

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan setiap individu dan masyarakat. Sebagai elemen utama dalam pembangunan suatu bangsa, kualitas pendidikan akan sangat mempengaruhi kualitas sumber daya manusia (SDM) yang dihasilkan. Sumber daya manusia yang berkualitas akan menjadi aset penting dalam menghadapi tantangan globalisasi dan persaingan di dunia internasional. Karena itu, penting bagi setiap negara untuk memastikan sistem pendidikannya mampu menghasilkan individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki keterampilan dan sikap yang diperlukan untuk beradaptasi dengan perubahan zaman.

Proses belajar mengajar menjadi faktor utama yang menentukan keberhasilan pendidikan. Proses ini tidak hanya bergantung pada materi yang diajarkan, tetapi juga pada metode dan pendekatan yang digunakan oleh pendidik dalam memfasilitasi pembelajaran. Pembelajaran yang efektif dapat membentuk karakter dan keterampilan peserta didik, sehingga mereka siap menghadapi tantangan di masa depan. Penting untuk terus mengembangkan inovasi dalam pendidikan, seperti penggunaan teknologi dalam media pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif, yang pada akhirnya akan berkontribusi pada pembentukan sumber daya manusia yang kompeten dan siap bersaing di tingkat global.

Menurut Wulandari (2023), proses belajar adalah suatu kegiatan antara pendidik dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Untuk membimbing kemampuan peserta didik, pendidik setidaknya memiliki kemampuan mengawasi, membina, mengembangkan kompetensi peserta didik, baik personal, sosial maupun manajerial. Salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Kemampuan dan kreativitas pendidik dalam merancang media yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik memiliki peran yang besar dalam meningkatkan mutu pendidikan dan hasil

belajar. Dengan demikian, pendidik dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan efektif, bermanfaat, dan mencapai tujuan yang diinginkan.

Menurut Septianingsih (2023), penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat digunakan ketika pendidik hendak menjelaskan materi yang sekiranya terlalu abstrak untuk disampaikan secara lisan kepada peserta didik. Selain itu, media pembelajaran juga menjadi perangkat yang dapat memunculkan motivasi dan sikap mandiri kepada peserta didik untuk dapat mengeksplorasi materi pembelajaran sesuai dengan tingkat pemahamannya. Pendidik juga dapat memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai sarana untuk mengembangkan media pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi merupakan salah satu pendukung untuk mengembangkan inovasi pembelajaran khususnya pada media pembelajaran. Metode yang sekarang ini sedang dikembangkan adalah dengan mengoptimalkan komputer sebagai media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang mengoptimalkan komputer ialah multimedia interaktif. Menurut Nugroho (2016), multimedia interaktif merupakan bentuk kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini dapat menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas, sehingga informasi yang disampaikan akan mudah diserap dan dipahami.

Pendidik memiliki kesempatan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif yang dapat memfasilitasi interaksi aktif antara pendidik dan peserta didik. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran di kelas, tetapi juga dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap materi.

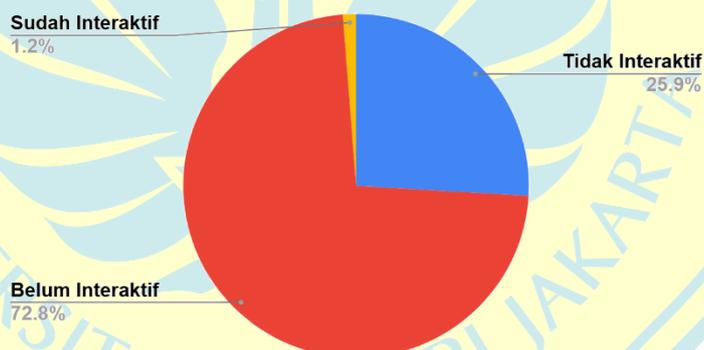
Keunggulan media pembelajaran interaktif terletak pada kemampuannya untuk menyajikan materi dengan cara yang menarik, dinamis, dan mudah diakses, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media ini dapat diterapkan pada berbagai tingkat pendidikan, mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas/Kejuruan (SMA/K), hingga perguruan tinggi, termasuk juga pada Program Studi Pendidikan Tata Rias.

