

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin pesat mempengaruhi gaya hidup masyarakat yang serba efisien. Masyarakat dapat melakukan komunikasi dan menyampaikan informasi secara mudah dan cepat melalui jaringan internet. Internet terbukti telah menciptakan dunia baru bagi para penggunanya untuk berekspresi dan berkomunikasi. Dunia baru ini disebut sebagai dunia *cyber* atau dunia maya dimana para penggunanya bisa berbagi dan berkomunikasi tanpa dibatasi oleh wilayah dan kewarganegaraan.

Internet telah menjadi bagian dalam kehidupan masyarakat dan menjadi jaringan data komputer terbesar di dunia yang digunakan oleh banyak orang. Kemajuan teknologi internet ini mendorong para wirausahawan untuk mengembangkan berbagai aplikasi baru berbasis internet, seperti *game online*, situs jejaring sosial, forum komunitas, *online banking*, dan *video conference*.

Youtube adalah sebuah situs website media sharing video online terbesar dan paling populer di dunia internet. Saat ini pengguna youtube tersebar di seluruh dunia dari berbagai kalangan usia, dari tingkat anak-anak sampai dewasa. Para pengguna Youtube dapat mengupload video, *search video*, menonton video, diskusi tanya/jawab tentang video dan berbagi klip video secara mudah.

Youtube adalah fitur jejaring sosial berbasis video yang didirikan pada 14 Februari 2005. Pendirinya adalah Steve Chen, Chad Hurley, dan Jawed Karim, mereka merupakan mantan karyawan perusahaan Pay Pal. Youtube menampilkan

bermacam-macam video unggahan pengguna termasuk klip film, klip TV, berbagai macam tutorial, video music, dan sebagainya. Selain itu terdapat konten amatir seperti vlog, video orisinal pendek, dan video pendidikan.

Kelebihan dari Youtube adalah bisa melihat video yang disukai dan juga bisa mengunggah video sendiri ke situs Youtube. Selain itu juga bisa dijadikan sebagai ajang promosi, hiburan, media pembelajaran dan bisa mengunduh video terbaru saat ini. Selain kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh situs Youtube, ternyata Youtube juga memiliki beberapa kekurangan. yaitu bisa disalahgunakan oleh penggunanya, ada beberapa informasi yang menyesatkan, adanya beberapa video yang terlalu bebas dan tidak berguna seperti terdapat video yang memiliki kualitas buruk dan tidak bisa di unduh secara langsung.

Youtube bersifat fleksibel, hal ini ditandai dengan adanya jutaan orang yang mengakses Youtube setiap hari, sehingga tidak salah jika Youtube sangat potensial untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Tujuan memanfaatkan Youtube sebagai media promosi untuk media pembelajaran supaya menciptakan kondisi dan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan interaktif. Salah satu contoh Youtube yang berkaitan dengan dunia tata rias, tutorial makeup dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran pada mata kuliah Penataan Rambut Dan Rias Fantasi.

Media video merupakan sebuah media *audio-visual* yang dapat menampilkan gambar, suara dan gerak sekaligus. Sedangkan video pembelajaran adalah sebuah perangkat lunak yang berisi informasi atau materi bahan ajar dalam bentuk *audio-visual* yang untuk penyajiannya menggunakan perangkat keras berupa *VCD player/ DVD player*, monitor televisi dan juga komputer. Dengan

media video pembelajaran, tingkat retensi (daya serap dan daya ingat) peserta didik terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses perolehan informasi awalnya lebih besar melalui indra pendengar dan penglihatan.

Mata Kuliah Tata Rias fantasi dan Pagelaran menjadi salah satu program studi pendidikan tata rias. Mata kuliah ini memiliki kompetensi pembelajaran diantaranya memberi pengetahuan, pemahaman dan keterampilan tata rias fantasi versi nasional dan internasional, menciptakan kreasi dan imajinasi yang dituangkan dalam bentuk tata rias yang memiliki pengetahuan, pemahaman dan keterampilan mengenai make up film dan televisi, serta diajarkannya untuk mengatur suatu acara dimana mahasiswa tata rias di tuntun untuk membuat suatu acara sendiri yang dinamakan Pagelaran Tata Rias.

