

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Melalui pembangunan di bidang pendidikan pemerintah berusaha untuk mengatasi dan mengurangi masalah sumber daya manusia pada era dunia usaha dan dunia industri (DUDI) saat ini, yakni dengan jalan mengembangkan dan membina pendidikan nonformal dalam berbagai kegiatan.

Program pendidikan nonformal bertalian dengan usaha bimbingan, pembinaan dan pengembangan warga masyarakat yang mengalami keterlantaran pendidikan dari keadaan yang kurang tahu menjadi tahu, dan dari kurang terampil menjadi terampil. Satuan pendidikan nonformal terdiri atas lembaga kursus, lembaga pelatihan, kelompok belajar, pusat kegiatan masyarakat, majelis taklim serta satuan pendidikan sejenis.

Salah satu upaya meningkatkan sumber daya manusia yaitu dengan diadakannya pendidikan nonformal seperti Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP).

Lembaga Kursus dan Pelatihan merupakan salah satu bentuk pendidikan nonformal yang dituntut dapat memberikan peningkatan pengetahuan, keterampilan bagi siswa, kecakapan hidup, dan sikap untuk mengembangkan diri sehingga memberikan dampak dan peningkatan taraf perekonomian.

Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pada pasal 26 ayat 5 disebutkan bahwa : “kursus dan pelatihan diselenggarakan bagi masyarakat yang memerlukan bakal pengetahuan keterampilan dan kecakapan hidup dan untuk mengembangkan diri, mengembangkan profesi, bekerja, usaha mandiri dan atau melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi.

Tempat dilaksanakan pendidikan nonformal yaitu di Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Gracia Medan. LKP Gracia merupakan suatu lembaga pelatihan tata rias dibawah binaan Kantor Dinas Pendidikan Kota Medan, dengan ijin dinas No. 420/12496/. PNF/2019 Tanggal 31 Juli 2019 sampai 31 Juli 2023 di bidang Kursus Tata Rias Pengantin yang dirancang untuk meluluskan tenaga terampil dibidangnya. LKP Gracia sebagai lembaga pelatihan Tata Rias Pengantin dalam melaksanakan proses pembelajaran mengacu pada asas profesionalisme yang selalu menyesuaikan pasar kerja. LKP Gracia beralamat di Jalan Sei Kera Gg HM Said No. 19 Medan.

Selaku lembaga Pendidikan Nonformal turut serta mewujudkan program pemerintah dalam mengatasi masalah sumber daya manusia. LKP Gracia memiliki program yang berkaitan dengan tata rias. Yakni, rias pengantin Yogya Putri, proses pembelajaran pembuatan paes pengantin Yogya Putri di LKP Gracia dengan menggunakan modul yang disusun oleh pemilik LKP Gracia. Materi yang diajarkan kepada warga belajar merupakan materi yang bersifat teori dan praktek dengan memberikan pengetahuan dan keterampilan rias pengantin Yogya Putri.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 28 Juli 2020 dengan Ibu Hj. Desmita, S.Pd sebagai pemilik LKP Gracia, mengatakan bahwa LKP Gracia menggunakan modul pada saat pembelajaran, akan tetapi masih belum maksimal pada materi pembuatan paes pengantin Yogya Putri yang bersifat teori dan praktik. Hal ini juga disebabkan karena adanya wabah virus Corona yang berbahaya, sehingga warga belajar dan instruktur diharuskan untuk menjaga jarak. Pemilik LKP Gracia mengantisipasi wabah virus corona dengan membagi warga belajar menjadi dua gelombang pada saat pembelajaran, karena tempat

pembelajaran yang kurang memadai untuk menjaga jarak antara warga belajar. Pembagian proses belajar mengajar menjadi dua gelombang membuat waktu pembelajaran menjadi kurang efisien dan tidak semua materi dapat tersampaikan kepada warga belajar, karena instruktur juga harus menyesuaikan waktu pembelajaran. Permasalahan lain yang terjadi yaitu 1) Penyampaian materi hanya secara verbal dengan menggunakan modul, 2) Kurangnya kemampuan warga belajar membuat paes pengantin Yogya Putri sesuai dengan tujuan pembelajaran, 3) Warga belajar saat pembelajaran praktik masih terjadi kesalahan dalam membentuk paes, sehingga terdapat perbedaan pada hasil membuat paes meliputi bentuk paes, ukuran paes, dan kerapian paes, 4) Materi pembuatan paes pengantin Yogya Putri juga masih cenderung berpusat pada modul dan catatan yang disampaikan oleh instruktur dan instruktur cenderung mengajar dengan metode ceramah, 5) Warga belajar juga masih mengalami kesulitan dalam menyesuaikan ukuran paes dengan wajah model, seperti ukuran paes terlalu besar daripada wajah model atau ukuran paes terlalu kecil daripada wajah model praktik.

