

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana, hal ini berarti bahwa proses pendidikan di sekolah yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik, diarahkan untuk pencapaian tujuan pendidikan. Pendidikan ialah untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran. Artinya, bahwa dalam pendidikan, antara proses dan hasil belajar hendaknya berjalan seimbang untuk membentuk peserta didik yang berkembang secara utuh. Proses pembelajaran diarahkan agar peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya. Pengembangan potensi itu mensyaratkan bahwa pendidikan harus berorientasi kepada peserta didik. Artinya, peserta didik harus dipandang sebagai organisme yang sedang berkembang dan mempunyai potensi, tugas pendidikan ialah mengembangkan potensi itu.

Proses belajar pembelajaran di dalam kelas tidak terlepas oleh alat bantu berkomunikasi untuk memudahkan peserta didik memahami materi yang disampaikan seperti media pembelajaran. Media dalam bahasa latin disebut dengan "Medius" yang berarti tengah atau perantara. Media merupakan perantara pesan dari pengirim kepada penerima. Pembelajaran berarti komunikasi yang terjadi antar pendidik dengan peserta didik dan bahan ajar. Komunikasi akan lebih mudah diterima oleh peserta didik jika dibantu dengan sarana untuk menyampaikan pesan seperti media. Sehingga pengertian media pembelajaran Mudlofir & Rusydiyah (2019).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah lembaga pendidikan tingkat formal yang bertujuan untuk mewujudkan sumber daya manusia (SDM) yang berkarakter, terampil, dan terlatih untuk memasuki lapangan pekerjaan. Adapun tujuan sekolah

menengah kejuruan (SMK) adalah : 1). Menyiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap professional. 2). Menyiapkan agar mampu memiliki kharismatik, mampu berkompentensi, dan mampu mengembangkan diri.

Jurusan tata kecantikan SMK memiliki mata pelajaran yang berperan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan di bidang kecantikan. Mata pelajaran perawatan tangan, kaki dan nail art merupakan salah satu mata pelajaran produktif pada program kurikulum merdeka yang sudah digunakan oleh SMK PAB 12 Saentis dan dipelajari di kelas XI. Salah satu capaian pembelajaran perawatan tangan, kaki dan nail art adalah menjelaskan konsep dasar perawatan tangan, kaki nail art dan penambahan kuku. Materi perawatan tangan, kaki, dan nail art merupakan materi pembelajaran yang menjelaskan tentang konsep dasar perawatan tangan, kaki, nail art dan penambahan kuku dengan tujuan untuk memperindah kuku dan melancarkan sirkulasi darah serta menjaga kesehatan kuku.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di sekolah dengan wawancara guru di sekolah ditemukan masalah dalam pembelajaran perawatan tangan yaitu: 1). Siswa belum menguasai teori teknik dan prosedur manicure. 2). Siswa belum menguasai teknik memotong kutikula. 3). Siswa mengalami kesulitan dalam melakukan teknik pengurutan. 4). Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar manicure. 5). Media pembelajaran *Kvisoft Flip Book Maker* belum di terapkan di sekolah tersebut.

E-modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang terdiri materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat

kompleksitasnya secara elektronik.

Agustin (2022) *Flip Book Maker* adalah sebuah *software* yang mempunyai fungsi untuk membuka setiap halaman menjadi layaknya sebuah buku. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa flip book adalah media dengan berbagai kombinasi antara text, animasi, video, dan gambar. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan produk dalam bentuk media flipbook yang dapat memahami peningkatan berfikir kreatif peserta didik dan dapat memahami keterampilan belajar dengan *software* ini apabila kita membaca sebuah *e-modul* tidak lagi monoton dan menjadi lebih menarik.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk menggunakan *Flip Book Maker* sebagai media pembelajaran, dengan menyusun sebuah penelitian dan pengembangan berjudul **“Pengembangan Media E- Modul Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flip Book Maker Pada Elemen Manicure Tata Kecantikan PAB 12 Saentis Medan”**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Siswa belum menguasai teori teknik dan prosedur manicure
2. Siswa belum menguasai teknik memotong kutikula
3. Siswa mengalami kesulitan dalam melakukan teknik pengurutan
4. Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar manicure
5. Media pembelajaran *Kvisoft Flip Book Maker* belum di terapkan di sekolah tersebut