Metode atau kegiatan pembelajaran di dalam silabus dilaksanakan kegiatan pembelajaran dengan mengedepankan pendekatan *student learning* (pembelajaran berpusat pada mahasiswa). Para mahasiswa didorong dan difasilitasi untuk aktif mencari dan memperoleh kemampuan yang diharapkan, baik pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Metode utama yang dilaksanakan dalam perkuliahan yaitu ceramah, diskusi kelas berbasis kelompok, penugasan dan praktik.

Berdasarkan hasil pengamatan di universitas negeri Jakarta pada mata kuliah Tata Rias Fantasi dan Pagelaran, media pembelajaran yang digunakan pada kegiatan belajar mengajar masih terbatas pada power point, jobsheet yang dibuat dosen, dan media internet. Akibat keterbatasan media pembelajaran dapat menimbulkan beberapa kesulitan pada saat belajar seperti kesulitan menentukan kosmetika, bayangan seperti apa itu tata rias fantasi, dan langkah-langkah dalam merias wajah dan proses tata rias fantasi.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap mahasiswa (Hamalik, 2011). Penggunaan media pembelajaran yang dimaksud adalah media video pembelajaran yang berisi tentang tutorial yang berisi langkah- langkah panduan belajar yang akan di unggah melalui youtube.

Berdasarkan uraian tersebut, belum ada media video pembelajaran dalam mata kuliah tata rias fantasi dan pagelaran, membuat siswa merasa sulit untuk memahami materi tersebut. Hal ini dikarenakan banyaknya materi tata rias fantasi dan teknik melakukan tata rias fantasi yang cukup rumit. Untuk mempermudah pembelajaran mahasiswa pada materi penataan rambut dan tata rias fantasi, perlu dibuat suatu media pembelajaran berupa video pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran dapat membuat siswa menjadi lebih aktif, lebih paham dan mahasiswa dapat mempelajari media video pembelajaran sewaktu-waktu (belajar mandiri).

Media video pembelajaran pada materi Tata Rias Fantasi dan Pagelaran ini menggunakan model ADDIE, karena sesuai dengan media yang dikembangkan hanya sampai proses kelayakan media video pembelajaran yang di validasi oleh dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Media video pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi sarana dan prasarana (media) dalam pembelajaran untu meningkatkan hasil belajar, dapat meingkatkan motivasi siswa dalam belajar serta menambah khasanah dan referensi media pembelajaran Tata Rias Fantasi dan Pagelaran.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Penerapan Multimedia video pembelajaran sebagai media pembelajaran belum banyak dimanfaatkan pada proses pembelajaran mata kuliah tata rias fantasi dan pagelaran.
2. Media Youtube belum banyak dimanfaatkan untuk media belajar
3. Media pembelajaran yang tersedia pada mata kuliah tata rias fantasi dan pagelaran bersumber tenaga pendidik atau dosen berupa power point, buku dan jobsheet yang dibuat oleh dosen.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Dalam penelitian ini hanya dibatasi pada hal-hal yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran Tata Rias Fantasi. Penelitian ini akan diterapkan melalui video yang telah diunggah di Youtube untuk disaksikan oleh para responden yaitu ahli media, ahli materi dan mahasiswa S1 tata rias yang nantinya akan menjawab beberapa pertanyaan pada kuesioner.

Model pengembangan dalam proses penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang tertera dalam I Made Tegeh, dkk (2014:42)

## **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut “Apakah media video pembelajaran tata rias fantasi melalui Youtube layak sebagai media ajar di universitas negeri jakarta?”

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran melalui Youtube sebagai media alternatif pembelajaran tata rias fantasi, dapat dijadikan informasi dan referensi bagi mahasiswa dan dosen untuk dapat memanfaatkannya dalam proses pembelajaran agar lebih mudah didapatkan.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membangun kreativitas dalam pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa khususnya pada mata kuliah Tata Rias Fantasi dan dapat dijadikan sebagai sumber referensi bahan ajar.

Bagi mahasiswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk penelitian pengembangan media berbasis video dalam bentuk media video pembelajaran dengan hasil karya yang lebih baik lagi.

Sedangkan bagi peneliti, media video pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi produk yang dapat menjual kreativitas, kredibilitas serta profesionalitas seorang mahasiswa program studi pendidikan tata rias fakultas teknik universitas negeri Jakarta, sehingga dapat memberikan kontribusi di dunia pendidikan serta berdaya saing tinggi di dunia kerja.