

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital saat ini telah membawa transformasi signifikan pada berbagai sektor, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu manifestasi nyata dari kemajuan tersebut adalah pergeseran paradigma pembelajaran dari metode konvensional menuju digitalisasi. Pendidikan tidak lagi dipandang sekadar proses transfer ilmu pengetahuan secara searah, melainkan sebuah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara aktif. Hal ini sejalan dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menekankan pembekalan keterampilan yang relevan bagi individu dengan kekuatan spiritual, pengendalian diri, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Hidayat & Abdillah, 2019:24). Perubahan digital mendorong lembaga pendidikan untuk mengintegrasikan teknologi agar proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan interaktif.

Teknologi digital memegang peran krusial dalam menunjang efektivitas pembelajaran di kelas. Guna meningkatkan motivasi dan capaian prestasi siswa, pendidik dituntut untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menarik, serta adaptif terhadap tuntutan zaman. Inovasi sarana pembelajaran yang praktis dan aplikatif menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Penerapan teknologi ini tentu tidak bersifat seragam, melainkan harus disesuaikan secara cermat dengan karakteristik mata pelajaran dan kebutuhan pembelajaran.

Menurut Yaumi (2018), istilah media mengacu pada segala sesuatu yang berfungsi untuk membawa dan menyampaikan informasi antara sumber dan penerima informasi. Sejalan dengan pandangan Briggs (1977) yang menyatakan bahwa media pembelajaran juga dipandang sebagai peralatan fisik yang digunakan untuk mengirim pesan kepada peserta didik dan menstimulasi mereka untuk belajar. Ketepatan dalam memilih media pembelajaran perlu memperhatikan karakteristik materi, kebutuhan siswa, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dalam konteks pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya bidang

kecantikan, ketersediaan media pembelajaran yang representatif berkontribusi besar terhadap tingkat penguasaan kompetensi siswa.

Di SMK Negeri 3 Bogor, khususnya bagi siswa kelas XI jurusan Tata Kecantikan Kulit dan Rambut, capaian pembelajaran fase F memiliki elemen perawatan tangan, kaki, dan *nail art* yang mencakup materi pemanjangan kuku (*nail extension*). Namun, pembelajaran pada materi *nail extension* masih berlangsung secara konvensional, yakni melalui ceramah dan demonstrasi langsung dari guru di depan kelas. Pendekatan demonstrasi ini memiliki keterbatasan dari sisi ruang dan waktu, sehingga tidak semua siswa mampu menangkap dan menguasai keterampilan teknis yang rumit secara instan hanya dalam satu kali sesi pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam media pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan diulang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Di era digital, salah satu bentuk inovasi yang efektif untuk mengatasi keterbatasan tersebut adalah pengembangan media berbasis video pembelajaran sebagai alternatif bahan ajar. Berbeda dengan media cetak atau instruksi lisan, video pembelajaran menawarkan keunggulan berupa visualisasi dinamis yang menggabungkan unsur audio dan visual secara simultan. Mayer (2024) menjelaskan bahwa kombinasi unsur visual dan audio dalam pembelajaran multimedia dapat meningkatkan pemahaman serta mengurangi beban kognitif siswa. Video pembelajaran dapat diakses kapan pun dan di mana pun melalui berbagai perangkat elektronik seperti ponsel pintar, laptop, maupun tablet, serta memungkinkan penggabungan berbagai bentuk media seperti teks, gambar, animasi, dan kuis interaktif yang sulit dihadirkan dalam buku cetak. Video pembelajaran merupakan solusi yang tepat karena memiliki keunggulan fitur *close-up* (pengambilan gambar jarak dekat) serta kemampuan untuk dihentikan (*pause*) dan diputar ulang (*rewatch*) sesuai kecepatan belajar masing-masing siswa (*self-paced learning*). Hal tersebut sejalan dengan pandangan dalam buku Teori dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran yang menyatakan bahwa, “Video pembelajaran adalah media yang kuat untuk menjelaskan konsep-konsep kompleks, menyajikan demonstrasi, dan mengilustrasikan proses atau peristiwa yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Video pembelajaran dapat menampilkan animasi,

simulasi, dan demonstrasi praktis” (Hanifah et al., 2023:19). Berdasarkan hal ini, video pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa menjadi sangat penting untuk dilakukan.

Penggunaan media inovatif berupa video pembelajaran ini berdasarkan kondisi nyata di lapangan. Hasil wawancara dengan Ibu Maya selaku guru mata pelajaran perawatan tangan, kaki, dan *nail art* di SMKN 3 Bogor menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran praktik *nail extension* terhambat oleh keterbatasan sudut pandang siswa. Objek kuku yang sangat kecil membuat siswa yang duduk di baris belakang kesulitan mengamati detail mikro saat guru mendemonstrasikan langkah pengerjaan *nail extension* di depan kelas. Selain itu, *rubber base* sendiri merupakan kompetensi baru di industri kecantikan yang belum sempat terintegrasi secara optimal dalam proses pembelajaran saat ini.

Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil pra-survei yang dilakukan peneliti terhadap 17 siswa kelas XI Kecantikan di SMK Negeri 3 Bogor. Data menunjukkan bahwa pemahaman siswa belum optimal; sebesar 70,6% siswa mengaku belum memahami tahapan pemasangan *nail tip*, dan 76,5% siswa menyatakan belum memahami prosedur penggunaan *rubber base* karena pengaplikasian yang sangat prosedural. Kondisi ini menegaskan bahwa mayoritas siswa membutuhkan alat bantu visual tambahan yang dapat diakses secara berulang.

Rendahnya pemahaman tersebut berbanding lurus dengan tingginya minat siswa terhadap pembaruan media pembelajaran. Melalui instrumen pra-survei yang sama, seluruh responden 100% secara mutlak menyatakan bahwa mereka membutuhkan video pembelajaran *nail extension* menggunakan *nail tip* dengan *rubber base* sebagai rujukan belajar mandiri. Hasil wawancara dan pra-survei ini mengindikasikan adanya kebutuhan (urgensi) yang kuat akan penyediaan media pembelajaran interaktif yang dapat menjembatani keterbatasan ruang bimbingan di kelas. Melalui video pembelajaran yang dirancang secara sistematis, setiap detail langkah kerja kritis dan aplikatif dari *rubber base* dapat didokumentasikan secara konsisten untuk meminimalkan kesalahan prosedur praktik siswa.

Berdasarkan uraian dan data hasil pra-survei di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif untuk pembelajaran *nail extension* pada siswa kelas XI Kecantikan di SMK Negeri 3

Bogor. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat dihasilkan video pembelajaran yang tidak hanya memenuhi kebutuhan kurikulum, tetapi juga relevan dengan perkembangan industri kecantikan. Proses pengembangan video pembelajaran ini akan melalui beberapa tahapan sistematis, mulai dari analisis kebutuhan, desain pengembangan, hingga penyebaran. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi materi dan fitur yang paling dibutuhkan oleh siswa dan guru. Desain video pembelajaran akan disesuaikan dengan prinsip-prinsip pembelajaran multimedia yang efektif dan menarik. Evaluasi video pembelajaran akan dilakukan melalui uji coba pada siswa kelas XI Kecantikan di SMKN 3 Bogor. Data yang diperoleh dari evaluasi akan digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan video pembelajaran, hingga menghasilkan produk akhir yang berkualitas dan siap digunakan dalam pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Keterbatasan jam pertemuan materi *nail extension* pada mata pelajaran tata kecantikan kulit.
2. Siswa masih kesulitan dalam memahami materi *nail extension*.
3. Keterbatasan media pembelajaran berupa video yang menjelaskan prosedur *nail extension* menggunakan *nail tip* dengan *rubber base* secara detail.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini akan difokuskan pada pengembangan video pembelajaran *nail extension* menggunakan *nail tip* dengan *rubber base* dengan model pengembangan ADDIE. Aspek yang diukur adalah peningkatan pengetahuan siswa (ranah kognitif). Subjek penelitian adalah siswa kelas XI Kecantikan di SMKN 3 Bogor.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan video pembelajaran *nail extension* menggunakan *nail tip* dengan *rubber base* yang layak dan praktis?

2. Apakah video pembelajaran *nail extension* menggunakan *nail tip* dengan *rubber base* yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan pengetahuan siswa kelas XI Kecantikan di SMKN 3 Bogor?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah tersebut, tujuan penelitian yaitu:

1. Mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan video pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan validasi ahli dan uji coba praktikalitas.
2. Mengetahui tingkat efektivitas untuk meningkatkan pengetahuan pada siswa setelah menggunakan video pembelajaran *nail extension* menggunakan *nail tip* dengan *rubber base*.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi kemajuan pembelajaran *nail extension*, terutama:

1. Bagi Penulis
Meningkatkan kemampuan dan menambah pengalaman dalam mengembangkan media video pembelajaran *nail extension* menggunakan *nail tip* dengan *rubber base*.
2. Bagi Sekolah
Menyediakan media pembelajaran baru untuk materi *nail extension* dan mendukung peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi.
3. Bagi Siswa
Memahami langkah-langkah *nail extension* menggunakan *nail tip* dengan *rubber base* dengan lebih jelas dan menjadi media belajar mandiri yang dapat diakses kapan saja serta memberikan visualisasi yang lebih detail pada area-area sulit yang tidak terjangkau saat demonstrasi klasikal.