

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan suatu proses dan aktivitas yang melibatkan seluruh indra yang mampu mengubah perilaku seseorang terhadap dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya. Belajar juga merupakan suatu proses pengekplorasian terhadap suatu objek yang dapat disintesis menuju sempurna. Indikator adanya kegiatan belajar yaitu adanya perubahan tingkah laku, perubahan pola pikir, dan perubahan sikap (Lefudin, 2014).

Pembelajaran merupakan kata yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar, berikut definisi pembelajaran menurut UUSPN No.20 Tahun 2003 :

Pembelajaran adalah proses interaksi mahasiswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir mahasiswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran (Jabar, 2018: 242).

Pada zaman ini, masyarakat di Indonesia memiliki gaya hidup baru yang tidak dapat terlepas dari perangkat elektronik yang dapat mencari informasi dengan cepat, mudah dan luas sesuai keinginan masyarakat itu sendiri. Semua kalangan masyarakat tidak terkecuali mahasiswa yang sudah tidak asing lagi dengan internet. Melihat keadaan sekarang yaitu pandemi COVID-19 yang melanda dunia termasuk di Indonesia, memiliki dampak besar terhadap dunia pendidikan khususnya kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar yang biasanya dilakukan secara langsung, sekarang harus dilaksanakan di rumah secara daring menggunakan internet. Maka dari itu, kegunaan teknologi sangatlah berperan penting di masa sekarang. Teknologi dapat membantu pendidik dalam membuat media pembelajaran yang menarik serta interaktif agar dapat menarik minat mahasiswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Di dalam proses belajar dan pembelajaran tentunya dibutuhkan adanya media

pembelajaran yang harus digunakan agar proses belajar dan pembelajaran berjalan dengan mudah. Tentunya ada banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan, seperti media pembelajaran audio, visual, audio visual, dan cetak. Media pembelajaran tersebut dapat dijadikan sumber informasi bagi guru dan peserta didik agar proses belajar dan pembelajaran menjadi efektif. Penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk membantu mahasiswa memahami materi pembelajaran. Di saat pandemi COVID-19 seperti sekarang, media pembelajaran yang paling tepat adalah media pembelajaran berbentuk digital yang dapat diakses menggunakan internet.

E-modul merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital yang dapat dijadikan sumber belajar. E-modul dapat membantu mahasiswa mengetahui materi apa saja yang akan dipelajari, dengan begitu mahasiswa dapat belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun. E-modul juga dapat dijadikan alternatif disaat kurangnya waktu pembelajaran di kelas. E-modul juga dapat dijadikan sumber informasi pembelajaran yang terpercaya bagi pembaca khususnya pengajar dan juga mahasiswa.

E-modul dapat dijadikan variasi media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar pada mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi. Mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi merupakan salah satu mata kuliah yang wajib diambil oleh mahasiswa program studi tata rias di Universitas Negeri Jakarta. Di dalam mata kuliah penataan rambut dan rias fantasi bukan hanya rambut dan riasan yang akan dipelajari, melainkan juga mempelajari semua hal yang mendukung penataan dan rias fantasi tersebut seperti baju, kuku, maupun aksesoris lainnya. Salah satu sub materi pada mata kuliah ini ialah *Event Organizer* yang berisi tentang cara mengelola sebuah acara. Dimana pada mata kuliah penataan rambut dan rias fantasi terdapat kegiatan yang menjadi penilaian terhadap hasil akhir proses pembelajaran, yaitu diadakannya sebuah pagelaran seni tata rias fantasi. Dimana semua mahasiswa tata rias Universitas Negeri Jakarta yang mengambil mata kuliah penataan rambut dan rias fantasi diwajibkan berperan aktif ikut serta dalam pagelaran seni tersebut. Pada pagelaran tersebut mahasiswa tidak hanya menjadi peserta, melainkan juga menjadi panitia yang merancang dan melaksanakan sebuah acara pagelaran.

