

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan erat kaitannya dengan hal berharga dalam membentuk SDA berkualktas ke arah yang lebih positif. Pendidikan yaitu proses seseorang yang memiliki cita-cita terutama ingin di hormati dan di hargai oleh sesama. Pendidikan pada suatu negara perlu di perhatikan, apabila sistem pendidikan berjalan dengan lancar dan baik, maka kualitas sumber daya yang di hasilkan menjadi lebih baik dalam sebuah bidang keahlian.

Bidang keahlian yang ada di SMK Gelora Jaya Nusantara Medan ini ialah Tata Kecantikan yang mempunyai Elemen yang akan diajarkan pada siswa diantara nya ialah Elemen Praktik Dasar Kecantikan Kulit Dan Rambut. Praktik Dasar Kecantikan Kulit Dan Rambut yang salah satunya yaitu materi *Creambath*.

Pada materi *Creambath* terdapat langkah-langkah yaitu melakukan diagnosa, persiapan pelanggan, pencucian rambut, *parting* rambut, pemberian *cream colestrol* dan 5 gerakan pengurutan yaitu *effleurage*, *vibration*, *friction*, *petrissage*, dan yang terakhir *tapotage*, lalu pembilasan. Peserta didik terus menghadapi tantangan yang menghambat efektivitas pengalaman pendidikan mereka. Hal ini bisadi lihat dari proses belajar berlangsung, peserta didik

memiliki beberapa masalah pada pembelajaran yaitu siswa sering mengabaikan diagnosa rambut sebelum melakukan *creambath*, banyaknya siswa yang tidak rapi dan tidak sama rata dalam memparting rambut antara depan belakang dan samping kiri kanan, siswa tidak melakukan gerakan *massage* secara berurutan yaitu terlebih dahulu melakukan gerakan *effleurage, vibration, friction, petrissage*, dan yang terakhir *tapotage*, siswa sering melakukan kesalahan yaitu tidak mengetahui jarak antara *hairdryer* dan kepala model yang berkisar antara 20-30cm agar kepala model tidak kepanasan.

Dari pemaparan tersebut, bisa didapatkan bahwasannya pembelajaran *Creambath* masih kurang efektif. Di karenakan pada kegiatan pembelajaran tersebut, pendidik tidak mengkreasikan media pembelajaran. Maka dari itu, penulis mengangkat *E-book* guna mempermudah siswa memahami pembelajaran serta menambah wawasan serta ilmu pada interaksi siswa dengan keberadaan media seperti *E-book*. Dalam dunia globalisasi saat ini, laju kemajuan teknologi dan pengembangan ilmiah semakin cepat, sehingga memerlukan evolusi media pendidikan

Pengembangan ialah upaya dengan tujuan sebagai kemajuan keterampilan juga kapasitas etiket yang sejalan dengan kebutuhan pendidikan. Ini merupakan proses pembelajaran yang memperhatikan potensi bawaan siswa, memanfaatkan media untuk memfasilitasi kegiatan belajar mengajar.

Menurut Hindom, S (2024) Media pembelajaran yaitu perangkat bantu pada proses pendidik, media pembelajaran adalah elemen yang mengontrol pikiran, dan mengarah pada perhatian siswa serta guna meningkatkan kemampuan siswa. Media ini sangat berguna pada berlangsungnya proses pembelajaran.

Belandaskan Observasi yang dijalankan pada Maret 2023 di SMK Gelora Jaya Nusantara Medan dengan guru bidang study Elemen Praktik Dasar Kecantikan Kulit Dan Rambut, Elemen ini diajarkan pada siswa Semester 2 yang akan di fokuskan pada proses praktik. Proses pembelajaran praktik peserta didik diarahkan untuk menentukan jenis perawatan rambut *creambath* sesuai dengan materi yang akan di laksanakan serta dapat memahami proses analisa rambut dengan tepat. Selain itu, siswa juga akan menyiapkan alat beserta bahan yang nantinya akan di gunakan pada proses praktik.

Menurut Handayanti (2020) Buku elektronik (*e-book*) merupakan bentuk buku yang ditampilkan pada *handphone*, *computer*, atau elektronik lainnya, berisikan informasi berbasis digital yang didalamnya ada tulisan teks, maupun ilustrasi. Menurut Utomo, A. P. Y. U (2021) Keunggulan utama *e-book* adalah mengurangi penggunaan kertas sebagai buku cetak. Kertas-kertas yang digunakan berbahan dasar kayu. Semakin banyak kertas yang digunakan maka semakin banyak pula kayu dan semakin banyak juga pohon yang harus di tebang. Dengan ini, keberadaan *e-book* dalam pendidikan berfungsi sebagai

buku ajar sekaligus mengurangi penggunaan kertas. Pada zaman yang semakin modern, terdapat banyak aplikasi pembuat *E-Book*.

Salah satu aplikasi yang gratis dan legal untuk pembuatan e-book adalah Sigil. Aplikasi ini mendukung dua format yang umum digunakan, yaitu *PDF* dan *electronic publication (EPUB)*. Format EPUB memiliki keunggulan dibandingkan format PDF, antara lain kemampuannya untuk menyisipkan berkas, suara serta video, selain tulisan dan ilustrasi, format EPUB juga kompatibel dengan berbagai ukuran dan jenis perangkat layar, sehingga memudahkan pengguna untuk mengaksesnya melalui perangkat komputer maupun mobile.

