

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan saat ini memasuki era dunia media, dimana proses pembelajaran menuntut untuk lebih mengarah pada penggunaan media. Lebih lagi pada proses pembelajaran yang menekankan pada active learning, oleh karena itu tidak menutup kemungkinan bahwa tenaga pengajar (Dosen) dituntut lebih menguasai IPTEK untuk bersaing dengan dunia global.

Mata kuliah Dasar Rias merupakan kompetensi yang harus ditempuh pada program studi Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Medan yang diberikan pada mahasiswa semester I, dimana mata kuliah ini memberikan pengetahuan dan keterampilan bagi mahasiswa tentang prinsip inner glow dan outer glow, analisis kulit, perawatan kulit wajah (facial), tata rias wajah (make-up), perawatan rambut (creambath), perawatan tangan dan kaki (manicure dan pedicure) pada klien sesuai dengan prosedur yang tepat.

Materi analisis kulit adalah materi yang memberikan pengetahuan bagi mahasiswa tentang kulit. Materi analisis kulit dianggap sulit karena mahasiswa diharuskan untuk mengetahui, memahami dan mengingat teori dasar tentang kulit yang meliputi struktur kulit, jenis-jenis maupun ciri-ciri kulit, dan juga kelainan-kelainan yang terdapat pada kulit.

Kulit merupakan organ tubuh paling besar yang melapisi seluruh bagian tubuh, membungkus daging dan organ –organ yang ada didalamnya. Kulit memiliki fungsi melindungi bagian tubuh dari berbagai macam gangguan dan

rangsangan luar dan kulit menutup tubuh manusia pada daerah tubuh yang paling luas dari kepala sampai kaki (Perdanakusuma, 2017).

Kulit adalah organ tubuh terluas yang menutupi otot dan mempunyai peranan dalam homeostatis. Kulit mempunyai fungsi sebagai pelindung tubuh dari berbagai trauma dan penahan terhadap bakteri, virus dan jamur (Effendi, 2016). Kulit merupakan bagian tubuh yang paling luar, yang menutupi dan melindungi permukaan tubuh. Kulit merupakan organ terluas pada tubuh dan bertanggung jawab atas kesehatan maupun kehidupan manusia (Windiyati dkk, 2019).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan dosen pengampuh yaitu Ibu Dra.Marnala Tobing, M.Pd bahwa nilai yang diperoleh mahasiswa pada kompetensi analisis kulit belum maksimal dan masih ada mahasiswa yang belum memenuhi standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor yakni : 1. Kurangnya motivasi peserta didik (mahasiswa) dalam mempelajari analisis kulit. 2. Kurangnya pengetahuan peserta didik (mahasiswa) dalam membedakan jenis-jenis kulit. 3. Materi yang sulit dipahami oleh peserta didik (mahasiswa) karena banyak menggunakan bahasa-bahasa latin.

Dengan situasi perkembangan teknologi yang sangat pesat maka tenaga pengajar (Dosen) diharapkan untuk dapat mempelajari metode yang terbaik dalam penyampaian materi pembelajaran. Tenaga pengajar (Dosen) dapat menggunakan media yang menarik dalam pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat membuat mahasiswa lebih memahami materi pembelajaran dan juga dapat meningkatkan kreativitas dan semangat mahasiswa dalam belajar.

Media pembelajaran menjadi bagian yang penting dalam proses belajar mengajar, hal ini karena media pembelajaran dapat menjadi sarana yang dapat membantu dosen dalam menyampaikan materi perkuliahan kepada mahasiswa. Adapun salah satu media yang dapat dikembangkan ialah media *Adobe Animate Cc*.

Aplikasi *Adobe Animate Creative Cloud* merupakan aplikasi yang banyak digunakan oleh desainer web, karena mempunyai kemampuan yang lebih unggul dalam menampilkan multimedia, gabungan antara teks, gambar, grafis, animasi, suara, video serta interaktifitas user. *Adobe Animate Creative Cloud* termasuk program Aplikasi profesional yang digunakan untuk membuat animasi vektor dan bitmap yang sangat sesuai untuk membuat suatu situs web yang interaktif, menarik dan dinamis. Aplikasi ini berbasis animasi vektor yang dapat juga digunakan untuk menghasilkan CD pembelajaran interaktif. *Adobe Animate Creative Cloud* memiliki beberapa fitur unggulan, seperti *Creative Cloud Libraries* dan *Adobe Stock Integration* (Russell, 2017).

Menurut Irman (2020), *Adobe Animate Cc* merupakan pengembangan dari *Adobe Flash Profesional* dengan penambah pada fitur-fiturnya. Aplikasi *Adobe Animate Cc* merupakan aplikasi yang banyak digunakan karena mempunyai kemampuan yang lebih unggul dalam menampilkan multimedia, gabungan antar teks, gambar, grafis, animasi, suara, video serta interaksi user (Ninuk, 2021).