Dalam merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi sebuah acara besar seperti pagelaran dibutuhkan *manajemen event* yang baik. Dalam mengelola sebuah event tentunya dibutuhkan banyak persiapan dan juga membutuhkan sebuah organisasi, agar tujuan pagelaran dapat tercapai dibutuhkan manajemen event yang baik. Manajemen event adalah sekumpulan orang yang melaksanakan tanggung jawab untuk mencapai tujuan dalam struktur organisasi dan peran yang jelas (Rifa'i dan Fadhli, 2013: 12). Manajemen dan organisasi saling terkait, karena di dalam sebuah organisasi yang baik tentunya terdapat manajemen yang baik pula. Fungsi manajemen di dalam organisasi adalah menggerakkan orang yang berada dalam organisasi untuk berusaha melakukan sesuatu agar dapat mencapai tujuan.

Menurut Scott M. Cutlip, Allen H. Center & Glen M. Broom dalam (Kusuma, 2016: 3), mengatakan bahwa fungsi manajemen adalah membangun dan mempertahankan hubungan yang baik dan bermanfaat antara organisasi dengan public yang mempengaruhi kesuksesan atau kegagalan dari organisasi tersebut. Maka dari itu, *Manajemen Event* sangatlah dibutuhkan untuk mengelola sebuah acara, agar acara pagelaran seni dapat berjalan dengan lancar. Berdasarkan pengalaman peneliti, di dalam sebuah acara besar seperti pagelaran seni tata rias fantasi tentunya dibutuhkan usaha yang sangat ekstra untuk merencangkannya. Ada banyak sekali hal yang harus diperhatikan, dimulai dari pemilihan tempat dan juga rundown acaranya.

Manajemen acara merupakan hal terpenting dalam merancang sebuah acara. Tentunya, bagi mahasiswa yang aktif berorganisasi sudah sangat paham tentang bagaimana cara merancang sebuah acara besar seperti pagelaran seni tata rias fantasi. Mahasiswa yang berorganisasi juga pasti lebih paham tentang kondisi lapangan dan juga hambatan-hambatan yang ada pada saat dilaksanakannya sebuah acara besar. Berbeda dengan ,mahasiswa yang tidak mengikuti organisasi ataupun belum pernah sama sekali ikut serta menjadi panitia di dalam sebuah acara besar seperti pagelaran, tentu saja tidak akan mengetahui apa saja yang harus dipersiapkan. Oleh sebab itu, penulis melakukan penelitian tentang pengembangan sebuah e-modul yang akan membantu mahasiswa mendapatkan referensi sumber belajar tentang Manajemen Event (*Event Organizer*).

Penulis melakukan penelitian tentang pengembangan e-modul pembelajaran Manajemen Event (*Event Organizer*) dengan tujuan untuk memberikan gambaran

tentang bagaimana cara merancang sebuah pagelaran tata rias fantasi serta untuk mengetahui seberapa besar manfaat e-modul di dalam mata kuliah penataan rambut dan rias fantasi pada mahasiswa program studi Tata Rias di Universitas Negeri Jakarta.

Tujuan dibuatnya e-modul ini adalah untuk membantu mahasiswa mendapatkan sumber belajar tambahan tentang manajemen event dalam mata kuliah penataan rambut dan rias fantasi. Tujuan lainnya adalah untuk memudahkan mahasiswa dalam memahami dan melakukan pagelaran dengan manajemen event yang baik. Karena pada kegiatan pembelajaran biasanya pendidik atau dosen merupakan satu-satunya sumber belajar. Mahasiswa biasanya hanya memperhatikan dan mendengarkan apa yang dikatakan pendidik atau dosen. Dalam hal ini pasti tidak semua mahasiswa dapat mengerti dengan baik dan juga merasa jenuh.

Dalam mempersiapkan pagelaran, biasanya pendidik atau dosen hanya memberikan penjelasan dan juga membuka sesi diskusi dengan mahasiswa tentang bagaimana cara merancang pagelaran tersebut. Karena keterbatasan waktu pembelajaran yang hanya 4 sks atau empat jam dalam sekali pertemuan perminggu tentunya dirasa kurang efektif. Sebelumnya juga sudah ada e-modul pembelajaran tentang tata rias fantasi, hanya saja belum terlalu rinci dalam membahas tentang manajemen event dalam membuat sebuah pagelaran tata rias fantasi.