Program Studi Pendidikan Tata Rias di Universitas Negeri Jakarta merupakan program studi yang berfokus pada pembelajaran di bidang tata

kecantikan kulit dan rambut, baik secara teori maupun praktik. Dalam proses pembelajarannya, program studi ini memanfaatkan berbagai media pembelajaran guna mendukung pemahaman mahasiswa terhadap materi yang bersifat visual dan teknis. Penggunaan media ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, memperkuat keterampilan praktis mahasiswa, serta mempersiapkan mereka menghadapi perkembangan teknologi dan kebutuhan industri kecantikan yang terus berkembang.

Salah satu mata kuliah yang wajib diambil oleh mahasiswa S1 Pendidikan Tata Rias adalah Tata Rias Wajah. Dalam Rencana Pembelajaran Semester (RPS) untuk mata kuliah ini, dibahas berbagai jenis tata rias, termasuk Tata Rias Wajah Fotografi Berwarna dan Hitam Putih. Pembelajaran tentang Tata Rias Wajah Fotografi mencakup pembahasan mengenai definisi, tujuan, karakteristik, peralatan, serta prosedur yang digunakan dalam tata rias wajah untuk fotografi.

**Apakah media pembelajaran yang diterapkan sebelumnya sudah menyajikan materi secara interaktif?**



Gambar 1. 1 Hasil Observasi Pendahuluan

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan yang dilakukan dengan menyebarkan kuesioner terhadap 39 mahasiswa angkatan 2021 dan 41 mahasiswa angkatan 2022 Program Studi Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Jakarta, diperoleh informasi bahwa sebanyak 72,8% mahasiswa mengungkapkan bahwa sudah ada media pembelajaran yang diterapkan mengenai materi rias wajah fotografi, tetapi belum interaktif. Mahasiswa merasa perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif guna meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam mempelajari materi rias wajah fotografi berwarna dan hitam putih dalam mata kuliah Tata Rias Wajah.

Selama proses pembelajaran, media yang digunakan masih bersifat satu arah dan tidak memungkinkan interaksi aktif dari mahasiswa. Misalnya, pada aplikasi Microsoft PowerPoint, modul dan video sering kali hanya menyajikan informasi tanpa melibatkan mahasiswa dalam proses pembelajaran secara langsung. Hal itu dapat menyebabkan kurangnya keterlibatan dan motivasi belajar mahasiswa. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan multimedia interaktif yang dapat berfungsi sebagai bahan ajar yang lebih menarik dan efektif (Marlina, 2021; Yuliati & Wibowo, 2020).

Berdasarkan uraian di atas, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang bersifat interaktif guna menunjang proses belajar mahasiswa, khususnya dalam memahami materi rias wajah untuk foto berwarna dan hitam putih pada mata kuliah Tata Rias Wajah. Media interaktif ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan praktis, serta memotivasi mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran secara aktif dan mandiri. Selain itu, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran juga sejalan dengan perkembangan era digital yang menuntut inovasi dalam metode pengajaran.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam mata kuliah tata rias wajah selama ini masih kurang interaktif.
2. Diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran mata kuliah tata rias wajah.
3. Mahasiswa mengharapkan adanya pengembangan produk media interaktif serta dilakukan penelitian untuk melihat manfaat ataupun praktikalitasnya.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian adalah pengembangan media pembelajaran interaktif tata rias foto berwarna dan hitam putih pada mata kuliah tata rias wajah berbasis canva.

#### 1.4 Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif tata rias wajah foto berwarna dan hitam putih pada mata kuliah tata rias wajah yang layak dan praktis.

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran interaktif tata rias wajah foto berwarna dan hitam putih mata kuliah tata rias wajah yang layak menurut ahli media dan ahli materi serta praktis bagi penggunaannya.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat. Berapa manfaat antara lain:

##### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi guna pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan teknologi dan informasi khususnya pada media pembelajaran interaktif.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Penulis

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman dalam menyusun media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran Tata Rias Wajah. Sebagai wahana penerapan ilmu yang diperoleh selama kuliah dan dapat memperbanyak ilmu pengetahuan yang didapat sehingga dapat menjadi bekal dimasa depan.

###### b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan sebagai bahan pertimbangan menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik mahasiswa.

###### c. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan menjadi sumber referensi dalam perkembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran.