

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang berkualitas merupakan sebuah acuan untuk terbentuknya Sumber Daya Manusia yang berkualitas, dengan pendidikan yang berkualitas maka akan memberikan kemajuan bagi umat manusia dari berbagai segi kehidupan. Satuan pendidikan yang ada di Indonesia terbagi atas pendidikan formal dan non formal. Pendidikan formal dimulai dengan Jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi.

Dalam dunia pendidikan, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong proses pembelajaran untuk lebih aplikatif dan menarik sebagai upaya untuk peningkatan kualitas pendidikan. Inovasi dan metode pengajaran yang baru dan tepat akan membantu proses pemahaman siswa sehingga siswa dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Dengan media pembelajaran, pendidikan dapat dilaksanakan dengan sebaik-baiknya sehingga tujuan pendidikan dapat terwujud untuk memajukan suatu bangsa. Salah satu cara untuk mendorong tercapainya pembelajaran yang efektif. Peningkatan kualitas pembelajaran dan perbaikan dalam pendidikan dapat diwujudkan melalui kegiatan inovasi atau perubahan. Bentuk usaha dari perubahan ini diantaranya metode pengajaran, perilaku peserta didik, materi - materi pelajaran, fasilitas pendidikan dan media yang digunakan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Nurrita, 2018).

Selanjutnya media pembelajaran yang menarik akan memudahkan tenaga pendidik untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran. Menurut Asryad (2019) Hal Ini dapat terjadi dikarenakan peserta didik memperoleh pengetahuan dan ketrampilan melalui interaksi pengalaman baru dengan menggunakan media belajar dibandingkan dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Sistem pendidikan disebut bermutu dari segi proses apabila proses belajar mengajar berlangsung secara efektif dan mahasiswa mengalami proses pembelajaran yang bermakna ditunjang oleh berbagai jenis sumber belajar. Keaktifan pembelajaran digambarkan oleh prestasi belajar yang dicapai oleh pembelajar. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional mengemukakan seiring dengan perubahan paradigma pembelajaran, maka keberhasilan kegiatan belajar mengajar dikelas tidak hanya ditentukan oleh faktor pendidik, melainkan sangat dipengaruhi oleh keaktifan mahasiswa dengan pendidik sebagai sumber belajar pada lingkungan belajar. Dengan demikian, mahasiswa seharusnya tidak belajar dari pendidik saja, tetapi dapat juga belajar dari berbagai sumber belajar yang tersedia dilingkungannya, hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lubis (2018) yang menyatakan bahwa mahasiswa seharusnya dapat belajar dimana saja dan kapan saja, sesuai dengan materi yang mereka minati.

Program Studi Tata Rias Unimed adalah salah satu prodi yang ada pada jurusan PKK yang memberi pengetahuan, ketrampilan, teknologi, sikap dan etika kerja yang terampil dan kreatif. Dengan berkembangnya sumber daya manusia (SDM) yang terampil dan berkualitas dapat memasuki berbagai lapangan kerja usaha dan industri. Hal ini sesuai dengan fungsi dari pendidikan nasional yaitu

mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk perkembangan potensi mahasiswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis, berkepribadian dan beretos kerja serta bertanggung jawab dan produktif (UUSPN No. 20 Tahun 2003).

Usaha untuk mencapai kualitas pendidikan kejuruan yang memuaskan, pengembangan teknologi informasi dan komunikasi harus dapat dimanfaatkan pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif didukung dengan media yang sesuai, salah satunya dengan media seperti komputer sehingga komputer juga dikaitkan sebagai sarana pembelajaran. Sekarang ini media pembelajaran mengalami perkembangan berbantu komputer dalam setiap mata perkuliahan.

Dari hasil observasi awal yang peneliti lakukan dengan dosen pengampu mata kuliah rias fantasi yakni Ibu Habibah Hanum dan Ibu Nurul, pada 21 juni 2021 diketahui bahwa proses belajar mata kuliah tersebut sudah menggunakan media belajar, adapun media belajar yang digunakan masih berupa *power point* dan tayangan video saja, serta proses pembelajaran masih terpusat pada dosen, mahasiswa juga kurang dalam berinovasi akan suatu rias fantasi, berdasarkan observasi tersebut, juga diketahui bahwa dosen membutuhkan media belajar baru untuk melengkapi media belajar yang sudah ada. Hal ini diperlukan agar mahasiswa dapat memiliki gambaran dan dapat lebih berinovasi dalam membuat karakter-karakter baru.

Diketahui juga permasalahan yang dihadapi mahasiswa ketika mengikuti perkuliahan rias fantasi khususnya mahasiswa stambuk 2017, mereka merasa kesulitan dalam mendesain rias fantasi *body painting* untuk berbagai karakter, hal ini disebabkan mahasiswa kesulitan berinovasi karena kurangnya mengakses sumber belajar yang mengarahkan mahasiswa dalam perkuliahan rias fantasi khususnya pada proses pembuatan rias fantasi *body painting*, sedangkan mahasiswa membutuhkan gamabran maupun ide baru dalam membuat karakter di rias fantasi, selanjutnya mahasiswa juga mengalami kesulitan dalam mencari media yang sesuai, lalu kesulitan lain yang dihadapi mahasiswa adalah ketika mereka harus menyesuaikan bentuk badan model dengan bentuk karakter yang dibuat, masih banyak mahasiswa yang belum menguasai Teknik-teknik dan proses *body painting*. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan mahasiswa tata rias stambuk 2017 yang menyebutkan bahwa dalam proses *Body painting*, mereka kesulitan dalam menyesuaikan desain bentuk karakter, dan bingung untuk memulai tahapannya, dikarenakan kekurangan referensi dalam membuat *body painting* yang sesuai dengan tema khususnya pada tema *coral bleaching*, tema *coral bleaching* merupakan sebuah tema yang di angkat dari peristiwa keluarnya *zooxanthella* dari karang, yang ditandai dengan memudarnya warna seluruh karang menjadi putih, dimana tema ini memiliki kesulitan tersendiri dan mengharuskan mahasiswa untuk lebih kreatif untuk menentukan komponen-komponen yang digunakan, namun pada kenyataannya mahasiswa mengalami kesulitan dalam membuat desain tema ini, mulai dari menentukan warna, karakter, hingga pengaplikasian aksesoris yang tepat pada tema ini.

Dalam pembelajaran dikelas dosen belum menggunakan media interaktif, dan masih menggunakan *ppt*. Hamalik (2017) menyatakan bahwa dosen dituntut agar mampu memahami, menggunakan alat – alat yang tersedia dalam upaya mencapai tujuan – tujuan pembelajaran yang diharapkan. Maka dari itu dosen harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup baik dalam penciptaan media pembelajaran. Menurut Nurita (2018) Dengan adanya media pembelajaran: proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah, efisiensi belajar siswa dapat meningkat karena sesuai dengan tujuan pembelajaran, membantu konsentrasi belajar siswa karena media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa karena perhatian siswa terhadap pelajaran dapat meningkat, memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar sehingga siswa dapat memahami secara nyata dari materi yang diberikan lebih mengerti materi secara keseluruhan.

Mata kuliah rias fantasi merupakan mata kuliah ini terdiri dari teori dan praktik yang membahas tentang Rias wajah, rias karakter, dengan disain dan koreksi sesuai dengan konsep riasan yang akan dibuat, seperti tata rias wajah, penataan rambut, dan *body painting*. Beberapa indikator dari pencapaian kompetensi dari mata kuliah ini yaitu: 1) mampu memahami pengetahuan tentang rias fantasi 2) mampu menentukan tema dan desain rias fantasi 3) mampu mengaplikasikan rias fantasi sehingga dalam proses pembelajaran mata kuliah tersebut mahasiswa dituntut dalam melakukan pekerjaan langkah demi langkah dengan tujuan agar tercapai tujuan pembelajaran terkadang mahasiswa berfokus pada dosen saat pembelajaran berlangsung, namun mahasiswa belum dapat

memahami secara jelas dan kurang mampu untuk mengulang kembali proses yang sudah disampaikan oleh dosen dengan tepat dan benar. Maka dari itu penulis melakukan penelitian untuk membuat media pembelajaran yang memudahkan dan memotivasi mahasiswa untuk belajar mandiri dan dapat mengulang kembali apabila belum dipahami setelah selesai pembelajaran atau tanpa kehadiran dosen. Dari perolehan hasil belajar maka untuk mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan, pembelajaran harus dilaksanakan secara maksimal sehingga indikator pembelajaran tercapai. Hal ini juga didukung oleh dosen yang dapat menciptakan pembelajaran yang efektif sehingga mahasiswa lebih termotivasi untuk memahami materi dan menjalankan pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar salah satunya yaitu dengan penggunaan media yang sesuai. Menurut Shalikhah (2017) Keunggulan *Lectora inspire* yaitu software ini diciptakan untuk kebutuhan *e-learning*.

*Lectora inspire* dapat digunakan untuk kebutuhan pembelajaran baik secara online maupun offline yang dapat dibuat dengan cepat dan mudah. Sehingga sangat sesuai dengan mata kuliah rias fantasi, yang dapat membangkitkan antusias mahasiswa terhadap mata kuliah Tata Rias fantasi dan membuat mahasiswa lebih aktif, timbulnya kerjasama antar mahasiswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan pengembangan media ini, diharapkan dapat membantu dosen dalam menyampaikan materi yang lebih baik dan menarik bagi mahasiswa, sehingga dosen dan mahasiswa tidak bergantung pada media cetak. Mahasiswa sebagai penerima materi lebih termotivasi, aktif dan mudah memahami materi yang disampaikan.

