

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berpusat pada proses suatu pembelajaran, di mana terdapat usaha yang dilakukan oleh seseorang guna mendapatkan perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai bentuk progres dari hasil pengalamannya dalam interaksi dengan lingkungannya. Dalam hal ini, pendidikan perlu mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran dengan baik agar peserta didik dapat aktif meningkatkan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan diri bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Maka perlunya memiliki prinsip yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu mengembangkan kemampuan, membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam upaya mencapai tujuan pendidikan tersebut, diperlukannya pelaksanaan pembelajaran yang baik guna meningkatkan kualitas pendidikan baik itu pendidikan formal dari jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah, sampai pendidikan tinggi. Terkhusus untuk perguruan tinggi, karena memiliki peranan yang penting dalam memajukan sumber daya manusia yang berkualitas. Itu mengapa dalam menciptakan generasi yang bisa berkontribusi untuk negara, memerlukan asupan pembelajaran yang berkualitas. Namun nyatanya dalam pelaksanaan upaya tersebut sering kali muncul masalah dan kendala yang menghambat dalam proses peningkatan kualitas pendidikan yaitu, alat penunjang proses pembelajaran yang masih kurang, kurangnya kesiapan mahasiswa dalam menerima dan mengembangkan kreatif serta inovatif dalam pengembangan proses pembelajaran, dan minimnya waktu saat pembelajaran berlangsung sehingga materi yang didapat belum sempurna dan mendalam.

Ditambah dengan keadaan pandemi Covid-19 yang secara resmi diumumkan oleh Presiden Republik Indonesia, Bapak Ir. Joko Widodo pada 13 April 2020 sebagai bencana nasional melalui KEPRES No. 12 Tahun 2020. Di mana pandemi ini sangat cepat meluas. Dengan begitu pemerintah mengambil kebijakan sebagai upaya mengatasi penyebaran dan penularan Covid-19 di mana satu dari sembilan poin kebijakan tersebut, menegaskan untuk bekerja dan belajar dari rumah. Keadaan seperti ini yang membuat semua kegiatan pendidikan tatap muka dihentikan dan melakukan pembelajaran jarak jauh. Tidak sedikit dari instansi di bidang pendidikan yang belum siap dengan kegiatan pembelajaran jarak jauh karena beberapa kendala seperti minimnya pengetahuan pendidik dan peserta didik dalam mengakses internet berbasis belajar mengajar, kurangnya kesiapan memberikan materi secara *online*, kurangnya pengetahuan platform digital di bidang pendidikan sehingga saat proses pembelajaran jarak jauh banyak peserta didik yang masih belum paham mengenai materi yang diajarkan, serta minimnya pengetahuan program digital. Sedangkan adanya pernyataan yang menyatakan bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh pada keberhasilan pembelajaran (Jalinus, 2016: 2).

Salah satu perguruan tinggi yaitu Universitas Negeri Jakarta, telah mengeluarkan surat edaran Covid 19 sejak 14 Maret 2020. Isi dari surat edaran tersebut menyatakan bahwa terhitung mulai tanggal 16 Maret 2020 kegiatan pembelajaran tatap muka digantikan dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), perkuliahan praktikum di Laboratorium, bengkel, studio, praktik olahraga atau sejenisnya diganti dengan penugasan yang tetap memperhatikan prosedur standar praktikum, kegiatan magang, PKL, KKL dan KKN ditunda, dan pelaksanaan skripsi, tesis, disertasi atau tugas akhir lainnya dilaksanakan secara online.

Sejak diedarkannya surat tersebut, Program Studi Tata Rias telah mentaati dengan dilakukannya pembelajaran jarak jauh. Salah satu mata kuliah yang cukup sulit dalam prodi tersebut ada Penataan Rambut dan Rias Fantasi, sehingga peneliti mencari tahu apakah selama PJJ terdapat mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam menjalani mata kuliah tersebut. Setelah peneliti menyebarkan kuesioner, terdapat 66,7% mahasiswa Tata Rias mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran tersebut karena dirasa kurangnya menerapkan PJJ dengan maksimal.

Dari hasil kuesioner tersebut pula peneliti mendapatkan data bahwa 100% mahasiswa yang menjawab kuesioner setuju bila mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi perlu memiliki media pembelajaran dengan model video karena selama ini mata kuliah tersebut lebih memanfaatkan power point, demonstrasi melalui zoom, dan Microsoft word sehingga tak jarang mahasiswa merasa bosan dalam proses pembelajaran yang kurang menarik. Beberapa dari mahasiswa merasa ingin memiliki media video pembelajaran interaktif yang bisa diputar tiap kali dibutuhkan. Peneliti melihat bahwa proses pembelajaran ini masih bisa dikembangkan melalui media video secara *online*. Beberapa kompetensi pembelajaran yang dimiliki oleh mata kuliah ini seperti memberi pengetahuan, pemahaman dan keterampilan tata rias fantasi nasional dan internasional, menciptakan kreasi dan imajinasi dalam bentuk tata rias yang berdasarkan pengetahuan, pemahaman serta keterampilan mengenai rias film dan televisi.

Memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini bisa dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien. Dikatakan efektif dan efisien karena seorang pendidik bisa lebih mudah mendapatkan atau menyampaikan informasi materi pembelajaran, disamping itu pemahaman siswa dapat lebih meningkat, serta penyajian materi akan lebih menarik. Melalui fasilitas yang diberikan oleh teknologi, membuat peserta didik dapat mempelajari materi dengan lebih bervariasi karena tidak hanya disuguhkan materi melalui kata-kata, tetapi juga berupa visual, audio, film dan animasi. Dengan mengandalkan perkembangan teknologi, peserta didik juga mampu belajar mandiri dimana dan kapan saja serta dapat mengulang-ulang materi yang ingin dipelajarinya.

Banyak aplikasi yang biasa digunakan untuk menunjang proses pembelajaran daring seperti Google Classroom, Edmodo, Zoom, Google Meet dan lain sebagainya. Namun masih sedikit pendidik yang menggunakan Nearpod, padahal diketahui menurut Maulidya dkk. (2021: 73-92) bahwa Nearpod membuat guru jadi lebih mengontrol layar yang muncul di ponsel siswa dan siswa juga dapat melakukan aktivitas mandirinya dimana ini dilihat dari perspektif yang lebih modern. Dengan begini, itu menjadi alasan peneliti memilih Nearpod karena pendidik dapat lebih banyak mengontrol aktivitas siswa. Memanfaatkan e-media Nearpod sebagai wadah penyampaian video pembelajaran dapat jadi lebih menarik

dan juga efektif. Nearpod dapat diakses dimana dan kapan saja selagi masih terkoneksi dengan internet. Walaupun Nearpod berupa sebuah aplikasi, namun dapat diakses juga melalui website tanpa harus mengunduh aplikasinya terlebih dahulu. Nearpod memiliki beberapa fitur menarik yang dapat dilakukan dalam proses belajar mengajar jarak jauh dapat memaparkan topik penting, membuat contoh soal, tabel dan diagram, menyisipkan gambar diam ataupun gambar 3D, serta kuis dalam model permainan yang menarik. Adapun fitur kuis yang dapat dimainkan oleh mahasiswa secara langsung. Menurut Aslami (2021: 135-148) bahwa aplikasi Nearpod ini memiliki banyak fitur yang inovatif dan edukatif guna menciptakan pembelajaran yang interaktif, dapat diakses secara gratis, dapat diakses dengan handphone oleh para peserta didik sehingga ini sangat dianjurkan kepada pendidik.

Peneliti juga mencari tahu melalui kuesioner apakah aplikasi ini sudah pernah digunakan sebelumnya dalam proses pembelajaran jarak jauh di mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi, dan 100% mahasiswa menjawab bahwa belum pernah menggunakan aplikasi tersebut. Jadi peneliti ingin memperkenalkan sebuah E-Media yang bisa mempermudah dalam proses pembelajaran jarak jauh di mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi.

1.2. Identifikasi Masalah

Berikut permasalahan yang dapat diidentifikasi berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan:

1. Adanya pandemi Covid-19 yang berdampak pada bidang pendidikan sehingga adanya himbauan untuk belajar dari rumah.
2. Sebanyak 66,7% responden mahasiswa Tata Rias mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran jarak jauh.
3. Sebanyak 100% responden mahasiswa menginginkan bila mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi memiliki media video pembelajaran.
4. Penerapan E-Media yang belum banyak dimanfaatkan pada mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi.
5. Belum tersedianya video pembelajaran yang diterapkan pada aplikasi Nearpod pada mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini difokuskan dalam batasan mengembangkan media video pembelajaran yang akan diunggah pada aplikasi Nearpod sehingga menjadi media pembelajaran interaktif. Materi yang akan dibahas adalah konsep rias fantasi dimana mengacu pada CPMK yang terdiri dari beberapa sub-bab yaitu memahami konsep rias fantasi, memahami jenis rias fantasi, menerapkan teknik rias fantasi dan mendesain make up fantasi dengan berbagai tema.

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, namun dibatasi hanya pada *analysis, design, develop* dan *implement*.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan yaitu “Bagaimana Mengembangkan Video Pembelajaran Tata Rias Fantasi yang Diterapkan pada Aplikasi Nearpod?”.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengembangkan media pembelajaran video yang diterapkan pada Nearpod sebagai media pembelajaran tata rias fantasi sehingga dapat menjadi informasi serta referensi tambahan bagi mahasiswa dan dosen untuk memanfaatkan dalam proses pembelajaran sehingga lebih mudah baik itu saat pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka.

1.6. Manfaat Penelitian

1) Manfaat teoritis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan ilmu pengetahuan tentang pemanfaatan media pembelajaran daring.
2. Memberikan kontribusi dalam meningkatkan media pembelajaran jarak jauh di dunia pendidikan.

3. Memberikan solusi alternatif bagi kebutuhan pengguna dalam meningkatkan mutu pendidikan

2) Manfaat praktis

1. Bagi penulis, diharapkan dapat menciptakan produk yang sesuai kreativitasnya sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik di Universitas Negeri Jakarta.
2. Bagi masyarakat dan mahasiswa, penelitian ini juga diharapkan bisa membantu mahasiswa untuk menambah referensi pengembangan media video yang diterapkan pada Nearpod untuk media pembelajaran dengan hasil yang lebih maksimal.
3. Bagi program studi Tata Rias UNJ, peneliti mengharapkan hasil dari penelitian ini bisa membangun tingkat kreativitas dalam memanfaatkan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, guna meningkatkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa pada mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi. Peneliti juga berharap agar penelitian ini bisa dijadikan sumber referensi untuk pendidik dalam mengajar peserta didiknya.

