakarta sangat relevan untuk dilakukan.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Kurangnya Inovasi dalam Pembelajaran
2. Keterbatasan Sumber Belajar yang Tersedia:
3. Kurangnya Ketersediaan Materi Pembelajaran yang Interaktif dan Inovatif
4. Belum tersedia *e-modul* tentang *Perawatan Tangan*

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, batasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada pengembangan *E-Modul* sebagai solusi untuk meningkatkan pembelajaran perawatan tangan di SMK 27 Jakarta. Sasaran utama penelitian ini adalah siswa program tata kecantikan di SMK 27 Jakarta Kelas XI, dengan tujuan memberikan pemahaman yang baik dan meningkatkan keterampilan dalam merawat tangan. Pengembangan E-Modul akan dilakukan menggunakan platform Canva sebagai alat untuk menciptakan e-modul pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Dengan demikian, penelitian ini dibatasi hanya sampai pada uji validitas oleh ahli materi dan media.

1.4.Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, rumusan masalah dari skripsi Pengembangan *E-Modul* Untuk Perawatan Tangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tata Kecantikan di SMKN 27 Jakarta dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana mengembangkan emodul perawatan tangan yang layak digunakan?

1.5.Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, tujuan penelitian dari skripsi Pengembangan *E-Modul* Untuk Perawatan Tangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tata Kecantikan di SMKN 27 Jakarta adalah sebagai berikut: untuk mengembangkan dan menghasilkan emodul perawatan tangan yg layak digunakan.

1.6.Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian Pengembangan E-Modul Untuk Perawatan Tangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tata Kecantikan di SMKN 27 Jakarta adalah:

1.6.1. Kegunaan Teoritis

1. Memberikan kesempatan untuk mendapatkan pengalaman dalam berinteraksi dan bekerja sama dengan pihak sekolah, guru, dan siswa dalam proses pengembangan e-modul untuk perawatan tangan.
2. Menambah pengetahuan dan pemahaman mengenai konsep pembelajaran berbasis teknologi, serta faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas penggunaan e-modul untuk perawatan tangan sebagai media pembelajaran.
3. Memberikan kontribusi pada pengembangan teori dan literatur tentang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.
4. Memberikan peluang untuk mempublikasikan hasil penelitian dan memperluas jaringan akademik di bidang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

1.6.2. Kegunaan Praktis

1. Memberikan informasi dan pemahaman lebih lanjut tentang efektivitas penggunaan e-modul perawatan tangan sebagai media pembelajaran pada program studi Tata Kecantikan.
2. Memberikan kesempatan bagi lembaga untuk terlibat langsung dalam proses pengembangan e-modul perawatan tangan sebagai media pembelajaran yang dapat diaplikasikan secara langsung dalam proses pembelajaran.
3. Sebagai langkah dalam memperkuat citra lembaga dan meningkatkan daya saing di bidang pendidikan dan pelatihan di tingkat nasional.



Intelligentia - Dignitas