

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Program studi S1 Pendidikan Tata Rias merupakan salah satu jurusan yang ada di Universitas Negeri Jakarta yang bertujuan untuk menghasilkan sarjana pendidikan yang mampu mengajar di sekolah umum maupun kejuruan serta pendidikan luar sekolah, merencanakan, melaksanakan dan mengembangkan lembaga usaha dibidang rias, serta melakukan penelitian dan mengembangkan ilmu di bidang rias.

Di dalam kegiatan pembelajaran program studi S1 Pendidikan Tata Rias, mata kuliah yang diampu dalam satu semester yaitu sebanyak 20 sampai 24 sks. Mata kuliah merupakan satuan pelajaran di tingkat perguruan tinggi untuk mahasiswa. Sedangkan sks, berdasarkan Permenristekdikti no. 44/2015, sks adalah takaran waktu kegiatan belajar berdasarkan proses pembelajaran ataupun pengakuan atas keberhasilan mahasiswa dalam usaha mengikuti kegiatan kurikuler. Sks merupakan singkatan dari satuan kredit semester yang digunakan untuk mengukur bobot mata kuliah, dimana 1 sks sama dengan 50 menit kegiatan pembelajaran tatap muka.

Di dalam satu mata kuliah materi yang harus dipelajari oleh mahasiswa sangat banyak. Tidak mudah bagi mahasiswa untuk mengingat semua materi tersebut. Terkadang setelah kegiatan pembelajaran selesai mahasiswa lupa dengan detail materi yang telah dipelajari. Apalagi jika dalam jangka waktu panjang materi tersebut tidak dipelajari ulang maka mahasiswa akan lupa banyak tentang materi tersebut, seperti materi yang dipelajari di awal semester ketika akhir semester tiba mahasiswa sudah lupa dengan materi tersebut. Maka dari itu, dibutuhkan sebuah penunjang pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran mandiri mahasiswa. Penunjang pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengulas serta mengingat materi yang telah dipelajari oleh mahasiswa.

Salah satu mata kuliah yang harus diampu mahasiswa yaitu mata kuliah praktik Tata Rias Pengantin Indonesia Bagian Tengah. Berdasarkan RPS, mata kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia Bagian Tengah mempelajari mengenai tata

riias pengantin daerah di pulau Jawa dari mulai tata rias wajah, rambut, busana dan aksesoris hingga tata cara upacara adat perkawinan daerah. Materi yang dipelajari diantaranya, Pengantin Solo Putri, Pengantin Solo Basahan, Pengantin Yogya Putri, Pengantin Yogya Paes Ageng, Pengantin Sunda Siger, Pengantin Sunda Putri, dan Pengantin Betawi.

Pengantin Sunda Putri merupakan materi yang dipelajari pada pertemuan ke-11. Fokus pembelajaran materi ini adalah tata rias wajah, rambut, dan busana pengantin Sunda Putri. Sudah tersedia banyak buku mengenai materi pengantin Sunda Putri untuk digunakan sebagai media pembelajaran tambahan pada belajar mandiri. Meskipun telah banyak tersedia, namun tetap diperlukan keterbaruan buku ataupun modul pada Pengantin Sunda Putri.

Pengantin Sunda Putri menggunakan bentuk sanggul puspasari dengan hiasan ronce bunga, kembang goyang, dan mahkota kecil. Keunikan sanggul puspasari terletak pada bentuknya yang simetris. Kelebihan sanggul ini dibentuk dari cemara dan bukan sanggul tempel dengan lengkung cemara dibagian tengah sanggul harus terlihat jelas.

Sarana dan prasarana pendidikan menjadi salah satu sumber daya yang penting untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Keadaan sarana dan prasarana pendidikan serta optimalisasi pengelolaan dan pemanfaatannya sangat mempengaruhi keberhasilan program pendidikan (Ananda & Banurea, 2017). Kedua komponen tersebut harus sesuai dan tepat agar proses belajar mengajar dapat tercapai secara optimal.

Menurut KBBI (2023) sarana merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat dalam mencapai maksud atau tujuan, alat, media. Untuk mencapai kegiatan pembelajaran yang optimal dibutuhkan sebuah sumber belajar yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran dengan baik. Sumber belajar yang biasa dipakai adalah buku cetak, namun buku cetak memiliki beberapa kelemahan diantaranya yaitu, hanya berisi teks, tidak tahan lama, dan apabila buku tersebut memiliki banyak halaman maka tidak mudah untuk dibawa kemana-mana dikarenakan berat.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini sangat pesat. Teknologi tidak lepas dari berbagai aspek kehidupan manusia, mulai dari

aspek sosial, budaya, pendidikan dan sebagainya. Teknologi di bidang pendidikan salah satunya berupa modul elektronik. Modul elektronik merupakan pengembangan bentuk modul dari cetak ke dalam bentuk digital sehingga banyak mengadaptasi dari buku cetak. Modul elektronik yaitu dokumen atau bahan ajar yang memiliki format elektronik sehingga proses pembelajaran melibatkan *audio*, *visual*, *sound*, *movie*, dan sebagainya (Puspitasari, Hamdani, & Risdianto, 2020). Kelebihan e-modul dibandingkan dengan modul cetak adalah sifatnya yang interaktif memudahkan dalam navigasi, memungkinkan menampilkan/memuat gambar, audio, video, dan animasi (Suarsana dan Mahayukti, 2013). Kelebihan modul elektronik juga karena bahan ajar berbentuk digital sehingga mudah digunakan karena lebih mudah diakses, mudah dibawa, dan tahan lama. Modul elektronik dapat dijadikan sumber belajar pada kegiatan pembelajaran di kelas dan juga dapat digunakan untuk kegiatan belajar mandiri oleh para peserta didik sehingga materi yang dipelajari tidak cepat dilupakan.