Dari uraian di atas, untuk membantu kelancaran proses pembelajaran di Prodi Pendidikan Tata Rias Unimed, maka penulis tertarik dan berkeinginan untuk melakukan penelitian tentang “**Pengembangan Media Pembelajaran *Lectora inspire* Pada Mata Kuliah Rias fantasi Mahasiswa Tata Rias Universitas Negeri Medan**” sebagai media belajar baru.

### 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) Pembelajaran rias fantasi sejauh ini belum menggunakan media interaktif; (2) Sumber belajar yang digunakan masih berbentuk buku diktat dan tayangan video; (3) Mahasiswa mengalami kesulitan dalam mencari media belajar yang sesuai; (4) Mahasiswa kesulitan dalam memahami materi *body painting*; (5) Mahasiswa membutuhkan gambaran dan inovasi dalam membuat karakter-karakter baru dalam rias fantasi; (6) mahasiswa mengalami kesulitan dalam membuat desain tema *coral bleaching* khususnya pada penentuan warna, karakter, hingga pengaplikasian aksesoris; (7) proses perkuliahan masih terpusat pada dosen.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah tersebut, maka pengembangan media pembelajaran dibatasi dalam ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Mata kuliah rias fantasi dan materi pembelajaran yang dikembangkan hanya meliputi *body painting* pada tema *coral bleaching*
2. Subjek penelitian adalah mahasiswa tata rias semester VII Universitas Negeri Medan.

3. Media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk aplikasi dengan bantuan *software lectora inspire*, dimana dalam media tersebut terdapat materi teks dan video.
4. Teknik Pengumpulan data Kelayakan media menggunakan angket.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan Batasan masalah diatas, maka masalah penelitian dirumuskan yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan Media Pembelajaran *Lectora inspire* Pada Mata Kuliah Rias fantasi materi *body painting* Mahasiswa Tata Rias Universitas Negeri Medan?
2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran *Lectora inspire* Pada Mata Kuliah Rias fantasi materi *body painting* Mahasiswa Tata Rias Universitas Negeri Medan?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Lectora inspire* Pada Mata Kuliah Rias fantasi materi *body painting* Mahasiswa Tata Rias Universitas Negeri Medan.
2. Kelayakan Media Pembelajaran *Lectora inspire* Pada Mata Kuliah Rias fantasi materi *body painting* Mahasiswa Tata Rias Universitas Negeri Medan.

#### 1.6 Manfaat Penelitian :

Manfaat yang akan dicapai setelah penelitian ini dilaksanakan adalah :



1. Sebagai bahan masukan bagi penulis, untuk menambah wawasan mengenai pengembangan media pembelajaran.
2. Sebagai bahan masukan bagi mahasiswa tata rias dalam peningkatan pengetahuan rias fantasi melalui media pembelajaran *lectora inspire*.
3. Sebagai bahan masukan bagi dosen dan kampus selaku tempat penelitian dalam menyampaikan pembelajaran melalui media pembelajaran.
4. Sebagai penelitian yang relevan untuk penelitian selanjutnya.

### 1.7 Spesifikasi produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah :

1. media dikembangkan dengan menggunakan Software *lectora inspire*
2. Format aplikasi *.exe*
3. Media dilengkapi dengan teks, dan audio visual.
4. Tersedia indikator yang harus dicapai mahasiswa
5. media mencakup materi *body painting* pada area Wajah, Dada, dan Punggung pada rias fantasi.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil wawancara peneliti memperoleh data nilai siswa dengan rata-rata siswa mendapatkan nilai baik pada mata kuliah rias fantasi , hal ini disebabkan karena mahasiswa masih kurang memahami prosedur awal dalam rias fantasi. Hal ini diindikasikan karena kurangnya media pembelajaran yang digunakan mahasiswa saat proses pembelajaran. pentingnya dilakukan pengembangan media pembelajaran agar dapat mengatasi kendala-kendala dalam proses belajar mahasiswa. Kendala yang sering dihadapi ialah kurang menariknya pembelajaran yang mengakibatkan mahasiswa bosan saat belajar.

## 1.9 Asumsi dari Keterbatasan Pengembangan

### 1.9.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media adalah: media pembelajaran merupakan media yang kompleks dalam segi tampilan dan isi, media ini memuat audio, video, teks yang semakin menguatkan isi dalam penyayanan materi yang terkandung dalam video tersebut. Banyak software yang dapat digunakan dalam pembuatan media ini, namun yang peneliti gunakan yaitu software *lectora inspire*, Kemampuan software ini dalam mengedit media cukup baik, dapat dimanfaatkan dalam proses pembuatan media pembelajaran dengan hasil akhir berbentuk aplikasi berformat *exe*. Kualitas hasil yang bagus dengan kapasitas penyimpanan yang kecil sangat cocok dijadikan solusi pada pengembangan media pembelajaran. Hasil akhir dapat di desain untuk akses yang mudah melalui media apapun, sesuai dengan keterbatasan pengguna media pembelajaran. Sehingga media ini, selain dapat digunakan untuk pembelajaran didalam kelas, dapat juga dijadikan media pembelajaran mandiri dirumah bagi mahasiswa.