

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan sebagai salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari proses pendewasaan manusia. Di satu sisi pendidikan memiliki andil yang besar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, namun di sisi lain pendidikan juga perlu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mencapai tujuan secara efektif dan efisien (Muhson, 2010:1). Dalam pendidikan, terdapat hubungan antara pendidik, sumber ajar dan peserta didik. Keduanya memiliki hubungan yang erat dan saling mempengaruhi satu sama lain guna terlaksananya proses pendidikan, yaitu transformasi pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan-keterampilan yang tertuju kepada tujuan yang diinginkan (Suwarso, 2003:23)

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat dan membawa pengaruh baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap berbagai aspek kehidupan manusia terutama dalam bidang pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Agar tercapai tujuan proses pembelajaran yang optimal bagi peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran ini harus diupayakan seoptimal mungkin. Untuk itu pendidik harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. 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 pengajar (Azhar, 2017:19).

Media pembelajaran merupakan alat bantu sekaligus *partner* bagi pendidik yang dapat mempercepat proses transfer materi pembelajaran.

Media pembelajaran juga dapat digunakan pada proses pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik untuk pembelajaran yang kreatif, komunikatif, dan inovatif yang dapat mendukung dalam meningkatnya hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran mempunyai beberapa istilah diantaranya alat pandang dengar, bahan pengajaran (*instructional material*), komunikasi pandang dengar (*audio visual communication*), pendidikan alat peraga pandang (*visual education*), teknologi pendidikan (*educational technology*), alat peraga dan alat penjelas (Arsyad, 2007:6). 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 berbasis animasi.

Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan yang mampu menghidupkan suatu gambar (Buchari, Sentinowo, & Lantang, 2015). 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). Pesan yang disampaikan pada penggunaan media berbasis animasi lebih menarik perhatian, unsur perhatian inilah yang penting dalam proses belajar, karena dari adanya perhatian akan timbul rangsangan atau motivasi belajar. Media berbasis animasi dianggap media yang komunikatif dan menarik bagi peserta didik.

Pada masa kini media animasi telah berkembang dalam dunia pendidikan maupun non-pendidikan. Salah satu hal yang memicu perkembangan media animasi adalah penggunaan media animasi secara online yang bersamaan dengan internet. Internet merupakan salah satu media komunikasi yang banyak digunakan untuk beberapa kepentingan (Wati, 2016:7), media animasi yang menggunakan internet dapat dijumpai di berbagai situs media online seperti Youtube, Instagram, Ruang Guru (kursus/web pendidikan non-formal), dan sebagainya. Dengan media animasi diharapkan peserta didik dapat mengulang materi yang telah diajarkan baik di sekolah/kuliah maupun di rumah sesuai dengan

kehendaknya. Jika lupa atau belum mengerti mengenai cara yang telah diajarkan, maka peserta didik dapat melihat kembali animasi nya dimana saja. Oleh karena itu media berbasis animasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri.

Animasi itu sendiri terbagi dalam 2D (dua dimensi) dan 3D (tiga dimensi). Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis animasi 2D (dua dimensi) dalam rias fantasi kompetensi karakter luka bakar di program studi Tata Rias Universitas Negeri Jakarta. Pada animasi 2D (dua dimensi), figur animasi tersebut dibuat dan diedit di komputer dengan menggunakan dua dimensi *bitmap graphics* atau dua dimensi *vector graphics*. Animasi yang dihasilkan cenderung datar tanpa terlihat dimensi ekstra yang membuat sebuah gambar terlihat nyata (Harsadi, 2015:5). Kelebihan media animasi 2D (dua dimensi) adalah penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, gambar, grafik, dan suara menjadi satu kesatuan penyajian, memudahkan pendidik untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks serta mampu memudahkan dalam proses penerapan konsep atau pun demonstrasi, memotivasi peserta didik untuk memperhatikan karena menghadirkan daya tarik bagi peserta didik terutama animasi yang dilengkapi dengan suara, mampu merangsang pemikiran peserta didik yang lebih berkesan, animasi dua dimensi lebih *simple*/mudah, tidak butuh teknologi terbaru dan *software*/perangkat lunak khusus yang rumit. Sangat diperlukan kemampuan menggambar yang bagus dan konsisten. (Sudrajat, 2010).

