

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar semakin berkualitas, seperti yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dengan perkembangan teknologi saat ini, maka masyarakat akan lebih dimudahkan untuk menjangkau atau mendapatkan pendidikan. Teknologi yang muncul pada tahun 1997 adalah teknologi *micro processor* yang melahirkan pemakaian komputer yang dirancang secara khusus untuk mengolah data, video, audio dan kegiatan interaktif. Komputer merupakan salah satu produk teknologi yang dinilai tepat digunakan sebagai alat bantu pengajaran.

Alat bantu pengajaran atau bisa disebut alat pembelajaran merupakan semua alat untuk membantu pendidik dalam melakukan proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif. Media pembelajaran yang merupakan salah satu dari alat pembelajaran sangatlah diperlukan pendidik dalam proses pembelajaran untuk mendorong pemahaman peserta didik di kelas sehingga prestasi peserta didik dapat meningkat. Dengan pemanfaatan berbagai media dalam pembelajaran akan memudahkan proses komunikasi dan interaksi dari pendidik ke peserta didik. Penggunaan media pembelajaran akan merangsang indera penglihatan dan pendengaran sehingga dalam pemahaman dan minat peserta didik dalam pembelajaran meningkat.

Salah satu bekal dalam pendidikan yaitu keterampilan jasmani. Pengetahuan tentang kesehatan jasmani yang diajarkan salah satunya berupa keterampilan senam. Belajar gerak senam memberikan manfaat berupa keberanian, sikap tubuh, pengalaman baru sehingga seseorang lebih berkembang. Eksplorasi gerak tubuh akan menambah asset serta kemampuan gerak pada seseorang. Menurut Agus

Mahendra (2001: 5) “senam merupakan latihan tubuh yang dipilih dan diciptakan dengan sengaja dan berencana, disusun secara sistematis dengan tujuan membentuk dan mengembangkan pribadi secara harmonis”. Belajar gerak senam memberikan manfaat berupa keberanian, sikap tubuh serta pengalaman baru sehingga seseorang akan lebih berkembang. Menurut Sayuti Syahara (2007: 25) “ada enam pola gerak dominan dalam pembelajaran senam, yaitu: statik (*static*), mendarat (*landings*), meloncat/melompat (*springs*), gerak berpindah (*locomotion*), berputar (*rotation*) dan mengayun (*swings*)”.

Sedangkan senam tata kecantikan kulit ini dimaksudkan tidak hanya untuk sekedar kesegaran jasmani saja tetapi juga merupakan salah satu perawatan tubuh dan perawatan badan. Karena seorang wanita merawat tubuh tidak hanya sekedar duduk di depan cermin (merias diri) saja tetapi juga melakukan hal yang lain yaitu mengikuti senam tata kecantikan kulit.

Pembelajaran senam bagi mahasiswa, khususnya bagi mahasiswa program studi pendidikan tata rias di Universitas Negeri Jakarta biasanya tidak berjalan dengan begitu mudah karena pasti ada saja sebagian mahasiswa yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran senam. Proses belajar mengajar yang masih bersifat konvensional dan juga media pembelajaran yang terbatas dirasa kurang menarik minat mahasiswa sehingga penyampaian materi pun akan membutuhkan waktu yang lama. Terbukti dari hasil analisis siswa yang di la Keberhasilan mahasiswa dalam belajar sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari mahasiswa tersebut dalam memahami secara teori maupun praktek. Indikasi ini dimungkinkan karena mahasiswa tidak merasa antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas, sehingga menyebabkan mahasiswa kurang memahami materi yang diberikan oleh dosen. Terbukti dari hasil analisis yang peneliti lakukan kepada mahasiswa bahwa 65% Responden merasa bahwa metode pengajaran yang selama ini dipakai dalam mata kuliah senam tata kecantikan kulit kurang menarik minat sehingga mereka kurang memahami materi yang diberikan. Sebanyak 85% responden tersebut setuju dan tertarik untuk diadakannya pengembangan media pembelajaran menggunakan *adobe flash* untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata kuliah senam tata kecantikan kulit. Dalam hal ini maka

peran dosen sangatlah penting untuk menentukan media pembelajaran yang tepat dan efisien selain pembelajaran yang masih bersifat konvensional.

Terlebih lagi keadaan Indonesia saat ini sedang dilanda pandemi akibat wabah *Covid-19 (Corona Virus Disease)* yang meresahkan orang-orang di seluruh negara. Sehingga seluruh lapisan masyarakat diharuskan untuk melakukan pembatasan sosial (*Physical Distancing*) yang bertujuan untuk memutus mata rantai penyebaran virus tersebut. Akibatnya, kegiatan belajar mengajar di dalam kelas yang bersifat konvensional sangat tidak memungkinkan untuk dilakukan. Semua kegiatan pembelajaran yang mengharuskan untuk tatap muka kini mau tidak mau harus dialihkan menjadi pembelajaran secara online atau daring (dalam jaringan). Apalagi dalam mata kuliah senam tata kecantikan kulit, sangat tidak memungkinkan sekali untuk melakukan pembelajaran yang bersifat konvensional di dalam kelas, mengingat ruangan yang digunakan tidak terlalu besar dan juga banyaknya mahasiswa. Namun saat ini media pembelajaran untuk mata kuliah senam tata kecantikan kulit belum tersedia. Oleh karena itu untuk menunjang proses pembelajaran senam maka diperlukan sebuah media pembelajaran baru yang bersifat lebih efektif dan efisien untuk mendukung pembelajaran dari rumah.

