

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan yang signifikan dalam mendukung perkembangan individu menuju kualitas hidup yang lebih baik. Melalui proses pendidikan, individu dapat meningkatkan wawasan, keterampilan, serta membentuk perilaku yang positif. Pendidikan dapat diselenggarakan melalui tiga jalur, yaitu pendidikan formal, informal, dan nonformal. Untuk menunjang efektivitas pembelajaran pada ketiga jalur tersebut, pemanfaatan teknologi di berbagai jenjang pendidikan menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat diabaikan.

Perkembangan teknologi pada masa kini diyakini mampu memberikan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Walaupun pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran telah cukup luas, masih dibutuhkan pemahaman yang lebih mendalam untuk mengembangkan teknologi yang benar-benar mendukung proses belajar dan mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Dalam praktiknya, teknologi di dunia pendidikan digunakan melalui berbagai perangkat elektronik seperti smartphone, laptop, dan komputer pribadi, yang memungkinkan peserta didik mengakses materi secara mandiri melalui laman web. Selain itu, media pembelajaran digital seperti e-modul, e-book, dan video pembelajaran juga turut dimanfaatkan sebagai sarana pendukung dalam proses belajar mengajar.

Dalam kegiatan pembelajaran, pendidik membutuhkan media pembelajaran yang menarik minat peserta didik agar kegiatan tersebut dapat berjalan dengan menyenangkan dan materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Munadi, 2008: 7).

Media pembelajaran memang memiliki beberapa keunggulan, diantaranya dapat membantu meningkatkan mutu pembelajaran karena melalui media pembelajaran itu dimungkinkan untuk menyampaikan bahan pembelajaran secara

sistematis, jelas dan spesifik, yang bisa disajikan secara visual, auditif dan verbal. Selain itu, memungkinkan peserta didik dari berbagai kelas menerima informasi yang sama karena bersumber pada media pembelajaran yang menyampaikan informasi yang sama (Iriantara, 2014: 207).

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran audio-visual. Media ini menggabungkan unsur audio (suara) dan visual (gambar), dan dapat berupa video, slide yang menggabungkan gambar dan suara, atau multimedia interaktif. Media audio-visual memiliki beberapa keuntungan, antara lain: 1) video dapat diputar ulang, 2) media dapat dengan mudah diedit, 3) media lebih menarik sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan, dan 4) media dapat diakses melalui smartphone, laptop, atau PC. Dengan berbagai keunggulan tersebut, media audio-visual dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif.

Dalam konteks pembelajaran modern, teknologi memiliki peran strategis sebagai alat bantu untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi memungkinkan terciptanya media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Salah satu bentuk implementasi teknologi dalam pendidikan adalah pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat diakses secara fleksibel dan mendukung berbagai gaya belajar. Dengan demikian, integrasi teknologi dalam proses pembelajaran tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Salah satu contoh media yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif atau multimedia interaktif. Keuntungan dari penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran antara lain: 1) pembelajaran menjadi lebih inovatif dan interaktif, 2) mampu mengintegrasikan teks, gambar, video, audio, dan animasi dalam satu kesatuan untuk mencapai tujuan pembelajaran, 3) meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik sehingga tujuan pembelajaran tercapai, dan 4) melatih peserta didik untuk menjadi lebih mandiri dan aktif dalam pembelajaran.

Multimedia interaktif yaitu kombinasi dari berbagai media dalam satu program dan memberi respon timbal balik bagi pengguna agar dapat melakukan berbagai kegiatan pembelajaran (Rafmana & Chotimah, 2018) dalam Rianto (2020:

25). Daryanto (2016: 54) menjelaskan apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan, dan digunakan secara tepat dan baik maka akan memberikan manfaat yang besar untuk pendidik dan peserta didik.

Ada beberapa manfaat dari menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran, antara lain 1) pengenalan perangkat teknologi informasi dan komunikasi kepada peserta didik, 2) memberikan pengalaman baru dan menyenangkan baik bagi pendidik maupun peserta didik, 3) media pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar lebih meningkat, dan 4) mengikuti perkembangan IPTEK.

