

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya (Fudholi, 2015). Proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa komponen, salah satunya tujuan pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan perlu memperhatikan unsur pembelajaran yang mendasar, salah satunya media pembelajaran. Menurut (Fudholi, 2015), untuk mencapai tujuan pendidikan, guru memegang peran penting dalam mencerdaskan peserta didik, oleh karena itu perlu diperhatikan unsur pembelajaran yang mendasar, yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran.

Menurut Hamalik (Kustandi & Sutjipto, 2012) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan efektifitas proses pembelajaran dan penyampaian materi. Selain itu juga membantu memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diberikan.

Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran turut berkembang. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses

pembelajaran di sekolah sudah harus merupakan kebutuhan dan keharusan mengingat kemajuan, perkembangan ilmu pengetahuan, dan tuntutan jaman serta menjawab tantangan zaman (Sujoko, 2013). Mulai dari teknologi percetakan, lahirnya teknologi audio visual, sampai pada teknologi yang muncul terakhir, mikro-processor, yang melahirkan pemakaian komputer, perkembangan teknologi terus mempengaruhi dan dipergunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran kemudian dibagi kedalam empat kelompok media berdasarkan perkembangan teknologi yang digunakan.

Salah satu kelompok media berdasarkan perkembangan teknologi yang digunakan adalah media hasil teknologi audio visual. Teknologi audio visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin – mesin mekanis dan elektronik, untuk menyajikan pesan – pesan audio dan visual (Kustandi & Sutjipto, 2012).

Salah satu bentuk media pembelajaran audio visual adalah video dan animasi. Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan (Utami, 2011). Animasi memiliki tiga fitur utama, yaitu gambar (animasi merupakan sebuah penggambaran), pergerakan (animasi menggambarkan sebuah pergerakan), dan simulasi (animasi terdiri atas objek-objek yang dibuat dengan digambar atau metode simulai lain) (Mayer & Moreno, 2002). Animasi digunakan dalam media pembelajaran untuk dua alasan. Pertama untuk menarik perhatian peserta didik dan memperkuat motivasi. Kedua sebagai sarana untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik atas materi yang akan diberikan (Utami, 2011).

Ilmu Kesehatan Kulit dan Rambut (IKKR) merupakan salah satu mata kuliah pada Program Studi Pendidikan Tata Rias di UNJ. Mata kuliah ini merupakan kelanjutan dari mata kuliah anatomi fisiologi dan mempelajari materi yang berkaitan dengan kesehatan secara lebih spesifik terhadap kulit dan rambut.

Berdasarkan kenyataan di lapangan yang didapatkan melalui kuisisioner yang diadakan menggunakan situs web pada tanggal 8 Mei 2019 dengan peserta sebanyak 46 responden, yang merupakan peserta didik Tata Rias yang telah mengikuti mata kuliah IKKR, didapatkan data sejumlah 80,4% responden menyatakan kesulitan dalam memahami materi ilmu kesehatan kulit dan rambut.

Melalui kuisisioner yang sama dan wawancara terhadap tenaga pendidik yang mengampu mata kuliah IKKR, mata kuliah IKKR belum menggunakan media pembelajaran berbasis animasi didalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang sering digunakan pada mata kuliah tersebut adalah power point. Sebanyak 65,2% responden menyatakan media pembelajaran yang digunakan tersebut tidak dapat memudahkan dalam memahami materi dan sebanyak 73,9% responden menyatakan media pembelajaran yang digunakan tidak dapat meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar. Berdasarkan data diatas, media pembelajaran yang digunakan kurang mampu memudahkan dalam memahami materi. Media pembelajaran tersebut juga kurang mampu meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar.

Sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik serta memudahkan proses pembelajaran pada mata kuliah IKKR. Dengan kuisisioner yang sama, sebanyak 100% responden menyatakan perlu adanya media pembelajaran baru sesuai perkembangan teknologi sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar mata kuliah IKKR.

Seiring dengan perkembangan teknologi pada masa ini, animasi menjadi salah satu media pembelajaran audio visual yang menarik dan diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam menerima materi yang diberikan. Berdasarkan data pada kuisisioner yang sama dengan diatas, sebanyak 97,8% responden menyatakan media pembelajaran audio visual lebih menarik dan mudah dipahami sebagai penunjang mata kuliah IKKR. Sejumlah 100% responden yang sama tertarik apabila dibuat media pembelajaran berbasis animasi pada mata kuliah IKKR dan menyatakan hal ini dapat memudahkan memahami materi. Dengan dibuatnya animasi interaktif, para pendidik maupun peserta didik dapat dengan mudah mempelajari atau mengulang kembali materi-materi pembelajaran kapanpun dan dimanapun mereka berada, selain itu, media pembelajaran yang sifatnya menyenangkan dan *user friendly* lebih mudah diingat oleh pengguna (Fudholi, 2015). Studi meta-analisis pada animasi pembelajaran yang membandingkan hasil-hasil penelitian dalam penggunaan animasi untuk pembelajaran, menunjukkan bahwa rata-rata, kelompok yang menggunakan animasi mengalami peningkatan pembelajaran multi-level sebesar 62%, sementara kelompok yang menggunakan ilustrasi statis mengalami

peningkatan sebesar 50% saja (Ke, Lin, Ching, & Dwyer, 2006). Dalam kesempatan kali ini, penulis ingin melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis animasi pada mata kuliah IKKR. Diharapkan penggunaan media animasi anatomi dan fisiologi kulit pada mata kuliah IKKR dapat memudahkan peserta didik memahami materi dan dapat menjadi bahan pembelajaran tambahan dalam belajar mandiri.

B. Identifikasi Masalah

1. Mata kuliah IKKR belum menggunakan media pembelajaran berbasis animasi, masih menggunakan media powerpoint.
2. Media pembelajaran yang digunakan pada mata kuliah IKKR tidak memudahkan proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran yang digunakan pada mata kuliah IKKR kurang menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus, terarah, dan tidak meluas maka diperlukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran animasi dibuat menggunakan aplikasi Adobe Captive 9 dengan materi anatomi dan fisiologi kulit pada mata kuliah IKKR di Program Studi Pendidikan Tata Rias FT UNJ
2. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE tahap pengujian sampai pada tahap menguji validitas dan praktikalitas.
3. Penelitian dilakukan pada peserta didik Tata Rias FT UNJ yang sedang mengikuti mata kuliah IKKR semester ganjil (111) tahun ajaran 2019/2020.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka permasalahan pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi pada mata kuliah IKKR ?
2. Seberapa besar validitas media pembelajaran berbasis animasi pada mata kuliah IKKR ?
3. Seberapa besar praktikalitas media pembelajaran berbasis animasi pada mata kuliah IKKR ?

E. Tujuan

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan *software Adobe Captive 9* dan model pengembangan ADDIE pada mata kuliah IKKR.
2. Untuk mengetahui seberapa besar validitas media pembelajaran berbasis animasi pada mata kuliah IKKR.
3. Untuk mengetahui seberapa besar praktikalitas media pembelajaran berbasis animasi pada mata kuliah IKKR.

F. Kegunaan Penelitian

1. Membantu memudahkan peserta didik dalam menerima materi pada mata kuliah IKKR di Pendidikan Tata Rias FT UNJ.
2. Membantu tenaga pendidik untuk memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran mata kuliah IKKR.
3. Membantu mengembangkan media pembelajaran baru berbasis animasi pada mata kuliah IKKR di Pendidikan Tata Rias FT UNJ.

4. Sebagai bahan pembelajaran tambahan dalam belajar mandiri.
5. Sebagai bahan acuan untuk penelitian berikutnya.

