

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Adanya perkembangan digitalisasi mempunyai efek yang cukup terlihat terutama pada bidang pendidikan. Kemajuan teknologi adalah fenomena yang tidak bisa dihindari karena sejalan dengan ilmu pengetahuan. Menurut Rosenberg (2001) kemajuan teknologi membawa perubahan dalam proses pembelajaran yang meliputi: (a) kelas yang berubah menjadi fleksibel, tidak terhambat oleh ruang dan waktu; (b) pergeseran dari penggunaan kertas menjadi platform daring atau saluran digital; (c) perubahan dari mengandalkan sarana indrawi menjadi mengandalkan sarana *networking*.

Perkembangan teknologi yang cepat memiliki dampak yang signifikan pada pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran. Menurut Hamzah dan Nina (2010), ada beberapa kecenderungan pendidikan di Indonesia di masa depan, yaitu: (a) peningkatan pendidikan terbuka melalui pembelajaran jarak jauh (*distance learning*); (b) kolaborasi antara lembaga pendidikan dalam berbagi sumber daya melalui jaringan perpustakaan dan alat-alat pendidikan lainnya yang berfungsi sebagai sumber informasi bukan hanya sebagai tempat penyimpanan buku; (c) penggunaan perangkat teknologi informasi interaktif secara bertahap menggantikan peran televisi dan video dalam pendidikan. Berdasarkan pandangan ahli di atas, jelas terlihat bahwa perkembangan teknologi memiliki dampak yang signifikan pada pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan memungkinkan adanya pembelajaran jarak jauh melalui platform yang terhubung dengan internet, memfasilitasi hubungan di antara pengajar dengan siswa seperti pada kegiatan belajar-mengajar di kelas. Kemajuan teknologi memberikan manfaat yang nyata bagi pendidikan, terlihat dari hadirnya platform pembelajaran yang mempermudah siswa dalam belajar, seperti *google classroom*. Menurut Corbyn (2019), *google classroom* dipublikasikan sebagai produk dari aplikasi *Google* untuk pendidikan di tahun 2014. *Google classroom* adalah sebuah platform pembelajaran digital yang memungkinkan koneksi dengan berbagai sumber daya digital lainnya, memfasilitasi interaksi antara pengguna. Platform *google classroom* semakin populer digunakan sebagai pendukung pembelajaran bagi siswa atau mahasiswa dengan konten yang disediakan oleh guru atau pengajar.

Menurut Lawson (2014), adanya *google classrom* bertujuan sebagai penyederhana proses pembuatan, distribusi, dan tugas tanpa mengeluarkan kertas. Azhar dan Iqbal (2018) mengungkapkan bahwa *google classroom* berfungsi layaknya sarana bantu yang memungkinkan guru dan siswa untuk membuat kelas daring, mengefisienkan pemakaian waktu, dan memungkinkan guru memberikan informasi pengumuman dan pemberian penugasan secara langsung kepada siswa dalam waktu nyata (*real-time*) sehingga menjaga proses pembelajaran menjadi teratur. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa *google classroom* adalah sebuah platform yang bisa digunakan bagi semua orang untuk membentuk kelas, dengan memberikan kemudahan dalam

melakukan proses belajar dengan siapa saja dan tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu serta dilengkapi dengan beragam fitur yang dapat dikembangkan.

