

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek fundamental yang harus ditempuh oleh seluruh lapisan masyarakat sebagai sarana untuk meningkatkan kesejahteraan hidup, baik secara material maupun moral. Pendidikan didefinisikan sebagai upaya yang disengaja dan terorganisir untuk menyediakan lingkungan belajar dan proses belajar sehingga siswa secara aktif mengembangkan potensi mereka di semua bidang spiritual, intelektual, emosional, dan sosial sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang mengatur Sistem Pendidikan Nasional, sehingga menjadi individu yang bermanfaat bagi diri sendiri, masyarakat, dan bangsa. Menurut Alifah dkk (2023), pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan sumber daya manusia karena melalui penerapan media pembelajaran digital, peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan interaktif. Oleh karena itu, pendidikan berperan besar dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing tinggi untuk menghadapi tantangan perkembangan global.

Sejalan dengan perkembangan global, dunia pendidikan kini memasuki era digitalisasi yang menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi telah

membawa perubahan signifikan dari sistem pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis digital. Melalui penerapan teknologi, dosen dan mahasiswa dapat mengakses berbagai sumber belajar secara cepat, interaktif, dan menarik. Oleh sebab itu, pemanfaatan teknologi digital menjadi langkah strategis dalam mewujudkan pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Hal ini sejalan dengan penelitian Sinaga & Firmansyah (2024), yang menyatakan bahwa metode pembelajaran tradisional tidak lagi memadai karena teknologi digital telah menjadi bagian integral dari proses pendidikan modern.

Dalam konteks pembelajaran digital tersebut, media pembelajaran memegang peranan penting sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana komunikasi yang mampu menjelaskan konsep secara lebih konkret dan menarik. Cameina & Prihatin (2023), menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan literasi digital siswa serta memperkuat keterlibatan mereka dalam proses belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran yang tepat menjadi faktor penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini.

Salah satu bentuk inovasi media pembelajaran digital yang berkembang pesat adalah electronic book atau *e-book*. Berbeda dengan buku cetak, *e-book* mampu mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti gambar, video, animasi, dan audio, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Indrawan dkk (2023), menjelaskan bahwa *e-book* merupakan buku

digital yang menyatukan elemen visual dan audio, menjadikannya media yang lebih dinamis dibandingkan dengan buku konvensional. Selain itu, Menurut penelitian Ningsih & Ulya (2024), penggunaan *e-book* dalam konteks pembelajaran Kurikulum Merdeka memberikan dampak positif terhadap efisiensi serta efektivitas proses belajar mengajar. *E-book* memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran dengan lebih mudah, cepat, dan fleksibel melalui perangkat elektronik. Dengan kemudahan tersebut, siswa dapat mempelajari materi kapan pun dan di mana pun, tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Hal ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran modern yang menekankan pada kemandirian belajar, pemanfaatan teknologi digital, serta peningkatan akses terhadap sumber belajar yang luas.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah lembaga pendidikan formal yang menawarkan pendidikan kejuruan tingkat menengah. Tujuan pendidikan SMA kejuruan adalah untuk mempersiapkan lulusan untuk bekerja, berwirausaha, atau memasuki dunia kerja. Kompetensi siswa harus ditingkatkan dan dipercepat untuk mencapai tujuan ini. Salah satu lembaga pendidikan yang berfokus pada pendidikan kejuruan dan menyediakan berbagai program khusus adalah SMK Negeri 10 Medan. Program-program tersebut meliputi ialah tata kecantikan. Pada jurusan tata kecantikan ini fase F memiliki 9 elemen yang produktif dalam mengembangkan pengetahuan serta keterampilan dan salah satunya ialah elemen rias wajah.

Rias wajah merupakan elemen yang terdapat dalam bidang atau jurusan tata kecantikan di SMK. Salah satu materi yang terdapat dalam pelajaran rias

wajah adalah tata rias wajah fantasi, rias wajah ini adalah teknik lanjutan yang harus dipahami oleh siswa sesudah mempelajari teknik rias wajah sebelumnya, dimana capaian pembelajaran yang harus dicapai yaitu, untuk mengetahui sejarah tata rias wajah fantasi, pengertian tata rias wajah fantasi, menguraikan tata rias wajah fantasi, menjelaskan alat dan bahan tata rias wajah fantasi, hingga siswa dapat menerapkan rias wajah fantasi sesuai dengan desain dan tema, semua kompetensi tersebut harus dicapai oleh siswa.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan pada proses pembelajaran Rias Wajah di SMK Negeri 10 Medan pada 7 Juli 2025, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran. Pemahaman siswa tentang materi tata rias wajah fantasi masih kurang optimal terutama dalam memahami pengertian dari tata rias wajah fantasi flora serta tiga jenis tata rias wajah fantasi. Siswa masih kurang optimal memahami langkah kerja tata rias fantasi. Selain itu, siswa juga masih mengalami kesulitan dalam membedakan serta menggunakan alat, bahan, dan kosmetika yang digunakan dalam proses perwujudan rias fantasi. Selain itu, belum tersedia media pembelajaran buku elektronik khusus untuk materi tata rias fantasi. Hasil praktik harian siswa belum mencapai KKM. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk elemen rias wajah adalah 75. Namun kenyataannya hanya 40% atau 12 dari 30 siswa di kelas kecantikan 1 dan presentase 46.87% atau 15 dari 32 siswa kelas kecantikan 2. Temuan ini selaras dengan Daeng (2022), yang menyatakan bahwa penguasaan teori berpengaruh signifikan terhadap keterampilan praktik semakin baik pemahaman konsep, semakin tinggi pula kualitas hasil praktik. Berdasarkan angket kebutuhan guru

yang mendapat rata-rata 91% yang masuk dalam kategori “sangat setuju” dan angket analisis kebutuhan siswa yaitu 92% dengan kategori “sangat setuju” ini menunjukkan siswa dan guru setuju adanya pengembangan media pembelajaran *e-book* tata rias fantasi.