Terkait pendapat peneliti terhadap perlunya pengembangan e-modul, adapun beberapa pemaparan dari hasil penggunaan e-modul yang berperan sebagai sumber belajar tambahan sekaligus solusi permasalahan yang ada yaitu dari Penelitian Jurnal dengan judul Efektivitas Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis E-Learning pada Mata Kuliah Perawatan Kulit Wajah yang ditulis oleh Asshara Qemha Qomadza Harista, Kasman Rukun, dan M. Giatman dari prodi Pendidikan Vokasi Teknologi di Universitas Negeri Padang. Selanjutnya, di dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa uji efektivitas modul pembelajaran berbasis e-learning diperoleh dari nilai kelas eksperimen dan kelas control mahasiswa setelah menggunakan e-modul pembelajaran berbasis e-learning berada dalam kategori sangat efektif. Kesimpulannya e-modul pembelajaran berbasis e-learning yang dikembangkan dapat digunakan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.

Selain itu, penelitian lain yang melibatkan e-modul sebagai sumber belajar tambahan sekaligus solusi permasalahan yang ada yaitu penelitian dari penelitian skripsi berjudul Pengembangan E-Modul Pembelajaran Perawatan Badan Berbasis Discovery Learning pada Mahasiswa bidang studi Pendidikan Tata Rias di Universitas Negeri Medan yang ditulis oleh Wuri Dwiwati dari prodi Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Medan. Selanjutnya, di dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran e-modul layak digunakan dalam pembelajaran perawatan badan pada program studi Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Medan dan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar mahasiswa yang menggunakan e-modul dengan buku cetak. Hasil belajar kelompok mahasiswa yang menggunakan e-modul sebesar 71,2%. Dari data tersebut dapat membuktikan bahwa e-modul pembelajaran lebih efektif dalam meningkatkan kompetensi dan pengetahuan mahasiswa.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan dengan cara menyebarkan angket yang berisi tentang apa saja yang dibutuhkan mahasiswa Prodi Tata Rias Universitas Negeri Jakarta dalam mempelajari materi Manajemen Event. Hasil yang didapatkan dari angket yang telah disebar dan diisi oleh 35 responden yang terdiri dari mahasiswa Prodi S1 dan D3 Tata Rias Angkatan 2018 dan 2019, mahasiswa Sebanyak 94,3% mahasiswa membutuhkan adanya modul tentang Manajemen Event dan 74,3% mahasiswa lebih menyukai belajar menggunakan e-modul.

Oleh karena itu, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran digital berupa e-modul pembelajaran manajemen event (*event organizer*) pada mata kuliah tata rias fantasi menggunakan perangkat lunak *Articulate Storyline 3* agar mahasiswa tata rias Universitas Negeri Jakarta memiliki sumber belajar tambahan yang dapat dijadikan pedoman dalam materi manajemen event.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti menguraikan masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya variasi media pembelajaran sebagai sumber belajar.
2. Materi manajemen event yang kurang lengkap.
3. Diperlukan sumber belajar alternative yang inovatif dan menarik sehingga berpeluang untuk meningkatkan minat belajar karena

menciptakan pembelajaran interaktif.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah yang diuraikan di atas, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan e-modul pembelajaran Manajemen Event (*Event Organizer*) sebagai sumber belajar tambahan pada mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi menggunakan aplikasi Articulate Storyline 3 dengan hasil akhir berbentuk web.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan e-modul pembelajaran Manajemen Event (*Event Organizer*) yang layak digunakan pada mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi menurut ahli materi dan ahli media?
2. Bagaimana pengembangan e-modul pembelajaran Manajemen Event (*Event Organizer*) yang praktis digunakan pada mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, terdapat tujuan yang ingin dicapai peneliti adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan e-modul pembelajaran Manajemen Event (*Event Organizer*) yang layak digunakan pada mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli media.
2. Mengembangkan e-modul pembelajaran Manajemen Event (*Event Organizer*) yang praktis digunakan pada mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Penulis
 1. Menambah pengalaman serta pengetahuan tentang bagaimana cara

mengembangkan sebuah e-modul pembelajaran yang dapat menjadi sumber belajar dan membantu proses pembelajaran.

b. Bagi Mahasiswa Prodi Tata Rias

1. Mahasiswa dapat mengetahui lebih dalam tentang materi Manajemen Event pada mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi. Serta dapat mendapatkan sumber belajar lain selain dari pengajar atau dosen.
2. E-modul dapat dijadikan sumber belajar mandiri oleh mahasiswa pada program studi Tata Rias Universitas Negeri Jakarta.
3. Sebagai bahan ajar dan juga sarana edukasi.