Merujuk studi Atikah, dkk. (2021), menyatakan bahwa adanya *google classroom* sangat memudahkan guru dan siswa untuk mengakses pembelajaran secara lebih baik. Dampak positifnya terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa melalui penugasan dan kuis, serta cara pandang positif siswa terhadap penggunaan *google classroom*. Siswa merasa gembira selama penggunaan *google classroom* karena tidak sulit digunakan, sehingga guru tidak hanya fokus pada pemberian tugas saja. Selain itu, *google classroom* memiliki fleksibilitas yang memungkinkan akses di mana dan kapan saja, memudahkan guru dan siswa dalam penggunaannya. Penelitian oleh Khairunnisa (2020) juga menyatakan bahwa *google classroom* dapat meningkatkan motivasi dan memfasilitasi proses pembelajaran, serta menolong murid untuk dapat mengerti pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan A'yun, Suharso, dan Kantun (2021) yang merekomendasikan *google classroom* sebagai platform pembelajaran daring yang memungkinkan kerja sama guru dan murid, menjadikan kegiatan belajar jarak jauh menjadi efektif. Secara keseluruhan, berdasarkan pendapat ahli dan hasil penelitian tersebut, penggunaan *google classroom* selama kegiatan belajar dapat memudahkan siswa, membuat pembelajaran lebih menarik, dan membantu siswa mencapai tujuan belajarnya.

Efektivitas pembelajaran akan dipengaruhi dari berbagai macam faktor diantaranya faktor pendukung dan faktor penghambat yang terdapat di

sekolah. Sehingga pihak sekolah wajib memiliki kemampuan untuk beradaptasi dan terbuka terhadap perubahan yang terjadi seiring dengan perkembangan pada teknologi serta berbagai inovasi baru pada fase pengubahan industri 4.0. Saat ini banyak inovasi dalam penerapan model pembelajaran yang menggunakan teknologi canggih dan praktis. Keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan belajar mereka juga tergantung pada kemampuan pengajar untuk menentukan dan mengaplikasikan model belajar yang sesuai di kelas.

Aunurrahman (2012) menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran yang sesuai mampu menumbuhkan ketertarikan siswa pada materi, memotivasi murid dalam menyelesaikan tugas, serta mempermudah pemahaman materi. Pernyataan ini sejalan dengan pandangan Winaputra (2001) yang menganggap desain kegiatan belajar-mengajar sebagai rangka kerja yang menyediakan struktur yang runtut dalam pelaksanaan proses kegiatan belajar-mengajar, dengan tujuan memberikan bantuan kepada siswa dalam memenuhi capaian pembelajaran. Rusman (2013) berpendapat model pembelajaran dapat digunakan sebagai pola untuk memaksimalkan kegiatan belajar mengajar demi tercapainya pencapaian pembelajaran tersebut. Merujuk pendapat para ahli tersebut, bisa ditarik kesimpulan bahwasannya model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang dimanfaatkan selama kegiatan belajar-mengajar, yang mencakup tujuan kegiatan, tahapan pembelajaran, serta manajemen kelas, yang bertujuan mengorganisir pengalaman belajar guna memenuhi capaian kegiatan.

Chauhan (2009) mengungkapkan bahwasannya desain pembelajaran memiliki fungsi penting, di antaranya: (1) berperan layaknya panduan bagi guru selama pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar; (2) membantu perkembangan kurikulum untuk berbagai kelas yang tidak serupa; (3) menyediakan bentuk-bentuk materi pengajaran yang berbeda yang dapat membawa perubahan yang positif bagi siswa; (4) meningkatkan proses belajar mengajar dan efektivitas pembelajaran. Suprijono (2011) mengungkapkan bahwasannya melalui model pembelajaran, guru mampu memberikan dorongan pada murid dalam memperoleh ilmu, pemikiran, keahlian, persepsi, dan mengekspresikan ide mereka. Bahkan Gunter, Estes, dan Schwab (1990) menjelaskan bahwasannya model pembelajaran merupakan tahapan terhadap hasil kegiatan yang terinci, yang bisa didapatkan melalui pemilihan model pembelajaran yang sesuai. Berdasarkan pembahasan tersebut, jelas terlihat bahwasannya model pembelajaran memberikan bantuan yang signifikan bagi guru selama mengajar dan dapat meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Studi Syahrir (2017) menunjukkan bahwasannya penerapan model pembelajaran dalam kelas menghasilkan perubahan pada siswa. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti pelajaran, terlihat dari peningkatan kehadiran siswa di kelas. Siswa juga menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, yang terlihat dari partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan ketika berlangsungnya pembelajaran. Di lain sisi, tiap siswa akan lebih kreatif dalam memecahkan masalah, terlihat dari kemampuan