### 1.3 Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah tersebut, maka pengembangan Media E- Modul menggunakan aplikasi *Kvisoft Flip Book Maker* dibatasi dalam ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk E-Modul Flip Book Maker
2. Materi yang digunakan dalam pengembangan ini *perawatan tangan* (manicure)
3. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI tata kecantikan SMK PAB 12 Saentis Medan

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran E- Modul menggunakan aplikasi *Kvisoft Flip Book Maker* pada materi manicure di SMK PAB 12 Saentis Medan?
2. Bagaimana kelayakan media E- Modul menggunakan aplikasi *Kvisoft Flip Book Maker* pada Materi Manicure siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK PAB 12 Saentis Medan?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media E- Modul menggunakan aplikasi *Kvisoft Flip Book Maker* pada materi Manicure Tata Kecantikan SMK PAB 12 Saentis Medan

2. Untuk mengetahui Kelayakan media E- Modul menggunakan aplikasi *Kvisoft Flip Book Maker* pada materi Manicure Tata Kecantikan SMK PAB 12 Saentis Medan

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang akan dicapai setelah penelitian ini dilaksanakan adalah :

1. Sebagai bahan masukan dari penulis, untuk menambah wawasan mengenai pengembangan kelayakan media *E-Modul Flip Book Maker* pada materi manicure
2. Sebagai bahan masukan bagi siswa tata kecantikan SMK PAB 12 Saentis Medan dalam peningkatan pengetahuan manicure melalui media *E-modul Flip Book Maker*
3. Sebagai bahan masukan bagi guru dan sekolah selaku tempat penelitian dalam menyampaikan pembelajaran melalui *E-Modul Flip Book Maker*
4. Sebagai penelitian yang relevan untuk penelitian selanjutnya

### **1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pembuatan media E-Modul menggunakan aplikasi *Kvisoft Flip Book Maker* adalah sebagai berikut :

1. Produk media pembelajaran berbentuk aplikasi *Flip Book Maker*.
2. Produk media pembelajaran berbentuk software/program komputer.
3. Produk media pembelajaran yang bisa di ubah menjadi PDF / dokumen.
4. Media pembelajaran didesain full colour agar lebih menarik.
5. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami peserta didik.

## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media E-Modul menggunakan aplikasi *Kvisoft Flip Book Maker* ini adalah sebagai berikut, yakni :

1. Diharapkan dapat membantu memudahkan siswa dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran manicure di SMK PAB 12 Saentis Medan.
2. Sebagai perangkat bantu alternatif digunakan guru pada media pembelajaran manicure
3. Dapat digunakan sebagai bahan acuan penelitian pengembangan media E-Modul menggunakan aplikasi *Kvisoft Flip Book Maker* selanjutnya.

## 1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

### 1.9.1 Asumsi pengembangan

- a. Membantu mempermudah guru dalam penyajian materi untuk proses pembelajaran di kelas.
- b. Media E-Modul menggunakan aplikasi *Kvisoft Flip Book Maker* ini dapat meningkatkan daya minat dan efektifitas proses pembelajaran.

### 1.9.2 Keterbatasan pengembangan

- a. Objek pengembangan terbatas pada penggunaan media E-Modul menggunakan aplikasi *Kvisoft Flip Book Maker* Smk PAB 12 Saentis medan.
- b. Materi hanya pada manicure di smk PAB 12 saentis medan.
- c. Tahap pengembangan hanya sampai pada validasi ahli materi, ahli media dan tindakan kelas terhadap media E-Modul menggunakan aplikasi *Kvisoft Flip Book Maker*