Pada program studi Tata Rias Universitas Negeri Jakarta yang memiliki mata kuliah tata rias fantasi kompetensi rias karakter. Rias karakter adalah tata rias yang diterapkan untuk mengubah penampilan seseorang dalam hal umur, sifat, jenis kelamin, suku, dan bangsa sehingga sesuai dengan tokoh yang diperankannya (Eko Santosa, dkk. 2008:302). Tata rias karakter memberi ekspresi pada wajah seorang aktor sesuai dengan watak yang diperankan, yang mempunyai spesifikasi berbeda-beda tergantung pada tempat dan media yang digunakan. Dalam kompetensi rias karakter sendiri memiliki berbagai jenis salah satunya adalah rias karakter efek luka bakar. Dalam pembelajaran rias fantasi kompetensi karakter luka bakar di program studi Tata Rias Universitas Negeri Jakarta masih menggunakan media pembelajaran dengan media *power point* yang cenderung monoton. Sedangkan

metode yang dilakukan antara lain ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi menggunakan alat dan bahan aslinya. Meskipun bentuk presentasi verbal telah lama mendominasi pendidikan, terdapat bukti yang mengembirakan bahwa pemahaman siswa dapat ditingkatkan dengan penambahan bentuk presentasi visual (Mayer, Sweller, *in pers*; 1999).

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan pada tanggal 8 Januari 2020 dengan menggunakan web aplikasi google form, yang dilakukan kepada 30 responden mahasiswa tata rias angkatan 2015. Presentase menunjukkan sebesar 17,2% menyatakan bahwa media yang sering digunakan dalam pembelajaran mata kuliah Rias Fantasi adalah *powerpoint*, sementara itu, 79,3% responden menyatakan bahwa pada mata kuliah tersebut media yang digunakan yaitu media sesungguhnya/demo, dan terakhir presentase sebesar 3,4% menggunakan media video. Berdasarkan hasil survei yang saya lihat di Youtube/media online lainnya, belum adanya media pembelajaran berbasis animasi karakter luka bakar, hanya ada media video pembelajaran rias fantasi. Berdasarkan hal tersebut, bahwa media yang paling sering digunakan pada mata kuliah rias fantasi yaitu media sesungguhnya/ demo namun media pembelajaran ini terbatas karena tidak dapat dipelajari secara berulang, dapat disimpulkan bahwa belum adanya pengembangan media pembelajaran mandiri untuk membantu peserta didik mengulang kembali materi yang telah disampaikan pada proses pembelajaran mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi. Maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan tanpa terbatas ruang dan waktu sehingga dapat digunakan secara berulang-ulang untuk membantu peserta didik memahami materi yang telah disampaikan.

Pada survei analisis kebutuhan, peneliti juga menemukan masalah pada media yang sering digunakan di mata kuliah penataan rambut dan rias fantasi, sebab responden menyatakan bahwa sebesar 79,3% menyatakan bahwa media yang sering digunakan dalam proses pembelajaran Rias Fantasi belum memberikan pemahaman yang maksimal, sehingga mahasiswa program studi pendidikan tata rias membutuhkan pengembangan media baru yang sesuai dengan kebutuhan khususnya pada mata kuliah tata rias fantasi. Karena pada mata kuliah fantasi memerlukan media agar peserta didik bisa mengetahui secara langsung bentuk

fantasi seperti apa yang akan dikerjakan bukan hanya membayangkan nya saja. Berdasarkan hasil penelitian analisis kebutuhan yang telah dipaparkan menunjukan bahwa akibat keterbatasan media pembelajaran dapat menimbulkan beberapa kesulitan mahasiswa pada saat belajar. Kesulitan tersebut adalah sulit untuk memahami konsep praktik, kesulitan mengingat langkah-langkah secara mandiri dalam melakukan rias fantasi, sulit menentukan kosmetika pada rias fantasi, dan ketepatan cara menggunakan alat rias fantasi dengan baik serta bagaimana melakukan langkah untuk rias fantasi dengan benar sesuai dengan prosedur.