siswa dalam menemukan jawaban sendiri untuk berbagai soal yang dibagikan guru. Berdasarkan tinjauan juga perolehan dari penelitian tersebut dapat diasumsikan bahwasannya model pembelajaran adalah jalan yang tepat guna mendorong pembelajaran menjadi lebih kreatif dan inovatif, serta memiliki pengaruh signifikan terhadap proses pembelajaran, tetapi masih banyak guru yang belum mengembangkan model pembelajaran sebagai pilihan guna mencapai tujuan dari sebuah pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menjadi Lembaga Pendidikan Kelas Atas yang didirikan dengan tujuan agar dapat bersaing di dunia pekerjaan terutama bidang industri. Hal tersebut dibuktikan oleh UU No. 20 Tahun 2004 yang berisi perihal Sistem Pendidikan Nasional, SMK adalah jenis pendidikan menengah yang fokus pada keahlian setiap siswa dalam melakukan berbagai bentuk pekerjaan khusus. Tujuan diadakannya Pendidikan pada tingkat SMK sebagaimana tertuang dalam kurikulum SMK antara lain: (1) membekali siswa sebelum berada pada dunia kerja dan meningkatkan profesionalismenya; (2) membekali siswa untuk identifikasi pekerjaan, persaingan dan peningkatan pribadi; (3) menyediakan para pekerja dengan tingkatan menengah yang memiliki kemampuan serta memenuhi standar kebutuhan dunia bisnis dan industry pada era terkini (4) mendidik lulusan menjadi warga negara yang produktif, adaptif, inovatif yang mampu menguasai dan mengikuti perkembangan perubahan teknologi .

SMK Negeri 10 Medan merupakan sebuah sekolah menengah kejuruan di Kota Medan, menawarkan berbagai jurusan, salah satunya adalah Tata

Kecantikan. Di dalam jurusan Tata Kecantikan, terdapat mata pelajaran Dasar-Dasar Kecantikan dan SPA. Mata pelajaran ini mencakup 8 elemen materi pembelajaran, termasuk praktik dasar perawatan kulit dan rambut. Materi praktik perawatan kulit meliputi perawatan wajah untuk kulit yang tidak bermasalah, aplikasi riasan sehari-hari, perawatan tangan dan pewarnaan kuku, serta perawatan kaki dan pewarnaan kuku. Sedangkan dalam lingkup pembelajaran kecantikan rambut, materi mencakup mencuci rambut, merawat kulit kepala dan rambut, menggunakan alat pengering rambut, serta melakukan penataan rambut (*styling*).

Hasil pengamatan di SMK Negeri 10 Medan menunjukkan bahwa guru tata kecantikan kelas X telah mengimplementasikan proses pembelajaran dengan baik. Namun, pendekatan yang digunakan masih bersifat individual karena setiap siswa diberikan materi dan tugas secara terpisah, sehingga tidak ada kolaborasi antara siswa yang dapat meningkatkan kreativitas dan interaksi di antara mereka. Padahal, kemampuan untuk bekerja secara kolaboratif dengan teknologi juga sangat penting bagi siswa. Menurut Hamidy dan Purboningsih (2016), kolaborasi dapat memperluas wawasan dan pengetahuan. Kolaborasi dilakukan dengan melibatkan interaksi sebagai bentuk implementasi pembelajaran. Peran teknologi dalam mengembangkan kemampuan kolaborasi siswa adalah menghilangkan batasan ruang dan waktu dalam interaksi dan kolaborasi di antara siswa. Penelitian terdahulu oleh Hamidy dan Purboningsih (2016) tentang pembelajaran kolaboratif berbasis online dalam perkuliahan filsafat memperlihatkan bahwa pemakaian teknologi

berbasis online dapat menambah kemampuan berpikir dan keterlibatan siswa dalam menyampaikan pemikiran mereka melalui platform online.