Penggunaan media pembelajaran interaktif saat ini masih terbatas, salah satunya pada mata kuliah penataan rambut dan rias fantasi. Dalam pelaksanaan pembelajaran mata kuliah tersebut, media pembelajaran interaktif belum diterapkan, dan masih mengandalkan penggunaan PowerPoint serta video demonstrasi. Akibatnya, mata kuliah penataan rambut dan rias fantasi cenderung kurang memiliki variasi dalam penggunaan media pembelajaran yang tersedia.

Salah satu sub materi yang terdapat pada mata kuliah penataan rambut dan rias fantasi adalah materi mengenai tata rias karakter. Tata rias karakter adalah suatu tata rias yang diterapkan untuk mengubah penampilan seseorang dalam hal usia, sifat, wajah, suku, dan bangsa sehingga sesuai dengan tokoh yang diperankannya (Paningkiran, 2013: 11) dalam Aprilia, dkk (2014: 108). Tata rias karakter memiliki kegiatan pembelajaran berupa materi dan praktek dalam pelaksanaan pembelajarannya. Ada dua hal yang harus diperhatikan dalam merias wajah karakter, yaitu: (a) menganalisa gambaran watak atau peran yang diinginkan, dan (b) mewujudkan gambaran watak atau peran tersebut (Indaryani, M., dkk, 2016: 29). Salah satu bentuk tata rias karakter adalah tata rias karakter tua, dimana tata rias tersebut memiliki tujuan untuk merubah wajah asli ke wajah atau rupa yang lebih tua dari umur sesungguhnya. Pengerjaan tata rias karakter tua memiliki kesulitan tersendiri, dimana hasil yang ditampilkan harus terlihat natural seperti garis wajah atau keriput yang sebenarnya. Untuk menghasilkan tata rias karakter tua yang baik dapat didukung oleh penggunaan alat, bahan, dan kosmetika yang tepat dan sesuai, dan juga media pembelajaran pendukung sehingga peserta didik dapat mempelajari materi dan mempraktekan langkah kerja dengan tepat.

Melalui penyebaran instrumen menggunakan Google Form, diketahui bahwa dalam pembelajaran mata kuliah penataan rambut dan rias fantasi, terutama pada materi tata rias karakter tua, belum tersedia media pembelajaran interaktif. Hasil penyebaran instrumen juga menunjukkan bahwa 83% responden merasa perlu adanya variasi media lain untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Selain itu, 91% responden setuju jika mata kuliah penataan rambut dan rias fantasi, khususnya materi tata rias karakter tua, dilengkapi dengan media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan uraian di atas, penulis ingin melaksanakan penelitian yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif dalam mata kuliah penataan rambut dan rias fantasi, khususnya pada materi tata rias karakter tua. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan minat, keterlibatan, kemandirian, dan motivasi peserta didik. Selain itu, tujuan utama pengembangan media pembelajaran interaktif ini adalah untuk mempermudah peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pada mata kuliah tersebut, serta menyediakan variasi tambahan yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk belajar secara mandiri.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, sebagai berikut :

1. Belum tersedianya media pembelajaran interaktif yang bisa digunakan mahasiswa pada mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi khususnya pada materi tata rias karakter tua.
2. Mata kuliah penataan rambut dan rias fantasi belum memanfaatkan teknologi terbaru untuk mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi.
3. Sebanyak 91% responden mahasiswa setuju jika dalam mata kuliah penataan rambut dan rias fantasi khususnya pada materi tata rias karakter tua terdapat media pembelajaran interaktif.

1.3 Pembatasan Masalah

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

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif akan dibuat menggunakan aplikasi *Canva*.
2. Materi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif ini adalah teori tata rias karakter tua pada mata kuliah penataan rambut dan rias fantasi.
3. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi khususnya pada materi tata rias karakter tua?
2. Seberapa besar validitas dan praktikalitas media pembelajaran interaktif pada mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi khususnya pada materi tata rias karakter tua?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Canva* dan menggunakan model pengembangan ADDIE untuk mata kuliah penataan rambut dan rias fantasi khususnya pada materi tata rias karakter tua.
2. Mengetahui seberapa besar validitas dan praktikalitas pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata kuliah penataan rambut dan rias fantasi khususnya pada materi tata rias karakter tua.

