

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi di era sekarang telah berkembang ke ranah pendidikan. Meningkatnya permintaan global menuntut pendidikan untuk selalu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi dalam rangka meningkatkan, terutama terkait dengan penggunaan teknologi untuk domain pendidikan terutama dalam proses pendidikan. Melalui pendidikan pula berbagai aspek kehidupan dikembangkan melalui proses belajar dan pembelajaran. Berbagai masalah dalam proses belajar perlu diselaraskan dan distabilkan agar kondisi belajar tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta dapat diperoleh seoptimal mungkin. Untuk melengkapi komponen belajar dan pembelajaran di sekolah, sudah seharusnya guru memanfaatkan media atau alat bantu yang mampu merangsang pembelajaran secara efektif dan efisien.

Media yang menarik dan inovatif perlu dirancang dalam sebuah penyajian dalam proses pembelajaran, harus disajikan dengan menarik. Selain itu kesesuaian dengan konteks perlu juga untuk diperhatikan untuk memudahkan fokus dan terarah. Mahasiswa harus mampu untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya serta mengasah kemampuan itu di lingkungan sekitarnya. Maka dalam setiap perkuliahan yang dilakukan, dosen hendaknya dapat mengoptimalkan kemampuan berpikir mahasiswa melalui media yang digunakan. Media dalam perkuliahan dapat dikembangkan atau dapat dirancang sesuai dengan kebutuhan (Mursanti , 2020) .

Program studi Pendidikan Tata Rias merupakan salah satu program studi di Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. Program studi ini bertujuan menghasilkan pendidik lulusan sarjana yang mampu merencanakan pembelajaran tata rias, kemudian mempraktikkannya sehingga peserta didik dapat memahami materi tentang tata rias. Salah satunya yaitu mata kuliah Sanggul dan Penataan Rambut yang merupakan salah satu mata kuliah yang diajarkan pada mahasiswa Pendidikan Tata Rias (S1) Universitas Negeri Medan. Pembelajaran penataan sanggul ini, mahasiswa dituntut untuk mampu melakukan penataan rambut dengan baik.

Pada mata kuliah sanggul dan penataan rambut terdapat salah satu materi yaitu penataan rambut pola asimetris. Materi tersebut bersifat praktikum, yang melatih mahasiswa berpikir, menalar, mengingat dan terampil. Saat melakukan praktik materi penataan rambut, mahasiswa dituntut untuk memahami terlebih dahulu teori teknik penataan rambut asimetris, alat yang diperlukan, bahan serta kosmetik yang digunakan untuk melakukan penataan rambut pola asimetris. Proses kerja pada saat melakukan penataan rambut harus baik dan benar, maka dari itu diperlukan pemahaman yang cukup dalam mengikuti perkuliahan tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah sanggul dan penataan rambut, peneliti mendapatkan informasi bahwa terdapat beberapa kendala yang menyebabkan pembelajaran pada mata kuliah sanggul dan penataan rambut belum maksimal. Hal ini di duga disebabkan kurangnya kreativitas mahasiswa tentang sanggul dan penataan rambut, mahasiswa kurang paham membuat desain dengan pola penataan sanggul asimetris, mahasiswa ada yang mengalami kesulitan dalam membentuk rambut, terbatasnya buku atau bahan ajar

tentang sanggul dan penataan rambut, mahasiswa tidak memiliki buku teks pegangan mengenai mata kuliah sanggul dan penataan rambut sehingga mahasiswa membutuhkan referensi sumber belajar untuk memahami materi dan pada pelaksanaan praktik mahasiswa bisa belajar secara mandiri.

Hasil wawancara yang telah peneliti lakukan juga pada mahasiswa tata rias yang telah ikut mata kuliah sanggul dan penataan rambut, berpendapat bahwa mata kuliah sanggul dan penataan rambut merupakan mata kuliah yang tergolong sulit, karena mata kuliah ini memerlukan kreativitas dalam membuat desain sanggul dengan pola asimetris. Media yang dipergunakan masih terbatas buku catatan dan penjelasan dari dosen. Mahasiswa juga menyebutkan bahwa mata kuliah sanggul merupakan mata kuliah yang sulit dilakukan, karena ketika praktik mahasiswa dituntut untuk cepat dan rapi namun dipihak lain mahasiswa harus tetap berhati-hati agar sanggul dapat terbentuk dengan baik sesuai dengan desain.