Dalam kegiatan pembelajaran di kelas X SMK Negeri 10 Medan, interaksi menjadi aspek penting dalam proses belajar mengajar. Interaksi tersebut menyediakan manfaat tidak hanya untuk siswa, tapi juga untuk para guru dalam memperoleh umpan balik yang akan membantu guru guna memahami apakah proses belajar-mengajar berjalan dengan baik atau sebaliknya. Sehingga kegiatan belajar-mengajar tidak hanya berfokus untuk pemberian tugas dan pengumpulan tugas, tetapi juga melibatkan interaksi di antara guru dengan siswa

Siswa menghadapi masalah untuk memahami pelajaran perawatan kulit wajah secara manual dan membutuhkan pemahaman tentang pengertian dan tujuan perawatan kulit wajah, teknik gerakan dasar saat memijat kulit wajah, serta langkah-langkah pengurutan kulit wajah. Sehingga, perlu dilakukan suatu upaya untuk memberikan gambaran maupun pengalaman belajar kepada tiap siswa secara nyata. Tentunya hal tersebut memerlukan model pembelajaran yang tepat sehingga siswa dapat mengalami pembelajaran secara nyata yang disampaikan guru secara langsung dengan melibatkan teknologi canggih dalam proses belajar. Dengan demikian, siswa mampu belajar tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Analisis kebutuhan yang telah dilakukan oleh peneliti kepada guru tata kecantikan menunjukkan bahwa guru membutuhkan model pembelajaran yang lebih efektif serta menarik guna memberikan dorongan pada siswa untuk mencapai tujuan belajar mereka.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari observasi yang telah dijelaskan sebelumnya, perlu diketahui bahwa hasil belajar materi perawatan kulit wajah manual siswa masih terdapat siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Belajar (KKB) yang telah tercatat sebesar 75. Hal tersebut didukung dengan data yang diperoleh pada Tabel 1.1 di bawah ini:

Tabel 1.1 Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian Perawatan Kulit Wajah Manual Siswa Kelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan

Tahun Ajaran	Rentang	Jumlah Siswa	Persentase
2021/2022	>75	15 orang	45,45%
	< 75	18 orang	54,54%

(Sumber data : SMK Negeri 10 Medan)

Hal diatas dapat terjadi dikarenakan siswa masih merasa kesulitan selama proses belajar-mengajar khususnya pada materi perawatan kulit wajah manual yang memiliki tingkat kesulitan yang tinggi. Selama proses belajar-mengajar siswa masih banyak yang mengalami kesulitan dalam menganalisis kulit wajah, masih sulit mengingat gerakan-gerakan dasar dalam pengurutan kulit wajah serta langkah-langkah pengurutan kulit wajah.

Berdasarkan pembahasan yang telah dijabarkan diatas, sehingga peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian terkait Pengembangan Model Pembelajaran INOLYN Berbasis *Blended Learning* pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kecantikan dan SPA Siswa Kelas X SMK Negeri 10 Medan

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut: (1) proses pembelajaran masih berpusat pada guru; (2) kurangnya penerapan bahan ajar yang bertujuan untuk mendampingi siswa