Penulis menggunakan Aplikasi Sigil dikarenakan banyaknya orang yang belum mengetahui kegunaan dan fungsi dari aplikasi ini contohnya yaitu bisa membuat buku *digital freeware* yang mempunyai fitur sangat lengkap daripada perangkat lunak yang menciptakan buku digital lainnya. *Running test* dan hasil prototype yang gampang di jalankan, ramah oleh pembaca tanpa terkecuali serta lebih luwes pada proses penggunaan. Sangat gampang dan kompletnya konten tulisan, menyebabkan meningkatnya keinginan seseorang untuk memperluas wawasan mereka, sehingga berkontribusi pada pengembangan kemampuan berpikir kritis terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka penulis melakukan penelitian yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-BOOK*”**

**MENGGUNAKAN APLIKASI SIGIL PADA MATERI *CREAMBATH*
DI KELAS X SMK GELORA JAYA NUSANTARA MEDAN”.**

1.2. Identifikasi Masalah

Berlandaskan penuturan pada latar belakang permasalahan di atas, diidentifikasi berbagai permasalahan yaitu :

1. Siswa sering melewati diagnosa rambut sebelum melakukan *creambath*
2. Siswa kurang rapi dan tidak sama rata melakukan parting rambut antara depan belakang dan samping kiri kanan
3. Siswa melakukan teknik *creambath* secara tidak berurutan yang seharusnya diawali dengan gerakan *effleurage, vibration, friction, petrissage*, dan yang terakhir *tapotage*
4. Siswa sering melakukan kesalahan yaitu tidak mengetahui jarak antara *hairdryer* dan kepala model yang berkisar antara 20-30cm agar kepala model tidak kepanasan.
5. Media *E-Book* belum pernah diterapkan pada mata pelajaran *Creambath*.

1.3. Pembatasan Masalah

Terlepas dari berbagai bab yang diajarkan pada pembelajaran perawatan rambut serta materi *creambath*, oleh karena itu penulis membatasi masalah ini yaitu:

1. Penelitian ini ditujukan pada Materi *Creambath* yang ada pada Elemen Praktik Dasar Kecantikan Kulit dan Rambut

2. Penelitian ini berfokus pada Media Pembelajaran Berbasis *E-Book*.

1.4. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *E-book* menggunakan Aplikasi Sigil pada materi *creambath* di kelas X SMK Gelora Jaya Nusantara Medan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *E-book* menggunakan Aplikasi Sigil pada materi *creambath* layak digunakan pada siswa kelas X SMK Gelora Jaya Nusantara Medan?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis *E-book* menggunakan Aplikasi Sigil pada materi *creambath* layak digunakan pada siswa kelas X SMK Gelora Jaya Nusantara Medan.
2. Untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran berbasis *E-book* menggunakan Aplikasi Sigil pada materi *creambath* layak digunakan pada siswa kelas X SMK Gelora Jaya Nusantara Medan.

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Faedah yang didapat pada penelitian ialah:

1. Untuk masukan penulis, serta memotivasi peneliti untuk mendapatkan ide terbaru dan inovatif mengenai media ajar *E-Book* pada pelajaran *Creambath*

2. Riset serta pengembangan penulis ini diinginkan bisa memberikan kontribusi untuk menentukan media ajar yang tepat untuk mendukung proses pengajaran materi Creambath oleh pendidik.
3. Sebagai referensi penelitian yang relevan, dan menciptakan seseorang mahir dalam dunia kecantikan yang profesional

1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Adapun beberapa spesifik di harapkan daripada riset pengembangan media berbasis *E-book* adalah :

1. Media dirancang dengan inovasi, gambar menarik, dan audio pembelajaran pada materi pembelajaran agar memudahkan siswa dalam memahami materi langkah-langkah creambath secara utuh.
2. Media pembelajaran yang dalam penggunaanya sangat mudah di terapkan dan bersifat fleksibel.
3. Media ajar di kembangkan dapat menambah ilmu pengetahuan mengenai *creambath*.

1.8. Pentingnya Pengembangan

1. Pentingnya pengembangan media berbasis *E-Book* menjadikan proses belajar yang kreatif serta tidakmonoton sehingga pesan pada media tersampaikan dengan baik pada peserta didik.

2. Riset ini di inginkan bisa membagi informasi untuk peneliti juga bisa diaplikasikan serta menggunakan ilmu yang telah di dapatkan pada proses pembelajaran maupun di dunia kecantikan.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pada pengembangan wadah ajar *E-Book* , di dasarkan oleh presumsi bahwa memanfaatkan suatu media pembelajaran pada saat mengajar bisa memfasilitasi tenaga pendidik dalam menyampaikan bahan ajar. *E-Book* ialah satu dari banyaknya media ajar yang bisa memajukan pemahaman peserta didik dan akan dikembangkan oleh penulis yang akan menambahkan kesan dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada materi *Creambath* di SMK S Gelora Jaya Nusantara Medan.

Presumsi tersebut membuat penulis yakin bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *E-Book* ini bisa berguna sebanding dengan harapan penulis.

Pengembangan ini memiliki keterbatasan yaitu:

1. Keterbatasan jangka juga anggaran penulis mengakibatkan riset ini dibatasi pada materi ajar *Creambath*.
2. Media pembelajaran *E-Book* yang dikembangkan tersebut dibatasi karena menyesuaikan permasalahan pada latar belakang.
3. Penelitian ini hanya di lakukan pada kelas X Tata Kecantikan SMK Swasta Gelora Jaya Nusantara Medan.