Menurut Sadiman dkk. (2016: 7) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Dengan adanya media pembelajaran ini akan sangat membantu dosen dalam proses belajar mengajar karena tidak membutuhkan banyak waktu dalam menyampaikan materi yang dilengkapi dengan animasi agar lebih menarik antusias mahasiswa dalam belajar.

Banyak cara untuk membuat media pembelajaran. Salah satunya dengan teknologi komputer yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran adalah *software* berbasis flash. Salah satu *software* yang dapat membuat file *flash* adalah *Adobe Flash Professional CS6*. *Adobe Flash Professional CS6* merupakan salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berupa presentasi, pembuatan animasi serta penyisipan multimedia berupa gambar, *sound* dengan kemudahan pengoperasian. Dengan pengembangan media pembelajaran menggunakan *software Adobe Flash Professional CS6* akan

memudahkan dosen dalam menjelaskan materi pelajaran. Media pembelajaran berbasis *flash* ini juga memungkinkan mahasiswa terlibat secara aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran ini dirancang agar mahasiswa tidak hanya terpaku pada penjelasan dosen. Pengembangan media pembelajaran berbasis *flash* dalam mata kuliah senam berfokus pada kompetensi serta indikator dalam mata kuliah senam tata kecantikan kulit. Dalam media pembelajaran yang dikembangkan terdapat animasi video senam, sehingga mahasiswa dapat melakukan gerakan senam dengan menonton video tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti akan membuat sebuah aplikasi “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *FLASH* MATA KULIAH SENAM TATA KECANTIKAN KULIT PADA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TATA RIAS FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA”.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, maka masalah yang diidentifikasi sebagai berikut:

1. Antusiasme mahasiswa pendidikan tata rias Universitas Negeri Jakarta pada mata kuliah senam tata kecantikan kulit belum maksimal.
2. Dosen masih menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional.
3. Kegiatan belajar mengajar di dalam kelas pada mata kuliah senam tata kecantikan kulit tidak mungkin dilakukan mengingat kondisi Indonesia saat ini sedang dilanda pandemi akibat wabah *Covid-19 (Corona Virus Disease)* yang mengharuskan setiap lapisan masyarakat untuk melakukan pembatasan sosial (*Physical Distancing*) untuk memutus mata rantai penyebaran virus tersebut.
4. Belum tersedianya media pembelajaran interaktif yang dapat mendukung proses belajar mengajar.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian ini tidak masuk ke ranah yang lebih luas maka peneliti membatasi masalah yang hendak di bahas

menjadi: Pengembangan media pembelajaran berbasis flash mata kuliah senam tata kecantikan kulit pada program studi pendidikan tata rias Universitas Negeri Jakarta.

1.4. Rumusan Masalah

Poin dari fokus permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* sebagai media pembelajaran mata kuliah senam tata kecantikan kulit di program studi pendidikan tata rias Universitas Negeri Jakarta?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* untuk mata kuliah senam tata kecantikan kulit berdasarkan validasi dari ahli media, ahli materi dan mahasiswa?

1.5. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Merancang dan membuat produk berupa media pembelajaran berbasis *flash* yang dimanfaatkan untuk pembelajaran senam tata kecantikan kulit bagi mahasiswa Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Jakarta.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* untuk mata kuliah senam tata kecantikan kulit berdasarkan hasil validasi dari ahli media, ahli materi dan mahasiswa.

1.6. Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis antara lain:

1. Manfaat Teoritis

- a. Mampu menjadi bahan refleksi terhadap penentuan materi ajar dan media yang akan disampaikan dalam pembelajaran bagi mahasiswa tata rias khususnya pada mata kuliah senam tata kecantikan kulit.
- b. Mampu menambah wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai media pembelajaran dalam mata kuliah senam tata kecantikan kulit.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman dalam pelaksanaan penelitian serta wawasan tentang ilmu pengetahuan dan teknologi serta dalam prosedur akademik untuk memperoleh gelar sarjana.

b. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini dijadikan mahasiswa sebagai referensi untuk belajar sehingga dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.

c. Bagi Dosen

Penelitian ini dijadikan dosen sebagai alat bantu untuk mengajar mahasiswa dalam mata kuliah senam tata kecantikan kulit.

d. Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi mengenai prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis *flash*.

e. Bagi peneliti Lain

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan rujukan bagi peneliti lain.

1.7. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan adalah Media *Adobe Flash Professional CS6* untuk kompetensi dasar dalam mata kuliah senam. Adapun rinciannya sebagai berikut:

1. *Software* yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran ini adalah *Adobe Flash Professional CS6* yang mampu menggabungkan berbagai unsur ke dalam satu aplikasi media seperti teks, *audio*, gambar, animasi dan video.
2. Media pembelajaran ini berupa *file* yang dapat disimpan di *dvd*, *flashdisk*, dan media penyimpanan lainnya.
3. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis *flash* ini mengacu pada kompetensi dasar dari mata kuliah senam tata kecantikan kulit.
4. Produk aplikasi yang dikembangkan dibuat menggunakan *software Adobe Flash Professional CS6* dalam bentuk *file* ekstensi (.exe) agar mudah dioperasikan pada sistem operasi komputer seperti *windows XP*, *vista*, 7, 8 atau 10. Spesifikasi komputer yang dapat menjalankan aplikasi media pembelajaran ini minimal *Intel Pentium 4* dengan *RAM 1 gigabyte*.