Dari hasil pengamatan yang penulis lakukan, penulis melihat perkuliahan dengan pemberian materi dengan media *powerpoint* saja, mahasiswa juga kesulitan dalam membentuk sanggul asimetris yaitu letak sanggul asimetris belum tepat, mahasiswa kurang menguasai teknik penyasakan pada penataan rambut, serta mahasiswa kurang terampil dalam menata sanggul dengan pola penataan asimetris sehingga sanggul yang dihasilkan kurang rapi dan masih terlihat kaku. Sejalan dengan kemampuan yang dialami mahasiswa dalam membentuk sanggul asimetris maka untuk mengatasinya, mahasiswa harus memiliki kemampuan dalam membentuk sanggul asimetris pada kesempatan pesta malam hari.

Pola penataan asimetris selain digunakan sebagai penataan korektif bagi bentuk kepala, wajah dan leher, juga akan mendukung penampilan perhiasan leher dan telinga model yang bersangkutan terutama bagi klien yang bentuk wajahnya tidak simetris. Penataan asimetris untuk pesta malam hari dibuat lebih mewah daripada penataan siang hari. Modelnya dapat dibuat dengan di bagian depan atas dan bagian belakang rambut disasak terlebih dahulu. Hal ini dimaksudkan agar sanggul terlihat lebih berisi atau menggelembung.

Didukung juga dengan analisis kebutuhan dosen serta analisis kebutuhan mahasiswa yang menunjukkan bahwa dosen dan mahasiswa membutuhkan media *flipbook maker* pada materi penataan sanggul pola asimetris, diperoleh persentase kebutuhan dosen sebesar 92% serta hasil analisis kebutuhan mahasiswa sebesar 80,33% karena media pembelajaran bermanfaat sebagai alat untuk menyampaikan materi pelajaran, dan dapat menjadikan kelas lebih interaktif, efisien dan menarik.

Dengan permasalahan di atas, penulis mencoba menawarkan media yang memanfaatkan perkembangan visual dan suara. Pembuatan media yaitu dengan memanfaatkan aplikasi *flip book maker*, media ini diharapkan dapat membuat pengajar inovatif dalam menyampaikan topik dan menjadikan mahasiswa lebih dinamis dan tidak bergantung pada penyampaian pendidik saja. Media pembelajaran pada mata kuliah sanggul dan penataan rambut digunakan sebagai alat bantu untuk menampilkan materi. *Flip book maker* merupakan buku digital yang interaktif, perpaduan antara teks, gambar, suara dan visual, sehingga dapat dimanfaatkan secara efektif dalam pengembangan media pembelajaran, menghemat biaya, dapat membuat pembelajaran bervariasi dan konsentrasi pada pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Salah satu hasil penelitian yang dilakukan oleh (Triwahyuningtyas et al., 2020) Dengan Judul *The problem-based learning e-module of planes using Kvisoft Flipbook Maker for elementary school students*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media yang dilakukan dalam 2 tahap diperoleh kriteria sangat layak dengan persentase rata-rata ahli materi dan ahli media sebesar 85,82%, serta hasil uji efektivitas media yang telah dikembangkan adalah 90,47 dan skor rata-rata hasil tes mahasiswa sudah melewati kriteria minimum.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik dan berkeinginan untuk melakukan penelitian tentang “ **Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Maker* pada Pola Penataan Asimetris Mata Kuliah Sanggul dan Penataan Rambut Mahasiswa Tata Rias Universitas Negeri Medan**”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu:

1. Mahasiswa kurang berkompeten dalam materi kuliah membuat penataan asimetris.
2. Mahasiswa kesulitan menentukan letak pola penataan asimetris
3. Mahasiswa kurang mampu membuat desain sanggul dengan pola asimetris.
4. Mahasiswa kurang menguasai teknik penyasakan rambut.
5. Mata kuliah sanggul dan penataan rambut belum memiliki buku pegangan atau modul, sehingga membuat proses perkuliahan menjadi kurang efektif.

6. Media pembelajaran berbasis *flip book maker* pada mata kuliah sanggul dan penataan rambut khususnya pada materi pola penataan asimetris belum pernah diterapkan.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, permasalahan yang ada cukup luas, sehingga perlu adanya pembatasan masalah yang akan diteliti.

Penelitian ini terfokus pada :

1. Penelitian ini dipusatkan pada pembuatan produk media pembelajaran berbasis *Flip book maker*
2. Materi pelajaran yang akan diteliti adalah pola penataan sanggul asimetris pada kesempatan pesta malam hari
3. Objek pada penelitian ini yaitu mahasiswa Tata Rias S1 angkatan 2021.
4. Pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* dilakukan dengan validasi ahli materi dan ahli media.
5. Kelayakan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* dilakukan dengan uji coba 3 tahap dengan kelompok kecil, kelompok sedang dan kelompok besar.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Flip Book Maker* pada Pola Penataan Asimetris Mata Kuliah Sanggul dan Penataan Rambut Mahasiswa Tata Rias Universitas Negeri Medan ?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Flip Book Maker* pada Pola Penataan Asimetris Mata Kuliah Sanggul dan Penataan Rambut Mahasiswa Tata Rias Universitas Negeri Medan ?