Pendapat tersebut menunjukan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap aspek-aspek psikologis peserta didik, selain itu dapat memudahkan pemahaman materi pembelajaran oleh peserta didik yang disampaikan oleh pendidik. Hal tersebut dapat ditemukan pada hasil penelitian analisis kebutuhan yang telah dilakukan kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Rias mengenai media animasi, presentase menunjukkan bahwa 51% responden belum mengetahui tentang media pembelajaran berbasis animasi. Berdasarkan hal tersebut maka mahasiswa belum mengetahui media pembelajaran animasi sehingga perlu adanya pengenalan terhadap media pembelajaran animasi sebab pada proses penggunaannya media pembelajaran ini memberikan banyak manfaat. Dengan hasil presentase tersebut, peneliti menentukan untuk membuat media pembelajaran berbasis animasi bagi mahasiswa program studi Pendidikan Tata Rias FT UNJ dan mahasiswa Pendidikan Tata Rias menjawab setuju apabila dalam proses pembelajaran mata kuliah penataan rambut dan rias fantasi menggunakan media pembelajaran animasi untuk memudahkan dalam memahami materi mata kuliah tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin melaksanakan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis animasi pada mata kuliah rias fantasi pada karakter efek luka bakar dengan teknik 3d menggunakan bahan lateks di program studi Tata Rias pada Angkatan 2019 FT UNJ. Penggunaan bahan lateks memiliki keunggulan yaitu, lebih mudah didapat, harga yang terjangkau dan materi pada karakter luka bakar yang diajarkan di program studi Tata Rias pada Angkatan 2019 FT UNJ menggunakan bahan lateks. Media pembelajaran berbasis animasi ini diharapkan dapat membantu dosen dalam menyampaikan materi dan

dengan adanya media pembelajaran berbasis animasi yang telah dikembangkan, diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan, serta memudahkan mahasiswa dalam mempelajari dan memahami materi pada mata kuliah tersebut.

### 1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Belum adanya pengembangan media pembelajaran berbasis animasi yang dapat membantu peserta didik mengulang kembali materi yang telah disampaikan pada proses pembelajaran mata kuliah Rias Fantasi.
2. Sebagian mahasiswa belum mengetahui media pembelajaran berbasis animasi sehingga perlu adanya pengenalan terhadap media pembelajaran berbasis animasi sebab pada proses penggunaannya media pembelajaran ini memberikan banyak manfaat.
3. Belum adanya media pembelajaran berbasis animasi pada mata kuliah rias fantasi kompetensi rias karakter luka bakar 3D (tiga dimensi) pada program studi Tata Rias FT UNJ.
4. Berdasarkan hasil kuesioner pengembangan media pembelajaran animasi beberapa mahasiswa program studi Pendidikan Tata Rias FT UNJ, menjawab setuju apabila dalam proses pembelajaran mata kuliah rias fantasi menggunakan media pembelajaran animasi untuk memudahkan dalam memahami materi mata kuliah tersebut.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian difokuskan dalam batasan sebagai berikut: Media pembelajaran berbasis animasi ini dibuat dan materi tersebut dikemas menggunakan aplikasi *Adobe Captivate 9* berupa media pembelajaran interaktif, Materi yang terdapat pada media pembelajaran berbasis animasi ini adalah tata rias karakter efek luka bakar 3D dengan menggunakan lateks dalam mata kuliah penataan rambut dan rias fantasi, Penelitian ini dilakukan kepada

mahasiswa Tata Rias Angkatan 2019 Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut :

1. Seberapa Besar Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Mata Kuliah Tata Rias Fantasi di Program Studi Pendidikan Tata Rias Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta?
2. Seberapa Besar Praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Mata Kuliah Tata Rias Fantasi di Program Studi Pendidikan Tata Rias Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini beberapa tujuan berdasarkan rumusan masalah di atas, yaitu :

1. Mengetahui seberapa besar validitas pengembangan media pembelajaran berbasis animasi pada Mata kuliah Tata Rias Fantasi di program studi Pendidikan Tata Rias UNJ.
2. Mengetahui seberapa besar praktikalitas pengembangan media pembelajaran berbasis animasi pada Mata kuliah Tata Rias Fantasi di program studi Pendidikan Tata Rias UNJ.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

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

##### **1) Manfaat Teoritis**

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

2) Mahasiswa

Dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik untuk belajar tentang materi rias karakter 3 dimensi efek luka bakar pada mata kuliah Rias Fantasi.

3) Dosen

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

4) Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman peneliti dalam menerapkan langsung pengetahuan yang dimiliki pada proses pembelajaran mata kuliah penataan rambut dan rias fantasi di program studi pendidikan tata rias FT UNJ dan menambah wawasan dan pengetahuan mengenai cara pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Adobe Captivate 9 dengan baik.

