

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan bakat serta potensi yang dimiliki sejak lahir, baik secara fisik maupun mental, sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat dan budaya. Karena itu, pendidikan mencakup segala hal yang mempengaruhi pertumbuhan, perubahan, serta keadaan setiap individu. Perubahan yang terjadi mencakup pengembangan potensi peserta didik baik dalam hal pengetahuan, keterampilan, maupun sikap dalam kehidupan. Hal ini menunjukkan bahwa dalam proses pendidikan, manusia perlu banyak belajar. (Pristiwanti, 2022).

Pendidikan yang baik tidak hanya mengembangkan kemampuan berpikir, seperti pengetahuan, logika, serta analisis yang ada pada peserta didik (kognitif) tetapi juga mengembangkan sikap dan tindakan dalam lingkup sosial (afektif) serta mengembangkan keterampilan yang juga berkaitan dengan minat setiap peserta didik. Setiap peserta didik mempunyai kelebihan-nya masing-masing. Maka dari itu pendidik dan sekolah harus memfasilitasi agar peserta didik dapat mengembangkan aspek afektif dan psikomotorik.

Secara umum dalam pengembangan aspek afektif dan psikomotorik terdapat di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) namun terdapat juga Sekolah Menengah Atas (SMA) yang berfokus untuk meningkatkan kemampuan afektif dan psikomotorik. Salah satu sekolah yang memiliki aspek tersebut ialah SMA Plus PGRI Cibinong, di sekolah ini terdapat program yang bernama *Student Day*.

Student day merupakan fasilitas atau sarana yang disediakan untuk peserta didik guna menampilkan bakat dan keterampilan sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan (*skill*) peserta didik dalam berbagai bidang. Program ini memiliki 21 macam kegiatan dari data yang dapat diakses melalui web resmi SMA Plus PGRI Cibinong. Salah satu kegiatan yang diadakan adalah tata rias, tidak hanya belajar tentang riasan wajah tetapi juga belajar menata rambut, khususnya dalam bidang individu peserta didik perlu lebih tanggap dalam mencari sumber belajar dan fasilitas lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Salah satu dari sekian banyak sumber belajar yang tersedia dan dapat dimanfaatkan

adalah media pembelajaran. sanggul modern. Namun untuk memastikan bahwa kegiatan dalam *Student Day* dapat berjalan dengan maksimal, diperlukan media pembelajaran yang efektif.

Media pembelajaran yang baik akan mendukung proses belajar mengajar dan membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Dengan adanya media pembelajaran memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Dalam lingkungan pendidikan terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan, salah satunya ditemukan meliputi buku paket, modul, E-Modul, video tutorial, video pembelajaran dan sebagainya. Oleh karena itu, media pembelajaran harus bisa mengikuti perkembangan zaman.

Perkembangan media pembelajaran sejalan dengan kemajuan teknologi. Salah satu inovasi yang ada dari perkembangan ini yaitu E-Modul, yang hadir bersamaan dengan video pembelajaran, web pembelajaran, serta video tutorial. E-Modul atau modul elektronik merupakan bentuk modul pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, informasi, serta komunikasi. Hal ini merupakan versi digital dari buku cetak yang berisi teks, gambar, serta video yang dirancang untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

E-Modul merupakan media pembelajaran mandiri yang dapat digunakan tanpa kehadiran pengejar langsung karena dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, terutama perangkat elektronik Aryawan, dkk., (2018) dalam Dadang (2022). Sedangkan, Mutmainnah, dkk., (2021) mengatakan E-Modul dalam format elektronik yang dioperasikan menggunakan perangkat digital yang memuat informasi tentang materi pelajaran.

