

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada tingkat menengah sebagai lanjutan dari lulusan sekolah menengah pertama dan diakui setara dengan Sekolah Menengah Atas (SMA). SMK memiliki tujuan untuk memberikan peluang untuk menemukan minat dan bakat siswa di berbagai bidang keahlian dan mempersiapkan siswa yang siap bekerja sesuai dengan bidangnya. Pendidikan kejuruan hanya fokus pada satu keahlian tertentu dan memiliki ciri khas dalam kegiatan pembelajarannya yaitu siswa diberikan pengetahuan secara teori serta pelatihan kejuruan secara praktik.

SMK Negeri 3 Bogor merupakan salah satu institusi pendidikan yang memiliki visi misi untuk menjadi sekolah yang unggul dalam prestasi akademik dan menjunjung tinggi aspek moralitas serta mengembangkannya menjadi sekolah yang inovatif dan kreatif dalam mengembangkan SDM yang berjiwa wirausaha. Pembelajaran di SMK Negeri 3 Bogor menggunakan Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini dikembangkan untuk membuat proses pembelajaran menjadi menarik, interaktif, fleksibel, dan selaras dengan perkembangan zaman, serta menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

SMK Negeri 3 Bogor mencakup berbagai program keahlian, mulai dari Teknik Komputer dan Jaringan, Perhotelan, Tata Busana, Kuliner, serta Kecantikan dan *Spa*. Pada Program Keahlian Kecantikan dan *Spa* terdiri dari kelas X, XI, dan IX. Pada kelas XI, siswa memasuki fase pembelajaran yang menuntut penguasaan keterampilan yang lebih mendalam, sehingga siswa mampu mengembangkan *soft skills* maupun *hard skills*. Berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) Mata Pelajaran Tata Kecantikan Kulit dan Rambut, terdapat elemen pengeritingan dan pelurusan rambut (*Hair texture*). Elemen ini berada di Fase F dan terdiri dari beberapa materi, salah satunya adalah materi pengeritingan desain. Berdasarkan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) materi pengeritingan desain, terdapat macam-macam teknik pengeritingan desain yang dipelajari oleh siswa. Pada masa kini, tidak semua teknik masih digunakan dalam melakukan pengeritingan. Namun, semua teknik

pengeritingan desain tersebut masih dipelajari sampai sekarang karena sebagai siswa program keahlian kecantikan dan *spa*, siswa harus kenal dan tahu mengenai semua teknik pengeritingan desain, guna menjadi bekal pengetahuan dan keterampilan sebagai dasar kompetensi di lapangan.

Pada proses pengeritingan rambut, terdapat berbagai alat penggulung yang dapat digunakan seperti rotto, spiral, sosis (*flexi rods*), keriting genteng, dan rig-rag. Seiring berkembangnya mode tata rambut, terciptanya alat penggulungan terbaru seperti *magic roller*. Namun, Rotto atau *curling rod* adalah alat penggulung yang paling *basic* dan umum dipergunakan pada pelaksanaan pengeritingan rambut. Rotto memiliki ukuran dan bentuk yang berbeda-beda. Ukuran rotto terdiri dari ukuran S, M, L, dan XL, serta bentuk rotto terbagi menjadi dua macam yaitu, rotto cekung dan rotto lurus. Pembelajaran materi pengeritingan desain di SMKN 3 Bogor, siswa diarahkan menggunakan rotto sebagai alat penggulungnya dengan bentuk rotto lurus dan ukuran yang menyesuaikan teknik pengeritingan desain yang digunakan.

