

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat dan membawa pengaruh baik langsung maupun tidak langsung terhadap berbagai aspek kehidupan manusia terutama dalam bidang pendidikan. Banyak manfaat yang muncul dengan adanya perkembangan teknologi dalam pendidikan saat ini. Salah satunya dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik.

Menurut Suripto, manfaat pengembangan dan penerapan teknologi dalam pendidikan, antara lain: (a) munculnya media massa, khususnya media elektronik sebagai sumber ilmu dan pusat pendidikan, (b) munculnya metode-metode pembelajaran baru yang memudahkan peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran, (c) sistem pembelajaran tidak harus melalui tatap muka, dan (d) adanya sistem pengolahan data hasil penilaian yang menggunakan pemanfaatan teknologi. (Jamun, 2017:50)

Pendidikan sebagai salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari proses pendewasaan manusia tentu di satu sisi 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.

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. Hal ini dilandasi pemahaman bahwa kemampuan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran mempunyai keterbatasan tertentu,

terutama yang berkaitan dengan pemahaman materi pembelajaran dalam bentuk verbal.

Media pembelajaran merupakan alat bantu sekaligus *partner* bagi pendidik yang dapat mempercepat proses transfer materi pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat dapat membantu pendidik yang mengalami kesulitan tertentu dalam menyampaikan materi pembelajaran, terutama jika materi pembelajaran tersebut menuntut peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam materi pembelajaran yang disampaikan.

Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak kita, sehingga otak kita dapat berfungsi secara optimal. Penelitian yang dilakukan oleh Roger W. Sperry, pemenang hadiah Noobel tahun 1984, menunjukkan bahwa belahan otak sebelah kiri merupakan tempat kedudukan pikiran yang bersifat verbal, rasional, analitis, dan konseptual. Belahan ini mengontrol wicara. Belahan otak sebelah kanan merupakan tempat kedudukan pikiran visual, emosional, holistik, fisik, spasial, dan kreatif. Belahan ini mengontrol tindakan. Pada suatu saat hanya salah satu belahan yang bersifat dominan. Kedua belahan tidak dapat dominan secara serentak. Rangsangan pada salah satu belahan saja secara berkepanjangan akan menyebabkan ketegangan. Karena itu, sebagai salah satu implikasi dalam pembelajaran ialah kedua belahan perlu dirangsang bergantian dengan rangsangan audio dan visual. (Hergenhahn, 2009)

Peserta didik yang memiliki gaya belajar visual, seperti film, video, gambar atau diagram dengan peserta didik yang memiliki gaya belajar auditif lebih mendapatkan keuntungan dari penggunaan media pembelajaran auditif, seperti rekaman suara, radio atau ceramah dari pengajar. Adapun untuk peserta didik dari kedua tipe belajar tersebut, media yang tepat digunakan adalah media audio-visual, salah satu contohnya adalah media pembelajaran berupa video atau animasi.

Begitu halnya dengan mahasiswa program studi Pendidikan Tata Rias UNJ yang memiliki berbagai macam karakteristik dengan kebutuhan belajar yang

berbeda-beda. Ketidak-sesuaian dalam hal belajar, baik dari metode ataupun media pembelajaran dapat membuat mereka menjadi cepat jenuh didalam proses belajar. Itulah sebabnya kebanyakan mahasiswa program studi D3 Tata Rias lebih tertarik dengan proses belajar praktik daripada proses belajar materi.

Dalam pembelajaran teori tata rias wajah khusus di program studi D3 Tata Rias FT UNJ masih menggunakan media pembelajaran dengan modul atau *power point* sehingga mahasiswa program studi D3 Tata Rias FT UNJ menjadi cepat bosan dan kurang fokus dalam proses belajar mata kuliah tata rias wajah khusus. Berdasarkan hasil kuisisioner pengembangann media pembelajaran animasi beberapa mahasiswa program studi D3 Tata Rias UNJ, persentase 64% mengatakan media yang sering digunakan dalam mata kuliah tata rias wajah khusus tersebut masih sulit dipahami. Kemudian persentase 96% mengatakan bahwa media pembelajaran mempengaruhi minat terhadap mata kuliah tata rias wajah khusus.

Melihat perkembangan teknologi saat ini, telah muncul banyak media pembelajaran inovatif yang menarik bagi peserta didik. Salah satu contohnya adalah media pembelajaran berbasis animasi. Animasi merupakan rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Salah satu keunggulan animasi dibanding media lain seperti gambar statis atau teks adalah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu (Utami, 2011:44). Hal ini terutama sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan materi. Adapun materi-materi mata kuliah tata rias wajah khusus yang dapat divisualisasikan menjadi animasi agar materi tersebut dapat memudahkan mahasiswa dalam memahaminya dan dapat meningkatkan ketertarikan belajar siswa.

