

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Menurut Renstra Kemendiknas (2010-2014: 3) Perkembangan dalam pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah dimanfaatkan dengan baik dalam dunia pendidikan. Hal ini menuntut tersedia dan terjangkaunya layanan pendidikan yang dapat memberikan kesempatan untuk belajar dimana saja, kapan saja, dan pada siapa saja, mengenai apa saja, dengan cara apa saja dan sumber apa saja yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan. Pembelajaran merupakan proses yang berlangsung seumur hidup, yaitu pembelajaran sejak lahir hingga akhir hayat yang diselenggarakan secara terbuka dan multimakna (Renstra Kemendiknas 2010-2014: 3).

Seiring dengan perkembangan tersebut guru juga dituntut untuk meningkatkan kualitas cara penyampaian materi atau gaya mengajarnya. Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Guru dan Dosen Nomor 14 tahun 2005 pasal 8, disebutkan bahwa “Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikasi pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.” Kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam undang-undang tersebut meliputi kompetensi pedagogik, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.

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 (Arsyad, 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 (Arsyad, 2017:3). Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran (Arsyad, 2017:4).

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).

Dalam proses pembelajaran Tata Rias Pengantin Indonesia khususnya pada materi Tata Rias Pengantin Palembang, diketahui belum dikembangkannya media pembelajaran yang variatif, karena masih menggunakan media pembelajaran berupa modul, majalah, *power point*. 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.

Menurut Sudrajat (2010: 10), pembelajaran audiovisual didefinisikan sebagai produksi dan pemanfaatan bahan yang berkaitan dengan pembelajaran melalui penglihatan dan pendengaran yang secara eksklusif tidak selalu harus bergantung kepada pemahaman kata-kata dan simbol-simbol sejenisnya

Menurut Salim (2003: 1), animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu (*morphing*). Suheri (2006: 28) mengatakan bahwa animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Dengan adanya software-software pembuat animasi seperti *Adobe Flash, Adobe Captivate, Adobe Director, Swift 3D, 3D Studio MX*, dll, membuat animasi sebagai alat pembelajaran tidak lagi memerlukan keahlian khusus dan biaya tinggi. Namun jika dibandingkan dengan pembuatan media yang hanya menggunakan gambar statis atau teks, tentu saja membuat animasi lebih memakan waktu dan memerlukan ketrampilan tambahan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *software* yang disebut *Adobe Flash*.

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).

Mata kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia merupakan mata kuliah yang dapat diikuti oleh mahasiswa semester 5 atau semester 6 program studi Pendidikan Tata Rias. Pada mata kuliah ini mahasiswa diajarkan mengenai adat dan tradisi pernikahan, dari mulai upacara adat, cara merias pengantin agar terlihat berbeda dari biasanya mulai dari bagian tata rias wajah, rambut atau sanggul hingga pemasangan busana dan perhiasan pada calon pengantin tersebut sehingga menjadi satu keserasian.

Berdasarkan hasil angket atau kuisioner yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Google Form* pada tanggal 14 April 2019 mahasiswa Pendidikan Tata Rias menunjukkan bahwa 92,6% responden berpendapat bahwa perlunya variasi media pembelajaran yang inovatif dan tidak terbatas oleh waktu untuk memudahkan proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan cara baru berupa media pembelajaran, yaitu media pembelajaran berbasis interaktif animasi dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash*. Penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan ini, diharapkan dapat membantu dosen dalam menyampaikan materi kuliah Tata Rias Pengantin Palembang menjadi lebih optimal dan mampu menambah motivasi belajar dan meningkatkan minat belajar peserta didik.

Sebelumnya terdapat jurnal pengembangan media pembelajaran berbasis Animasi seperti, **Multimedia Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Mahasiswa Berbasis Animasi** karya Agus Purwanto dan **Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi**

Komputer karya Wawa Saputra dan Bambang Eka Purnama. Peneliti akan meneliti media pembelajaran berbasis Animasi untuk materi Tata Rias Pengantin Palembang pada mata kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia, Program Studi Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.

Berdasarkan penjelasan diatas, peniliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Tata Rias Pengantin Palembang pada Mata Kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia Bagian Barat Di Program Studi Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka penelitian mengidentifikasi masalah yang berhubungan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Tata Rias Pengantin Palembang Pada Mata Kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia Bagian Barat di Program Studi Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta dengan sebagai berikut:

1. Kurangnya pengembangan variasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat pada materi Tata Rias Pengantin Palembang
2. Kurangnya pengembangan media pembelajaran yang dapat mengatasi kesulitan belajar dalam memahami materi Tata Rias Pengantin Palembang

1.3. Pembatasan Masalah

Permasalahan yang diambil dalam penelitian ini adalah kurangnya pengembangan media pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran mata kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia. Agar penelitian lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih dalam, maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun masalah yang dibatasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ruang lingkup yang akan diteliti yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis animasi.
2. Media Pembelajaran yang akan dibuat adalah media pembelajaran berbasis animasi dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash* dan model pengembangan 4D.
3. Media pembelajaran untuk peserta didik program studi Pendidikan Tata Rias Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta pada mata kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia dalam materi Tata Rias Pengantin Palembang
4. Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Negeri Jakarta, Mahasiswa Pendidikan Tata Rias

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, serta pembatasan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis animasi Tata Rias Pengantin Palembang menggunakan model pengembangan 4-D?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis animasi pada materi Tata Rias Pengantin Palembang?

3. Bagaimanakah respon praktikalitas peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis animasi pada materi Tata Rias Pengantin Palembang?

1.5. Tujuan Masalah

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran Tata Rias Pengantin Palembang berbasis animasi menggunakan model pengembangan 4D pada Program Studi Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
2. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran berbasis animasi yang dikembangkan pada Program Studi Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta
3. Untuk mengetahui respon praktikalitas peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis animasi yang dikembangkan pada Program Studi Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta

1.6. Manfaat Penelitian

Kegunaan penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Tata Rias Pengantin Palembang pada Mata Kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia Bagian Barat di Program Studi Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta:

1. Manfaat Teoritis

- a. Secara teoritis memberikan kontribusi bagi perkembangan mata kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia khususnya dalam pembelajaran Tata Rias Pengantin Palembang menggunakan pengembangan media pembelajaran berbasis animasi dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash* dan model pengembangan 4D

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti dapat mengetahui validitas pengembangan media pembelajaran berbasis animasi dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash* dan model pengembangan 4D pada materi Tata Rias Pengantin Palembang
- b. Bagi peserta didik penerapan mata kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia menggunakan media pembelajaran berbasis animasi dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash* dapat membantu peserta didik memahami materi Tata Rias Pengantin Palembang.