1.6 Manfaat Penelitian

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

1. Program Studi Pendidikan Tata Rias UNJ

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi kepada para pendidik untuk memanfaatkan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran dalam mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi

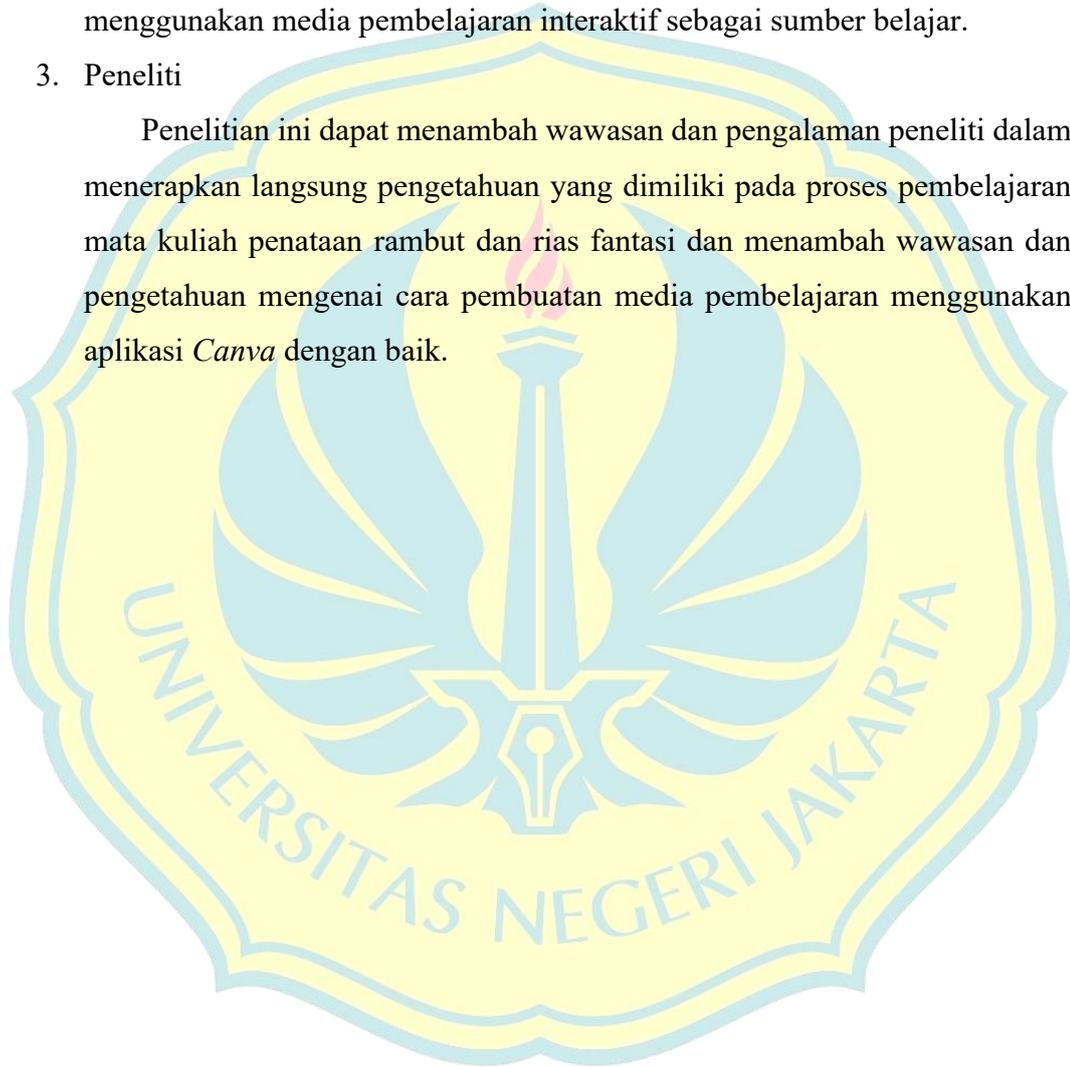
khususnya pada materi tata rias karakter tua guna meningkatkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa.

2. Mahasiswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi mahasiswa dalam melaksanakan proses belajar dan memberikan referensi untuk menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai sumber belajar.

3. Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman peneliti dalam menerapkan langsung pengetahuan yang dimiliki pada proses pembelajaran mata kuliah penataan rambut dan rias fantasi dan menambah wawasan dan pengetahuan mengenai cara pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* dengan baik.



Intelligentia - Dignitas