Dengan dikembangkannya media pembelajaran berbasis animasi ini dalam praktek pembelajaran tata rias wajah khusus di program studi D3 Tata Rias Fakultas Teknik (FT) Universitas Negeri Jakarta (UNJ) yang sebagian besar masih menggunakan media pembelajaran *power point* dan modul, maka diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan, semangat dan minat mahasiswa dalam proses belajar pada mata kuliah tata rias wajah khusus. Media pembelajaran berbasis animasi ini juga berguna sebagai tambahan variasi dalam pembelajaran dan dapat digunakan untuk pembelajaran yang berulang-ulang yang dapat dilakukan di rumah atau dimana saja.

Hasil kuisisioner pengembangan media pembelajaran animasi beberapa mahasiswa program studi D3 Tata Rias FT UNJ menunjukkan persentase 92% menjawab setuju apabila dalam proses pembelajaran mata kuliah tata rias wajah khusus menggunakan media pembelajaran animasi untuk memudahkan dalam memahami materi mata kuliah tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis ingin melaksanakan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis animasi pada mata kuliah tata rias wajah khusus di program studi D3Tata Rias FT UNJ yang diharapkan dapat membantu dosen dalam menyampaikan materi mata kuliah tata rias wajah khusus, dan 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 tersedianya media pembelajaran berbasis animasi yang bisa digunakan mahasiswa di program studi D3Tata Rias UNJ pada mata kuliah Tata Rias Wajah Khusus.
2. Mata kuliah ini masih menggunakan media pembelajaran yang lama yaitu modul dan *powerpoint* yang cenderung monoton sehingga mahasiswa program studi D3Tata Rias FT UNJ menjadi cepat bosan dan kurang fokus dalam proses belajar mata kuliah tata rias wajah khusus.
3. Materi pada mata kuliah Tata Rias Wajah Khusus sulit dipahami jika hanya memakai media modul atau *powerpoint* saja.
4. Berdasarkan hasil kuisioner pengembangan media pembelajaran animasi beberapa mahasiswa program studi D3Tata Rias FT UNJ, menunjukkan persentase 92% menjawab setuju apabila dalam proses pembelajaran mata kuliah tata rias wajah khusus menggunakan media pembelajaran animasi untuk memudahkan dalam memahami materi mata kuliah tersebut.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah, maka penelitian dibatasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis animasi ini dibuat dan materi tersebut dikemas menggunakan aplikasi *Adobe Captivate 9* berupa media pembelajaran interaktif.

2. Materi yang terdapat pada media pembelajaran berbasis animasi ini adalah tata rias wajah panggung dalam mata kuliah tata rias wajah khusus.
3. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa yang sedang mengikuti mata kuliah tata rias wajah khusus semester ganjil tahun ajaran 2019/2020.
4. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah, maka dapat diperoleh rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Mata Kuliah Tata Rias Wajah Khusus di Program Studi D3Tata Rias Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta ?
2. Seberapa Besar Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Mata Kuliah Tata Rias Wajah Khusus di Program Studi D3Tata Rias Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta?
3. Seberapa Besar Praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Mata Kuliah Tata Rias Wajah Khusus di Program Studi D3 Tata Rias Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran animasi untuk mata kuliah tata rias wajah khusus di program studi D3tata rias FT UNJ.

2. Mengetahui seberapa besar validitas pengembangan media pembelajaran berbasis animasi pada mata kuliah tata rias wajah khusus di program studi D3 tata rias FT UNJ.
3. Mengetahui seberapa besar praktikalitas pengembangan media pembelajaran berbasis animasi pada mata kuliah tata rias wajah khusus di program studi D3 tata rias FT UNJ.

1.6 Manfaat Penelitian

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

1. Program Studi D3 Tata Rias

Penelitian ini dapat menjadi inspirasi atau ide baru untuk mata kuliah lain agar dapat membuat media pembelajaran animasi yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mahasiswa program studi D3 Tata Rias UNJ.

2. Dosen

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan motivasi kepada para dosen untuk dapat terus meningkatkan kualitas pengajaran sehingga menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.

3. Mahasiswa

Penelitian ini harus bisa meningkatkan motivasi dan minat belajar mahasiswa, serta dapat mempermudah mahasiswa dalam proses belajar mata kuliah tata rias wajah khusus.

4. Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman peneliti dalam menerapkan langsung pengetahuan yang dimiliki pada proses pembelajaran mata kuliah tata rias wajah khusus di program studi D3 tata rias FT UNJ dan menambah wawasan dan pengetahuan mengenai cara pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Adobe Captivate 9 dengan baik.