Keterbatasan bahan ajar konvensional menjadi salah satu faktor penghambat efektivitas dan kreativitas siswa dalam pembelajaran praktik. Karengga & Suti'ah (2025), menyatakan bahwa tantangan utama dalam pendidikan saat ini adalah bagaimana mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi yang dapat meningkatkan kompetensi dan literasi digital peserta didik. Hal serupa dikemukakan oleh Rismayani dkk (2024), yang menegaskan pentingnya bahan ajar digital dalam mendorong kreativitas dan keterlibatan siswa. Menanggapi kondisi tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis *e-book* menjadi solusi yang tepat untuk menyajikan materi rias fantasi flora secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Virginia dkk (2024), juga membuktikan bahwa *e-book* interaktif mampu meningkatkan minat serta pemahaman siswa melalui tampilan visual dan fitur interaktif yang menarik.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang praktis dan fleksibel, yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sekaligus memudahkan siswa belajar di mana saja dengan akses materi yang tepat dan menarik. Oleh karena itu, peneliti memanfaatkan smartphone yang dimiliki siswa dengan mengembangkan media *E-book*, yang tidak hanya menyajikan teks, tetapi juga dilengkapi gambar berwarna, dan kuis

guna mendukung pemahaman tata rias wajah fantasi, khususnya tata rias fantasi flora.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, peneliti terinspirasi untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa *E-book* pelajaran tata rias fantasi yang diharapkan dapat membantu siswa dan guru menghadapi permasalahan dari proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk membuat penelitian dengan judul **“Pengembangan Media *E-book* Tata Rias Fantasi pada Siswa Tata Kecantikan Kelas XII SMK Negeri 10 Medan.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang menjadi dasar dilakukannya penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Pemahaman siswa tentang materi tata rias wajah fantasi masih kurang optimal, terutama dalam memahami pengertian tata rias wajah fantasi flora serta tiga jenis tata rias wajah fantasi.
2. Siswa masih kurang optimal dalam memahami langkah kerja tata rias fantasi
3. Siswa mengalami kesulitan dalam membedakan serta menggunakan alat, bahan, dan kosmetika yang digunakan dalam proses perwujudan rias fantasi.
4. Belum tersedia media pembelajaran berupa buku elektronik khusus yang membahas materi tata rias fantasi secara komprehensif.

5. Hasil praktik harian siswa belum mencapai KKM, ditunjukkan oleh ketuntasan hanya 40% (12 dari 30 siswa) di kelas Kecantikan 1 dan 46,87% (15 dari 32 siswa) di kelas Kecantikan 2.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis membatasi pokok masalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan ialah media pembelajaran berbasis *E-book*.
2. Materi yang diangkat pada *E-book* ini yaitu pada materi tata rias fantasi tema flora.
3. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XII Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah, sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *e-book* Tata Rias Fantasi pada siswa Tata Kecantikan kelas XII SMK Negeri 10 Medan ?
2. Bagaimana kelayakan media *e-book* Tata Rias Fantasi pada siswa Tata Kecantikan kelas XII SMK Negeri 10 Medan?

1.5 Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *e-book* Tata Rias Fantasi pada siswa Tata Kecantikan kelas XII SMK Negeri 10 Medan.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *e-book* Tata Rias Fantasi pada siswa Tata Kecantikan kelas XII SMK Negeri 10 Medan.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan media pembelajaran *e-book* Tata Rias Fantasi Flora Pada Mata Kuliah Penataan Rambut Dan Rias Fantasi Di Program Studi Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Medan diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Menyediakan informasi lengkap tentang Tata Rias Fantasi Tema Flora, termasuk teori, alat, bahan dan langkah kerja.
2. Desain *e-book* yang menarik dan estetik untuk menarik perhatian siswa.
3. Dapat diakses dengan baik di berbagai perangkat, seperti komputer, tablet dan *smartphone*.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya Pengembangan *e-book* adalah:

a. Bagi siswa

Adanya penelitian ini diharapkan siswa mampu belajar dengan media pembelajaran yang baru serta menarik perhatian siswa sehingga menambah motivasi siswa untuk belajar mandiri.

b. Bagi Guru

Adanya penelitian ini membuat guru mampu menghasilkan kegiatan belajar yang menyenangkan dan sebagai masukan bagi guru untuk menerapkan media *e-book* dalam pembelajaran pada siswa.

c. Bagi Peneliti

Adanya penelitian ini, maka dapat menambah pengetahuan dan pengalaman langsung yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran tersebut.

d. Bagi Universitas

Adanya penelitian ini, proses pembelajaran dengan menggunakan pengembangan media pembelajaran *e-book* ini diharapkan dapat meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran tata rias fantasi.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.8.1 Asumsi

1. Menghasilkan media pembelajaran berupa *e-book* yang bisa digunakan sebagai bahan ajar oleh siswa baik dalam belajar dikelas maupun mandiri.
2. Guru dan siswa memiliki akses yang memadai terhadap perangkat teknologi seperti komputer atau handphone yang dapat digunakan untuk mengakses *e-book*.
3. Materi yang disajikan dalam *e-book* relevan dengan kurikulum dan kebutuhan sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa.

1.8.2 Keterbatasan

1. Objek pengembangan terbatas pada penggunaan media pembelajaran *e-book* tata rias fantasi pada siswa tata kecantikan Kelas XII SMK Negeri 10 Medan.
2. Materi dalam penelitian pengembangan ini hanya terbatas pada tata rias fantasi tema flora.