### 1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran yang menarik pada Mata Kuliah Sanggul dan Penataan Rambut pada materi Pola Penataan Rambut Asimetris berbasis aplikasi *Flip Book Maker* untuk Mahasiswa Tata Rias Universitas Negeri Medan.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Flip Book Maker* pada Pola Penataan Asimetris Mata Kuliah Sanggul dan Penataan Rambut Mahasiswa Tata Rias Universitas Negeri Medan.

### 1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Bagi mahasiswa

Menarik minat mahasiswa dalam perkuliahan sanggul dan penataan rambut, situasi belajar mengajar yang aktif dan menarik, sehingga mahasiswa tidak merasa bosan serta dapat mengeksplorasi ide serta memperoleh pengetahuan tentang sanggul dan penataan rambut. Mahasiswa juga dapat melakukan pembelajaran secara mandiri.

## 2. Bagi dosen

Dengan penelitian ini, diharapkan media yang dihasilkan dapat membantu proses perkuliahan dan menambah pemahaman mahasiswa. Membantu pengajar dan calon pengajar yang akan datang sebagai referensi pembelajaran inovatif dan interaktif, sehingga dapat menumbuhkan minat kepada pengajar dan calon pengajar untuk membuat pembelajaran menjadi lebih efektif.

## 3. Bagi penelitian selanjutnya

Sebagai referensi serta penambah wawasan guna menyempurnakan metode yang berkembang dan yang akan dikembangkan seiring dengan peningkatan teknologi dan informasi.

### **1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang akan diharapkan pada penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan software *Kvisoft Flip Book Maker* sebagai rencana pembelajaran dan sebagai sumber perkuliahan untuk mahasiswa Tata Rias Universitas Negeri Medan
2. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan CPMK dan Sub-CPMK pada mata kuliah sanggul dan penataan rambut
3. Media pembelajaran ini diharapkan memenuhi aspek kriteria kualitas pembelajaran yang meliputi kualitas isi dan tujuan, kualitas tampilan media dan kualitas kepraktisan media
4. Memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan, yakni dengan menyajikan berbagai kombinasi video, gambar dan suara sehingga membuat mahasiswa lebih tertarik

5. Mudah dalam penggunaannya
6. Informasi dan materi secara visual mudah dimengerti oleh mahasiswa.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi alternatif sumber belajar yang berbasis *Flip book maker*. Manfaat yang diharapkan untuk pengembangan media ini antara lain:

1. Bagi mahasiswa

Media ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar di perkuliahan, membantu dan mempermudah mahasiswa dalam perkuliahan. Memberikan suasana perkuliahan yang berbeda dengan yang biasa dilakukan.

2. Bagi dosen

Media ini dapat membantu dosen dalam melaksanakan perkuliahan dan dapat memperkaya bahan ajar yang tepat dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

3. Bagi peneliti

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, maka dapat menambah wawasan, pengetahuan serta pengalaman peneliti menerapkan langsung pengetahuan yang dimiliki selama proses pembelajaran tersebut.

4. Bagi Universitas

Media ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi bahan ajar tambahan dalam perkuliahan, dan diharapkan dapat meningkatkan mutu perkuliahan Sanggul dan Penataan Rambut serta dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Media Pengembangan

### 1. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran *Flip book maker* pada mata kuliah Sanggul dan Penataan Rambut antara lain:

- a. Media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses perkuliahan
- b. Media pembelajaran memuat ilustrasi menarik dan memotivasi mahasiswa untuk belajar
- c. Dengan adanya media ini diharapkan mahasiswa dan dosen tidak lagi canggung terhadap perubahan zaman.
- d. Belum tersedianya pengembangan media pembelajaran khususnya materi pola penataan asimetris pada mata kuliah sanggul dan penataan rambut yang berbasis *Flip book maker*.

### 2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Terbatasnya waktu dan biaya yang dimiliki peneliti sehingga materi pada penelitian ini hanya pada materi pola penataan sanggul asimetris

- b. Objek pengembangan terbatas pada pengguna media di mata kuliah Sanggul dan Penataan Rambut mahasiswa Tata Rias Universitas Negeri Medan