Dalam penelitian ini, pengembangan E-Modul dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis web yang mudah diakses dan digunakan. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk menciptakan desain yang interaktif dan menarik dengan berbagai fitur yang disediakan, seperti template, elemen grafis serta kemampuan untuk berkolaborasi secara *real-time*. Oleh karena itu, penyediaan sumber belajar berbasis digital menjadi penting guna memenuhi kebutuhan belajar peserta didik saat ini, yang lebih terbiasa dengan akses

informasi secara online. E-Modul ini bisa diterapkan didalam pembelajaran baik tingkat SMA maupun SMK.

Berdasarkan hasil dari kuisioner yang dilakukan peneliti melalui angket kepada 26 peserta didik dari kelas XI *Student Day* Tata Rias SMA Plus PGRI Cibinong yang sedang atau telah mengikuti pembelajaran Sanggul Modern Tanpa Sasak menggunakan *Google Form*, sebanyak 56,3% responden menyatakan bahwa media pembelajaran yang paling sering digunakan dalam materi tersebut adalah PowerPoint/Slides, lalu 31,3% responden mengatakan mempelajari materi menggunakan video tutorial. Kemudian, 81,3% responden menyatakan masih mengalami kesulitan dalam memahami Sanggul Modern Tanpa Sasak, lalu sebanyak 87,5% responden mengatakan masih mengalami kesulitan dalam membuat Sanggul Modern Tanpa Sasak dan sebanyak 100% responden mengatkan diperlukan pengembangan media pembelajaran berbentuk E-Modul untuk materi Sanggul Modern Tanpa Sasak. Berdasarkan hasil dari observasi dapat diketahui bahwa, masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami dan kesulitan dalam membuat Sanggul Modern Tanpa Sasak.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, penelitian ini ditujukan untuk seluruh peserta didik *Student Day* tata rias SMA Plus PGRI Cibinong dan semua responden menyatakan perlunya pengembangan media pembelajaran dalam bentuk E-Modul untuk materi Sanggul Modern Tanpa Sasak. Peneliti berharap bahwa pengembangan E-Modul ini dapat menjadi sumber ajar yang efektif, memudahkan peserta didik dalam memahami materi, memperluas referensi media pembelajaran, serta mendukung kinerja pendidik dalam mengajar Sanggul Modern.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Belum adanya E-Modul untuk pembelajaran Sanggul Modern Tanpa Sasak sebagai media pembelajaran mandiri bagi peserta didik.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Sanggul Modern Tanpa Sasak masih terbatas pada PowerPoint.

3. Banyak peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi Sanggul Modern Tanpa Sasak. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan E-Modul pembelajaran yang memberikan fleksibilitas bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, penelitian ini akan difokuskan pada beberapa aspek untuk memberikan arah yang lebih jelas. Penelitian ini akan berfokus pada pengembangan media pembelajaran berupa E-Modul yang ditujukan untuk materi Sanggul Modern Tanpa Sasak. Subjek penelitian akan dibatasi pada siswa kelas XI *Student Day* Tata Rias di SMA Plus PGRI Cibinong, dengan materi yang berfokus pada teknik sanggul modern tanpa sasak *back style* dan *up style* serta teknik pilin dan keping. Kemudian, peneliti memfokuskan pengembangan e-modul sanggul modern tanpa sasak berbasis canva.

1.4 Rumusan Masalah

Dengan adanya pembatasan masalah yang telah disebutkan, peneliti merumuskan permasalahannya sebagai berikut: “Bagaimana cara mengembangkan E-Modul Pembelajaran Penataan Sanggul Modern Tanpa Sasak yang layak dan valid untuk media pembelajaran di kelas *Student Day* Tata Rias di SMA Plus PGRI Cibinong?”

