

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia baik dalam bidang ekonomi, sosial budaya dan pendidikan. Sejak awal pendidikan senantiasa terbuka terhadap penemuan-penemuan baru dalam bidang teknologi. Untuk itu pendidik dituntut agar dapat memanfaatkan hasil-hasil pembaharuan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

Teknologi tidak lebih dari suatu ilmu yang membahas tentang keterampilan yang diperoleh lewat pengalaman, studi, dan observasi. Bila dihubungkan dengan pendidikan dan pembelajaran, maka teknologi adalah perluasan konsep tentang media, dimana teknologi bukan sekadar benda, alat, bahan atau perkakas, tetapi tersimpul pula sikap, perbuatan, organisasi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu (Azhar, 2017: 5).

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap, Gerlach & Ely dalam (Azhar, 2017:3). Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan

instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran (Azhar, 2017:4).

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru, Hamalik dalam (Azhar, 2017 : 19). Media pembelajaran memang memiliki beberapa keunggulan, diantaranya dapat membantu meningkatkan mutu pembelajaran karena melalui media pembelajaran itu dimungkinkan untuk menyampaikan bahan pembelajaran secara sistematis, jelas dan spesifik, yang bisa disajikan secara visual, auditif dan verbal. Selain itu, memungkinkan semua siswa dari berbagai kelas menerima informasi yang sama karena bersumber pada media yang menyampaikan informasi yang sama (Iriantara, 2014: 207).

Media bermanfaat untuk membuat pengajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa, memperjelas makna bahan pengajaran agar lebih mudah dipahami sehingga guru menguasai tujuan pengajaran dengan baik, menjadikan metode pembelajaran lebih bervariasi, dengan mengkombinasikan komunikasi verbal dari guru dengan media lain sehingga siswa tidak bosan, serta membuat siswa lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan, tetapi juga berbagai aktivitas lain, seperti mengamati, mendemonstrasikan, presentasi, dan lain-lain (Suryani & Setiawan, 2018:14).

Salah satu upaya yang dilakukan pendidik agar pembelajaran semakin bermakna adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Pada

hakekatnya media pembelajaran merupakan saluran atau jembatan dari pesan pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik dengan tujuan untuk mempercepat proses penyerapan materi yang telah pendidik berikan. Dengan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi, diharapkan dapat mengatasi kejenuhan peserta didik pada saat proses pembelajaran dan mempermudah proses penyerapan materi yang telah diberikan oleh pendidik.

Dalam praktek pembelajaran perawatan tangan dan kaki di program studi Pendidikan Tata Rias Fakultas Teknik (FT) Universitas Negeri Jakarta (UNJ) diketahui belum dikembangkannya media pembelajaran, karna masih menggunakan media pembelajaran *power point*. Diketahui permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik adalah kurangnya motivasi belajar dan rendahnya minat belajar peserta didik. Media pembelajaran *power point* lebih banyak hanya menampilkan tulisan/kata-kata dalam bentuk point-point, karena untuk menggunakan teknik-teknik penyajian (animasi) yang kompleks memerlukan persiapan yang matang. Akibat dari permasalahan tersebut yaitu proses belajar mengajar menjadi kurang optimal.

Salah satu jenis media yang sedang berkembang adalah media audio visual. Pengajaran melalui audio-visual memiliki karakteristik pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti penggunaan proyektor, tape recorder, proyektor visual yang lebar (Suryani & Setiawan, 2018:53). Salah satu contohnya adalah media pembelajaran berupa video dan animasi.

Pembelajaran dengan animasi lebih berhasil dari pada hanya dengan menggunakan media jenis audio atau visual saja. Media audio-visual seperti video ataupun animasi adalah media penyampaian informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar). Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua karakteristik tersebut. Media berbasis audio-visual memegang peran penting dalam pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran animasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Pemakaian media pembelajaran akan sangat membantu efektifitas proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan isi pelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman karena menyajikan materi secara menarik dan terpercaya.

Salah satu fungsi penggunaan media berbasis animasi adalah untuk mengarahkan perhatian peserta didik pada aspek penting dari materi yang sedang dipelajari. Informasi/materi pengajaran melalui teks dapat diingat dengan baik jika disertai dengan gambar (Niken & Dany, 2010:13). Hal ini sesuai dengan fungsi penggunaan media pembelajaran yaitu sebagai sarana yang mampu menyampaikan pesan sekaligus mempermudah penerima pesan dalam memahami isi pesan (Rasimin, dkk., 2012:68).