Berdasarkan fakta di lapangan yang ditemukan ketika peneliti melakukan survei data awal, ditemukan bahwa pada elemen pengeritingan dan pelurusan rambut (*Hair texture*), siswa kelas XI Kecantikan dan *Spa* di SMK Negeri 3 Bogor mengalami kesulitan pada materi pengeritingan rambut khususnya pada materi pengeritingan desain. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami arah penempatan rotto pada pengeritingan desain dan peneliti menemukan sebesar 82,4% siswa masih merasa kesulitan mengenai pemilihan teknik pengeritingan desain yang tepat sesuai dengan kondisi rambut klien, hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara dengan selaku Guru Mata Pelajaran Tata Kecantikan Rambut di SMK Negeri 3 Bogor, bahwa memang benar siswa merasa kesulitan pada materi pengeritingan desain.

Keberhasilan penguasaan kompetensi materi pengeritingan desain, sangat bergantung pada ketersediaan media pembelajaran yang mampu menyajikan langkah kerja secara lengkap dan sistematis. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa ketersediaan media pembelajaran masih menjadi kendala utama dalam proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan selaku Guru Mata Pelajaran Tata Kecantikan Rambut di SMK Negeri 3 Bogor,

diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan di Program Keahlian Kecantikan dan *Spa* khususnya pada materi pengeritingan desain masih sangat terbatas karena siswa tidak memiliki buku cetak atau buku panduan khusus dari sekolah. Selama proses pembelajaran materi pengeritingan desain, media pembelajaran yang digunakan berupa *powerpoint* yang dibuat oleh pendidik dan memanfaatkan video tutorial dari sosial media sebagai media pendukung pembelajaran. Selama mengajar menggunakan media pembelajaran yang ada, pendidik mengalami kendala dalam penyampaian materi, karena media pembelajaran tersebut hanya berpusat pada pendidik saja, sehingga siswa cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran. Akibat keterbatasan media pembelajaran ini, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pengeritingan desain menggunakan rotto karena tidak memiliki panduan yang dapat digunakan kapan saja. Oleh karena itu, pendidik membutuhkan pengembangan media pembelajaran lainnya untuk materi pengeritingan desain secara lengkap.

Solusi atas permasalahan dan kebutuhan yang ditemukan peneliti di lapangan, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya bersifat visual, tetapi juga mampu memfasilitasi kemandirian belajar siswa melalui penyajian materi yang lengkap dan terstruktur. Seiring dengan kemajuan teknologi, kini media pembelajaran tidak hanya dibuat dalam bentuk cetak, tetapi dapat dibuat dalam bentuk digital. Penerapan media pembelajaran digital interaktif di dunia pendidikan merupakan sebuah pendekatan modern yang memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran (Bafada & Aryani, 2024). Pengembangan media pembelajaran seperti e-modul dapat menyediakan berbagai elemen multimedia ke dalam satu wadah yang dapat diakses melalui perangkat digital. Menurut Belanisa et al. (2022), e-modul interaktif merupakan bentuk pengembangan dari modul cetak menjadi digital yang dilengkapi dengan fitur interaktif dan media ini dapat diakses melalui komputer dan *smartphone*, sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran. Berbeda dengan media pembelajaran lainnya seperti video pembelajaran, yang bersifat satu arah dan terbatas pada aspek visual, sedangkan e-modul menawarkan karakteristik *self-instruction* dan *self-contained* yang memungkinkan siswa mempelajari materi pengeritingan desain secara sistematis dan mandiri. Berdasarkan uraian ini, pengembangan media

pembelajaran digital interaktif, seperti e-modul interaktif dapat menjadi salah satu inovasi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, yang tidak hanya berpusat kepada pendidik saja, melainkan juga kepada siswa.