ketika belajar yang berfungsi menunjang proses pembelajaran; (3) pembelajaran dengan sumber belajar digital belum pernah dikembangkan; (4) siswa belum mampu dalam proses perawatan kulit wajah, serta sulit mengingat gerakan dasar pemilihan kulit wajah dan langkah-langkah perawatan kulit wajah; (5) siswa masih membutuhkan pengalaman belajar secara nyata dan kegiatan kolaborasi antar siswa untuk meningkatkan kreativitas.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk mengatur ruang lingkup yang jelas dan mempertimbangkan keterbatasan waktu dan tenaga peneliti, penelitian ini akan membatasi masalah dengan fokus pada materi pelajaran praktik dasar kecantikan kulit dan rambut. Lebih spesifiknya, penelitian ini akan memfokuskan pada pembelajaran perawatan kulit wajah, termasuk pengertian dan tujuan perawatan kulit wajah, analisis kulit wajah, gerakan-gerakan dasar dalam pengurutan kulit wajah, dan langkah-langkah pengurutan kulit wajah. Selain itu, penelitian ini juga akan membatasi penggunaan platform digital yang akan digunakan, yaitu *google classroom*. Penelitian ini juga dibatasi pada penilaian hasil belajar secara kognitif. Penelitian yang dirancang ini akan dilaksanakan pada siswa kelas X Tata Kecantikan di SMK Negeri 10 Medan, dengan penilaian hasil belajar siswa didasarkan pada teori perawatan kulit wajah manual.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran dari latar belakang, identifikasi masalah, serta batasan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini akan difokuskan pada pertanyaan penelitian berikut:

1. Apakah model pembelajaran INOLYN berbasis *blended learning* yang telah dirancang layak digunakan pada mata pelajaran dasar-dasar kecantikan dan SPA siswa kelas X SMK Negeri 10 Medan?
2. Apakah model pembelajaran INOLYN berbasis *blended learning* yang telah dirancang praktis digunakan pada mata pelajaran dasar-dasar kecantikan dan SPA siswa kelas X SMK Negeri 10 Medan?
3. Apakah model pembelajaran INOLYN berbasis *blended learning* yang telah dirancang efektif digunakan pada mata pelajaran dasar-dasar kecantikan dan SPA siswa kelas X SMK Negeri 10 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk menilai kelayakan model pembelajaran INOLYN berbasis *blended learning* yang telah dirancang pada mata pelajaran dasar-dasar kecantikan dan SPA siswa kelas X SMK Negeri 10 Medan
2. Untuk menilai kepraktisan model pembelajaran INOLYN berbasis *blended learning* yang telah dirancang pada mata pelajaran dasar-dasar kecantikan dan SPA siswa kelas X SMK Negeri 10 Medan

3. Untuk mengukur keefektifan model pembelajaran INOLYN berbasis *blended learning* yang telah dirancang pada mata pelajaran dasar-dasar kecantikan dan SPA siswa kelas X SMK Negeri 10 Medan

1.6 Manfaat Penelitian

Secara umum, hasil akhir penelitian ini harapannya dapat menciptakan model pembelajaran INOLYN berbasis *blended learning* yang valid dan dapat diterapkan dalam praktik pembelajaran di sekolah. Secara khusus, manfaat praktis dari hasil penelitian ini termasuk:

1. Bagi siswa, hasil penelitian ini mampu menambah pengalaman belajar mereka dan memotivasi mereka selama kegiatan belajar-mengajar. Selain itu, hasil penelitian ini juga bisa menjadi dijadikan referensi tambahan yang berguna dalam pembelajaran siswa.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini mampu menambah inspirasi juga semangat guru meningkatkan kreativitas dalam menggunakan model pembelajaran dalam kegiatan proses pembelajaran di sekolah. Guru dapat menggunakan temuan penelitian ini untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini bisa menjadi alternatif pada penerapan model pembelajaran di lingkungan sekolah. Dengan adanya model pembelajaran INOLYN berbasis *blended learning* yang valid, sekolah dapat memperkaya pendekatan pembelajaran yang ditawarkan kepada siswa.

4. Bagi peneliti, hasil penelitian ini memiliki nilai signifikansi dalam memperluas wacana dan wawasan ilmiah terkait pengembangan model pembelajaran. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lainnya yang tertarik dalam mengembangkan model pembelajaran yang inovatif dan efektif.