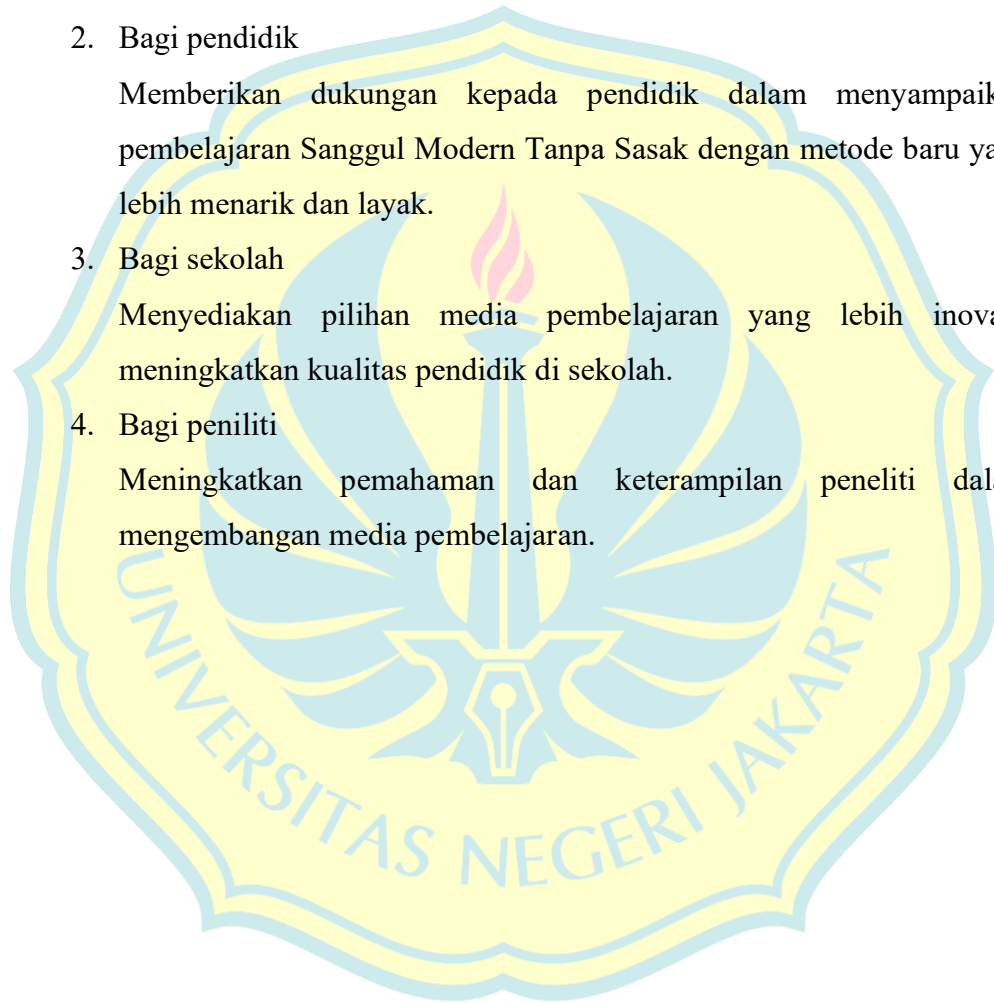
1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan E-Modul menggunakan aplikasi Canva yang layak dan valid untuk materi Sanggul Modern Tanpa Sasak sebagai media pembelajaran di kelas *Student Day* Tata Rias di SMA Plus PGRI Cibinong.

1.6 Manfaat Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini agar hasil penelitian dapat bermanfaat bagi:

1. Bagi peserta didik
Membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman materi Sanggul Modern Tanpa Sasak dan memudahkan peserta didik untuk melakukan pembelajaran secara mandiri.
2. Bagi pendidik
Memberikan dukungan kepada pendidik dalam menyampaikan pembelajaran Sanggul Modern Tanpa Sasak dengan metode baru yang lebih menarik dan layak.
3. Bagi sekolah
Menyediakan pilihan media pembelajaran yang lebih inovatif meningkatkan kualitas pendidik di sekolah.
4. Bagi peneliti
Meningkatkan pemahaman dan keterampilan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran.



Intelligentia - Dignitas