Berdasarkan uraian diatas, maka dianggap perlu adanya perubahan dalam mengajar yakni dengan media pembelajaran yang mampu mengajak warga belajar untuk ikut berpartisipasi dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, bila perlu media pembelajaran tersebut mampu membuat warga belajar belajar mandiri jika suatu saat instruktur tidak dapat mengisi pembelajaran di LKP karena adanya wabah virus corona.

Selain hal diatas, media pembelajaran dapat menciptakan variasi dalam proses pembelajaran. Berkaitan dengan yang dibutuhkannya alat bantu atau media pembelajaran dalam usaha menciptakan proses belajar yang menyenangkan,

menarik, dan efektif, maka peneliti melakukan penelitian dibidang pendidikan berupa pengembangan media pembelajaran *Adobe Animate CC* pada materi pembuatan paes pengantin Yogya Putri siswa LKP Gracia Medan.

Adobe Animate CC merupakan software profesional yang digunakan untuk membuat beragam jenis proyek termasuk animasi, media interaktif dan game. Menurut Asrori, dkk (2019) dalam jurnalnya menyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan *Adobe Animate CC* dapat digunakan baik pada saat materi berlangsung bersama guru maupun di luar kelas secara mandiri. Pengembangan media diharapkan dapat membantu instruktur untuk menjelaskan materi pembuatan paes pengantin Yogya Putri. Media pembelajaran dengan menggunakan *software Adobe Animate CC* yang dapat mendukung berbagai media seperti video, animasi, suara, teks dan gambar yang dapat bergerak sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Media pembelajaran yang menarik akan memudahkan instruktur untuk meningkatkan minat warga belajar untuk belajar dimana saja dan kapan saja secara mandiri dan meningkatkan pemahaman warga belajar dalam memahami materi pembuatan paes pengantin Yogya Putri.

Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu, penelitian Samsudin, dkk (2019) yang berjudul “*Mobile App Education Gangguan Pencernaan Manusia Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Animate CC*” Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Adobe Animate CC* dapat membantu siswa lebih tertarik untuk belajar dan memahami pelajaran sistem pencernaan manusia. *Adobe Animate CC* juga dapat mempermudah siswa dalam memperoleh alternatif sumber belajar sebagai penunjang pembelajaran dimana waktu dan

tempat penggunaannya tidak harus di dalam kelas melainkan di luar jam pembelajaran.

Juga sejalan dengan penelitian Rahayu, dkk (2020) yang berjudul “Game Android "MENALAR" Berbasis Adobe Animate CC”. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa game edukasi "MENALAR" berbasis Adobe Animate CC yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori valid dengan persentasi 88,9%. Secara keseluruhan game edukasi "MENALAR" yang dikembangkan dapat dikatakan layak dan dapat dijadikan media pembelajaran alternatif dalam kegiatan pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Animate CC Pada Materi Pembuatan Paes Pengantin Yogya Putri Siswa LKP Gracia Medan.**

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yaitu : keterbatasan waktu dan tempat pada saat proses belajar mengajar yang disebabkan oleh wabah virus Corona, aktivitas warga belajar yang belum optimal dalam pembelajaran terutama saat praktik membentuk cengkorongan paes, kurangnya kemampuan warga belajar membuat paes pengantin Yogya Putri sesuai dengan tujuan pembelajaran, warga belajar saat pembelajaran praktik masih terjadi kesalahan dalam membentuk paes, sehingga cengkorongan paes pada bagian kanan dan kiri terdapat perbedaan meliputi bentuk paes, ukuran paes, dan kerapian paes, materi pembuatan paes pengantin Yogya Putri juga masih cenderung berpusat pada modul dan catatan yang

disampaikan oleh instruktur, Warga belajar juga masih mengalami kesulitan dalam menyesuaikan ukuran paes dengan wajah model, seperti ukuran paes terlalu besar daripada wajah model atau ukuran paes terlalu kecil daripada wajah model praktik. Hal inilah yang membuat warga belajar merasa kesulitan pada saat melakukan praktik pembuatan paes pengantin Yogya Putri.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas menunjukkan permasalahan yang timbul pada saat proses pembelajaran, mengingat keterbatasan penulis dalam hal waktu, tenaga, biaya, dan untuk membuat penelitian lebih terarah dan terfokus, maka diperlukan pembatasan masalah. Permasalahan hanya dibatasi pada:

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran menggunakan *software Adobe Animate CC* dalam pembuatan materi pembelajaran yang meliputi teks, gambar, audio dan video.
2. Materi pembelajaran mencakup materi pembuatan paes pengantin Yogya Putri.
3. Penelitian ini dilaksanakan pada warga belajar LKP Gracia Medan.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah diatas, maka masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dapat dirumuskan, yakni:

1. Bagaimana efektivitas media pembelajaran menggunakan *software Adobe Animate CC* pada materi pembuatan paes pengantin yogya putri warga belajar LKP Gracia Medan?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran menggunakan *software Adobe Animate CC* pada materi pembuatan paes pengantin yogyakarta putri warga belajar LKP Gracia Medan?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang terdapat diatas, maka tujuan pengembangan media pembelajaran yang akan dilakukan penelitian, yakni:

1. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran menggunakan *software Adobe Animate CC* pada materi pembuatan paes pengantin yogyakarta putri di LKP Gracia Medan.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan *software Adobe Animate CC* pada materi pembuatan paes pengantin yogyakarta putri di LKP Gracia Medan.

1.6. Manfaat Penelitian Pengembangan

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan ini, yakni:

1. Manfaat bagi warga belajar, dengan media pembelajaran menggunakan *software Adobe Animate CC* sebagai sumber belajar pembuatan paes pengantin Yogyakarta Putri diharapkan warga belajar dapat belajar mandiri, menghubungkan pengetahuan yang telah dimiliki dengan pengetahuan baru yang diperoleh dari media pembelajaran, serta memanfaatkan media pembelajaran tersebut sebagai media dan sumber belajar penunjang dalam mempelajari pembuatan paes.
2. Manfaat bagi instruktur, media pembelajaran menggunakan *software Adobe Animate CC* dapat digunakan sebagai wacana untuk meningkatkan kreatifitas instruktur dalam mengembangkan media

pembelajaran. Selain itu, instruktur dapat menggunakan media pembelajaran ini dalam proses pembelajaran.

3. Manfaat bagi peneliti, dapat memberikan tambahan pengetahuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik yang sesuai dengan kriteria bahan ajar.

1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Media pembelajaran ini dalam bentuk *software* aplikasi sehingga warga belajar dapat menggunakannya sebagai sumber belajar mandiri.

1. Media pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran yang tergolong dalam jenis media Audio Visual Gerak yang dapat disimpan di *DVD* dan *Flashdisk*.
2. Media pembelajaran ini berupa materi pembuatan paes pengantin Yoga Putri disertai dengan gambar animasi yang bergerak dan bersuara sehingga lebih menarik sehingga warga belajar tidak jenuh saat pembelajaran.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran penting dilakukan karena dapat memberikan motivasi dan meningkatkan minat belajar warga belajar. Media pembelajaran dapat merangsang warga belajar mengingat apa yang sudah dipelajari dengan pengetahuan baru. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dapat menarik perhatian warga belajar dan dapat meningkatkan pemahaman warga belajar mengenai materi yang disampaikan oleh instruktur. Media pembelajaran juga digunakan oleh warga belajar untuk belajar mandiri

dimana saja dan kapan saja, sehingga proses pembelajaran menjadi tidak monoton dan membosankan.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini terdapat beberapa asumsi:

- a. Warga belajar dapat belajar dengan mandiri dan mengulang-ulang materi pembelajaran yang kurang dimengerti dengan menggunakan media pembelajaran.
- b. Media pembelajaran menggunakan *software Adobe Animate CC* pada materi pembuatan paes pengantin Yogya Putri mampu membuat warga belajar untuk aktif di dalam proses pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini terdapat beberapa keterbatasan diantaranya:

- a. Media pembelajaran interaktif memerlukan kemampuan pengoperasian, untuk itu perlu ditambahkan petunjuk penggunaan.
- b. Media pembelajaran interaktif memerlukan waktu cukup lama untuk pembuatannya.
- c. Dalam penggunaan media pembelajaran interaktif instruktur memerlukan komputer dan infokus.