Salah satu modul elektronik yang diharapkan mampu menarik minat mahasiswa dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan media *flipbook*. Media *flipbook* pada dasarnya adalah sebuah teknologi buku digital tiga dimensi, dimana ketika membaca modul elektronik terasa seperti membaca buku cetak di layar monitor. Kelebihan *flipbook* yaitu memberikan kesan seperti membaca buku cetak kepada pembacanya. Modul elektronik *flipbook* dapat digunakan sebagai variasi media pembelajaran pada mata kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia Bagian Tengah.

Penelitian yang meneliti tentang pengembangan dan penggunaan modul elektronik sebagai media pembelajaran, yaitu dari Tiyas Fadhillah (2022) dengan judul “Pengembangan *E-Modul* Pembelajaran Manajemen Event (*Event Organizer*) Sebagai Sumber Belajar Pada Mata Kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi”. Di dalam penelitian disimpulkan bahwa kelayakan *e-modul* pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli materi sebesar 87,43% dan ahli media sebesar 90,83% sehingga *e-modul* dinyatakan layak digunakan sebagai sumber belajar mahasiswa yang mempelajari materi manajemen event pada mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi. Kepraktisan dari *e-modul* pada uji coba *one to one* sebesar 93,58% dan pada uji coba *small group* sebesar 95,06% sehingga *e-modul* pembelajaran

manajemen event dinyatakan praktis digunakan dalam mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi.

Selanjutnya penelitian dari Meljatu Aperta dan Risda Amini (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Bebas Kvisoft Flipbook Maker Pro di Kelas IV SD”. Di dalam penelitian disimpulkan bahwa e-modul memperoleh hasil validasi yang diuji oleh ahli media, ahli materi, ahli kegrafikan dengan rerata sebesar 91,5% dengan kategori sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran tematik terpadu pada pembelajaran peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Kepraktisan e-modul diperoleh dari kegiatan pengisian angket yang dilakukan oleh peserta didik dan guru dengan perolehan skor dari peserta didik 96,13% dan perolehan skor dari guru sebesar 97,14% sehingga e-modul dinyatakan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran tematik terpadu pada pembelajaran peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan dengan cara penyebaran angket analisis kebutuhan mata kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia Bagian Tengah kepada mahasiswa Program Studi Tata Rias Universitas Negeri Jakarta. Responden berjumlah 35 orang yang terdiri dari mahasiswa Prodi S1 Tata Rias angkatan tahun 2019 dan 2020. Hasil yang didapatkan dari angket yang telah disebar yaitu, media pembelajaran yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah *PPT* dan *video*, sebanyak 88,6% mahasiswa membutuhkan adanya media pembelajaran lain untuk materi Penataan Sanggul Pengantin Sunda Putri, sebanyak 97,1% mahasiswa lebih menyukai belajar menggunakan *e-modul*.

Berdasarkan hasil pemaparan di atas, peneliti ingin mencoba mengembangkan media pembelajaran berupa e-modul pembelajaran berbasis *flipbook* pada mata kuliah Tata Rias pengantin Indonesia Bagian Tengah materi Penataan Sanggul Pengantin Sunda Putri. E-modul *flipbook* akan dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva* dan *Heyzine*. E-modul ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar tambahan pada materi Penataan Sanggul Pengantin Sunda Putri.

1.2. Identifikasi Masalah

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

1. Daya ingat manusia yang terbatas menyebabkan mahasiswa cepat lupa dengan materi yang dipelajari setelah pembelajaran di kelas selesai.
2. Mahasiswa membutuhkan media pembelajaran yang tepat untuk membantu mengulas dan mengingat materi yang telah dipelajari
3. Penggunaan e-modul lebih disukai mahasiswa untuk kegiatan pembelajaran, namun e-modul belum tersedia.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini di batasi pada pembuatan modul elektronik materi Penataan Sanggul Pengantin Sunda Putri berbasis *flipbook* sebagai sumber belajar tambahan pada mata kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia Bagian Tengah. Fokus pengembangan pada pokok bahasan Penataan Sanggul Pengantin Sunda Puteri, meliputi; penataan sanggul beserta pemasangan aksesoris.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran e-modul *flipbook* materi Penataan Sanggul Pengantin Sunda Putri dengan menggunakan model pengembangan 4D di Program Studi Tata Rias Universitas Negeri Jakarta?
2. Seberapa besar validitas dan praktikalitas media pembelajaran e-modul *flipbook* materi Penataan Sanggul Pengantin Sunda Putri pada mata kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia Bagian Tengah dengan menggunakan model pengembangan 4D di Program Studi Tata Rias Universitas Negeri Jakarta?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu, sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran e-modul flipbook materi Penataan Sanggul Pengantin Sunda Putri pada mata kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia Bagian Tengah dengan menggunakan model pengembangan 4D.
2. Mengetahui seberapa besar validitas dan praktikalitas media pembelajaran e-modul flipbook materi Penataan Sanggul Pengantin Sunda Putri pada mata kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia Bagian Tengah dengan menggunakan model pengembangan 4D.

1.6. Kegunaan Penelitian

Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan serta pengalaman baru tentang bagaimana mengembangkan media pembelajaran e-modul yang dapat menjadi sumber belajar dan membantu dalam kegiatan pembelajaran.

Bagi mahasiswa, e-modul flipbook dapat dijadikan sumber belajar mandiri serta hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk penelitian pengembangan media berbasis teks dan gambar dalam bentuk modul elektronik atau buku cetak dengan hasil karya yang lebih baik lagi.