Peneliti memilih media pembelajaran *Adobe Animate CC* pada penelitian ini karena berdasarkan wawancara dengan dosen bidang studi bahwa media pembelajaran *Adobe Animate CC* ternyata belum pernah digunakan dosen sebagai

alat bantu penyampaian pembelajaran dasar rias khususnya pada materi analisis kulit kepada peserta didik dan pada penelitian-penelitian sebelumnya yang dilakukan di Universitas Negeri Medan Fakultas Teknik Program Studi Pendidikan Tata Rias. Sehingga memperkuat alasan penulis untuk melakukan penelitian dalam pengembangan media *Adobe Animate CC*.

Penggunaan media ini tentunya diharapkan dapat menumbuhkan motivasi mahasiswa dalam mempelajari bahasa dasar rias. Selain itu, tentunya penggunaan media *Adobe Animate CC* juga dapat membantu tenaga pendidik (dosen) menciptakan media pembelajaran yang interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pembelajaran menggunakan media *Adobe Animate CC* akan lebih fleksibel karena media ini dapat dioperasikan di mana dan kapan saja, namun yang menjadi syarat adalah tersedianya perangkat komputer untuk menjalankannya.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang **“Pengembangan Media Pembelajaran *Adobe Animate CC* Pada Mata Kuliah Dasar Rias Prodi Pendidikan Tata Rias Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah : 1) mahasiswa belum menguasai materi analisis kulit, 2) Materi yang sulit dipahami oleh peserta didik (mahasiswa) karena banyak menggunakan bahasa – bahasa latin, 3) kurangnya pengetahuan peserta didik (mahasiswa) dalam membedakan jenis-jenis kulit 4) Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar analisis kulit, 5) Media

pembelajaran *Adobe Animate CC* belum pernah digunakan pada mata kuliah dasar rias Prodi Pendidikan Tata Rias Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah maka perlu adanya pembatasan masalah pada aspek-aspek yang diteliti, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan pada mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Rias Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan.
2. Pengembangan media pembelajaran menggunakan media *Adobe Animate CC*.
3. Materi yang diteliti dibatasi pada analisis kulit (struktur kulit, fungsi kulit, jenis-jenis kulit, ciri-ciri kulit, dan kelainan-kelainan kulit wajah).
4. Data pengembangan dibatasi pada validasi ahli materi dan ahli media

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Adobe Animate CC* pada mata kuliah dasar rias mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Rias Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan?.

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan rumusan masalah yang di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *adobe animate cc* pada mata kuliah dasar rias mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Rias Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan.

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

1.6.1 Secara teoritis manfaat pengembangan ini adalah:

1. Untuk membangkitkan motivasi mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan menarik,
2. Konsep pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran

1.6.2 Secara praktis manfaat pengembangan ini adalah:

1. Sebagai alternatif dalam pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sehingga pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja tanpa adanya kehadiran guru secara fisik,
2. Dapat membantu peserta didik dalam memahami materi analisis kulit sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan menarik bagi peserta didik dan akhirnya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar,
3. Sebagai bahan masukan bagi pengajar dasar rias dengan menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik,
4. Sebagai bahan peneliti selanjutnya yang ingin meneliti pengembangan media *Adobe Animate CC*

1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Adobe Animate CC* pada mata kuliah dasar rias untuk mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Rias Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan . Media ini dikembangkan

dengan tujuan peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan, dan memudahkan dosen dalam menyajikan materi. Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki beberapa keunggulan yaitu:

1. Dapat digunakan mahasiswa untuk belajar mandiri dan dapat digunakan kapan saja dan di mana saja tanpa adanya kehadiran dosen secara fisik untuk menambah pengetahuan dan pemahaman tentang materi perkuliahan,
2. Media pembelajaran ini diharapkan memenuhi aspek Kriteria kualitas pembelajaran yang meliputi kualitas isi dan tujuan, kualitas tampilan media, dan kualitas kepraktisan media,
3. Memiliki variasi tampilan yang menarik dan tidak membosankan, dengan menyajikan berbagai kombinasi gambar, warna *background*, *backsound* dan video sehingga siswa lebih tertarik,
4. Mudah dalam penggunaannya.

1.8. Pentingnya Pengembangan

1. Bagi mahasiswa, media ini dapat meningkatkan pengalaman dan motivasi belajar dan menambah sumber pembelajaran siswa,
2. Bagi dosen, media ini dapat menjadi inspirasi dan motivasi untuk meningkatkan kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran,
3. Bagi sekolah, media ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi bahan ajar tambahan pada mata pelajaran kecantikan dasar.

1.9. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi yang mengacu pada pengembangan media ini adalah:

1. Prodi Pendidikan Tata Rias Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan memiliki fasilitas berupa proyektor dan laboratorium komputer yang memadai untuk menggunakan media pembelajaran *Adobe Animate CC*

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Objek pengembangan terbatas pada penggunaan media pembelajaran *Adobe Animate CC* di Prodi Pendidikan Tata Rias Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan,
2. Hanya pada materi analisis kulit pada mata kuliah dasar rias yang merupakan materi dasar Prodi Pendidikan Tata Rias Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan,
3. Hanya dapat dijalankan menggunakan perangkat keras (PC/Laptop)