Melalui penyebaran instrument dengan menggunakan web aplikasi google form sebanyak 28 responden mahasiswa program studi Pendidikan Tata Rias FT UNJ pada tanggal 17 Maret 2019, diketahui bahwa dalam pembelajaran mata kuliah perawatan tangan dan kaki belum tersedia media pembelajaran animasi. Dan dari

hasil penyebaran instrument menunjukkan presentase 100% menjawab perlu variasi media lain sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar dan sangat tertarik apabila dalam proses pembelajaran mata kuliah perawatan tangan dan kaki menggunakan media pembelajaran animasi untuk meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar mata kuliah tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis animasi kompetensi manicure pada mata kuliah perawatan tangan dan kaki di program studi Pendidikan Tata Rias Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. Penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan ini, diharapkan dapat membantu dosen dalam menyampaikan materi kuliah perawatan tangan dan kaki menjadi lebih optimal dan mampu menambah motivasi belajar dan meningkatkan minat belajar peserta didik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, sebagai berikut:

1. Belum dikembangkannya media pembelajaran pada mata kuliah perawatan tangan dan kaki di Pendidikan Tata Rias FT UNJ.
2. Kurangnya motivasi belajar peserta didik pada mata kuliah perawatan tangan dan kaki jika dilakukan hanya dengan media pembelajaran power point.
3. Rendahnya minat belajar peserta didik pada mata kuliah perawatan tangan dan kaki jika dilakukan hanya dengan media pembelajaran power point.

4. Belum tersedia media pembelajaran berbasis animasi pada mata kuliah perawatan tangan dan kaki di Pendidikan Tata Rias FT UNJ.
5. Perlu variasi media lain sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar mata kuliah perawatan tangan dan kaki.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, terokus dan tidak meluas maka diperlukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi Adobe Captivate 9.
2. Pengembangan media pembelajaran manicure berbasis animasi mencakup kompetensi manicure pada mata kuliah perawatan tangan dan kaki di program studi Pendidikan Tata Rias FT UNJ.
3. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa yang sedang mengikuti mata kuliah perawatan tangan dan kaki semester genap tahun ajaran 2018/2019 (semester 110).
4. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah diatas maka permasalahan pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran manicure berbasis animasi pada mata kuliah Perawatan Tangan dan Kaki ?
2. Seberapa besar validitas media pembelajaran manicure berbasis animasi pada mata kuliah Perawatan Tangan dan Kaki ?

3. Seberapa besar praktikalitas media pembelajaran manicure berbasis animasi pada mata kuliah Perawatan Tangan dan Kaki ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi dengan software Adobe Captivate 9 dan menggunakan model pengembangan ADDIE untuk mata kuliah perawatan tangan dan kaki di program studi Pendidikan Tata Rias FT UNJ.
2. Mengetahui validitas media pembelajaran manicure berbasis animasi untuk mata kuliah perawatan tangan dan kaki di program studi Pendidikan Tata Rias FT UNJ.
3. Mengetahui praktikalitas media pembelajaran manicure berbasis animasi untuk mata kuliah perawatan tangan dan kaki di program studi Pendidikan Tata Rias FT UNJ.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan hasil yang bermanfaat bagi:

A) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya konsep atau teori yang menyokong perkembangan dunia pendidikan bidang Tata Rias, khususnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran.

B) Manfaat Praktis

Untuk Mahasiswa

Dapat menghilangkan rasa jenuh pada saat pembelajaran berlangsung sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik untuk belajar tentang materi manicure pada mata kuliah Perawatan Tangan dan Kaki.

Untuk Pendidik

- a) Memberikan pengalaman, menambah wawasan, pengetahuan dan keterampilan dalam merancang suatu media pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran.
- b) Membiasakan melakukan penelitian untuk memperbaiki proses belajar mengajar.
- c) Menyadarkan pentingnya penguasaan teknologi untuk menunjang profesionalisme kinerja seorang pendidik.

Untuk Jurusan

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan pengembangan media pembelajaran yang berbasis animasi untuk dapat meningkatkan proses pembelajaran bagi peserta didik

Untuk Penulis

Penelitian ini dapat menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman mengenai cara pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Adobe Captivate 9* dengan baik dan benar.