Seiring dengan perkembangan zaman, berkembang pula *platform* online yang dapat digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran. Canva merupakan salah satu *platform* berbasis web dan aplikasi yang banyak digunakan dalam membantu pembuatan desain media pembelajaran yang menarik. Selain dimanfaatkan oleh pendidik, *platform* ini pun turut digunakan oleh siswa dalam membantu tugas sekolah seperti membuat poster. Ketersediaan berbagai pilihan *template* dan elemen pendukung yang menarik, serta kemudahan dalam mengakses menjadi kelebihan dan alasan dari banyaknya pengguna *platform* tersebut. Canva menjadi *platform* yang memudahkan pendidik dalam membuat media pembelajaran seperti e-modul (Admelia et al., 2022).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan kelayakan dalam pengembangan media pembelajaran digital pada materi pengeritingan desain. Penelitian oleh Ritonga (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran *lectora inspire* dinyatakan layak digunakan pada materi pengeritingan rambut vertikal siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Beringin. Penelitian oleh Hasanah (2020) menunjukkan bahwa media pembelajaran video interaktif pada mata pelajaran pengeritingan desain ini dapat menjadi solusi untuk pembelajaran jarak jauh ataupun pembelajaran di dalam kelas, serta mudah dibagikan oleh guru dan mudah di *download* oleh siswa. Penelitian oleh Pratiwi (2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *prezi* bisa dimanfaatkan sebagai inovasi pengembangan media pembelajaran materi pengeritingan desain.

Berdasarkan uraian diatas, peluang penelitian ini terletak pada inovasi pengembangan e-modul interaktif melalui *platform* Canva khusus untuk materi pengeritingan desain dengan 6 teknik menggunakan alat penggulung rotto dan fokus pada siswa kelas XI Kecantikan dan *Spa* di SMK Negeri 3 Bogor. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan E-Modul Interaktif Pengeritingan Desain Menggunakan Rotto Pada Siswa Kelas XI Kecantikan dan *Spa* di SMKN 3 Bogor”**. Penelitian ini diharapkan dapat

memberikan solusi yang layak, praktis, dan efektif dari permasalahan yang ditemukan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka ditemukan beberapa masalah yang teridentifikasi antara lain:

1. Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami teknik pengeritingan desain.
2. Siswa masih mengalami kesulitan dalam menggunakan rotto.
3. Belum tersedianya pengembangan e-modul pengeritingan desain menggunakan rotto.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka diperlukan adanya pembatasan masalah untuk mencegah terjadinya pelebaran pokok masalah, serta membantu peneliti agar penelitian ini dapat lebih terarah dan tepat sasaran. Penelitian ini akan difokuskan pada media pembelajaran siswa kelas XI Kecantikan dan *Spa* di SMKN 3 Bogor berupa e-modul interaktif berbasis Canva, dengan ruang lingkup materi pengeritingan desain dengan 6 macam teknik yang akan fokus pada langkah kerjanya menggunakan rotto.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: bagaimanakah pengembangan e-modul interaktif pengeritingan desain menggunakan rotto pada Siswa Kelas XI Kecantikan dan *Spa* di SMKN 3 Bogor yang layak, praktis, efektif?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah menghasilkan produk pengembangan e-modul interaktif pengeritingan desain menggunakan rotto pada Siswa Kelas XI Kecantikan dan *Spa* di SMKN 3 Bogor yang layak, praktis, dan efektif.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas kajian mengenai pengembangan e-modul interaktif berbasis Canva pada materi pengeritingan desain menggunakan rotto, serta dapat menjadi rujukan dalam pengembangan media pembelajaran yang selaras dengan Kurikulum Merdeka. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoritis terhadap pengembangan ilmu pendidikan kejuruan, khususnya di bidang tata rias.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi sarana untuk meningkatkan wawasan dan keterampilan peneliti dalam merancang, serta mengembangkan media pembelajaran digital.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam mempersiapkan dan menyampaikan materi pengeritingan desain, serta membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

c. Bagi Program Studi Tata Rias

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital di bidang tata rias, khususnya dalam memahami pengeritingan desain menggunakan rotto. Serta, penelitian ini dapat menjadi referensi tambahan dalam kegiatan akademik atau penelitian serupa di lingkungan program studi.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian sejenis, khususnya terkait pengembangan media pembelajaran digital pada pendidikan kejuruan.