

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ornamen Tumbuhan Dalam Rias Wajah Fantasi Bagi Siswa SMK Tata Kecantikan Kulit

Marnala Tobing¹, Rasita Purba², Hotmaria Tampubolon³, Shion Sola Gratia⁴

¹Prodi Prodi Pendidikan Tata Rias, Jurusan PKK, Fakultas Teknik, Univeritas Negeri Medan, Indonesia

^{2,3}Prodi Pendidikan Tata Busana, Jurusan PKK, Fakultas Teknik, Univeritas Negeri Medan, Indonesia

⁴Alumni Prodi Pendidikan Tata Boga Jurusan PKK, Fakultas Teknik, Univeritas Negeri Medan, Indonesia

Email : marnala.tobing59@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif ornament tumbuhan dalam rias wajah fantasi bagi siswa kelas XII jurusan tata kecantikan kulit SMK Negeri 1 Beringin. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (research and development) yang terdiri dari 5(lima) langkah pengembangan yaitu: 1) potensi masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi ahli 5) revisi produk. Subjek dalam penelitian ini adalah 3 (tiga) orang ahli media dan 3 (tiga) orang ahli materi. Objek penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran rias wajah khusus karakter pada materi rias wajah fantasi dalam bentuk media pembelajaran interaktif dengan format *Power point*. Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah angket (kuesioner) dengan menggunakan skala likert dalam penilaian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Menghasilkan produk media pembelajaran interaktif ornament tumbuhan dalam rias wajah fantasi bagi siswa kelas XII jurusan tata kecantikan kulit SMK Negeri 1 Beringin. 2) Media pembelajaran interaktif dinyatakan masuk dalam kategori layak dengan melalui beberapa tahapan yaitu : 1) validasi oleh ahli media menyatakan bahwa 87,3% dengan kategori “ sangat baik” karena memenuhi standar kelayakan, 2) validasi oleh ahli materi menyatakan bahwa 86,6% dengan kriteria “ sangat baik” dengan memenuhi standar kelayakan isi.

Kata kunci : *Pengembangan, Media Interaktif, Rias Fantasi.*

PENDAHULUAN

Indonesia sekarang dalam masa sulit akibat pandemi yang terjadi sejak awal tahun 2020 di mulai. Banyak yang terkena dampak dari pandemi *Covid-19* ini, dari segini ekonomi, dunia pekerjaan kehidupan sehari-hari sampai pada system Pendidikan yang harus berubah demi tetap berlangsungnya proses belajar mengajar. Demi menekan peningkatan kasus penyebaran virus *Covid-19* ini kegiatan belajar mengajar di lakukan jarak jauh/daring .

Materi rias fantasi meliputi merias wajah, melukis di badan, menata rambut, busana dan kelengkapan lainnya berupa ornamen yang ditambahkan pada riasan wajah. Pembelajaran rias fantasi meliputi membaca, mengamati contoh gambar dan video, membuat gambar konsep atau sket, melakukan eksperimen. Pada materi rias wajah fantasi ada beberapa tema yang biasa digunakan pada siswa yaitu Tema *Flora* , *Fauna* , *Legenda* , *Sejarah* dan *bebas* . Seperti pada tema *flora*(tumbuhan) banyak objek yang bisa dijadikan ide dalam membuat riasan wajah seperti pohon , daun, bunga, buah buahan dan lain sebagainya. Dalam rias wajah fantasi juga memerlukan ornamen untuk mendukung riasan wajah tersebut. Namun siswa memiliki beberapa kendala yakni tidak mampu menggambar, kesulitan dalam memperoleh ide membuat konsep rias dan menentukan ornamen yang di perlukan untuk melengkapi rias wajah fantasi .Umumnya guru kesulitan menyampaikan teori dasar desain dikarenakan mata pelajaran desain telah dihapus. Berdasarkan kendala yang

ada dalam proses pembelajaran guru bisa menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan meminimalisir keluhan siswa. Media Interaktif merupakan media pembelajaran terdiri dari perpaduan antara teks, gambar, audio-video dan didalamnya dapat disisipkan evaluasi yang disediakan secara interaktif. Media interaktif menjadi salah satu media yang menarik digunakan dalam pembelajaran rias fantasi karena semua materi rias fantasi dapat disajikan dalam satu media pembelajaran dan siswa dapat berinteraksi langsung dengan media untuk pembelajaran aktif dan interaktif. Berdasarkan uraian diatas, maka penulis berminat untuk merancang suatu penelitian dengan judul “ **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ornamen Tumbuhan Dalam Rias Fantasi Bagi Siswa Kelas XII Jurusan Tata Kecantikan Kulit SMK Negeri 1 Beringin**”.

Sesuai dengan rumusan masalah yang sudah di tentukan maka Penelitian ini bertujuan : Mengembangkan Media pembelajaran Interaktif berbasis *Power Point* Ornamen tumbuhan dalam rias wajah fantasi bagi siswa kelas XII Jurusan tata kecantikan SMK Negeri 1 Beringin dan Mengetahui efektifitas media pembelajaran Interaktif berbasis *Power Point* Ornamen tumbuhan dalam Rias fantasi bagi siswa kelas XII jurusan tata kecantikan SMK Negeri 1 Beringin.

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberi pengertian bahwa melalui kemajuan teknologi dapat diciptakan atau dikembangkan multimedia pembelajaran yang membantu mengatasi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran rias fantasi secara khusus dan pembelajaran seni rupa secara umum. Bagi Peneliti dapat menyalurkan ilmu yang telah dimilikinya selama menempuh pendidikan untuk dibagikan sehingga dapat digunakan sebagai media atau bahan ajar yang bermanfaat serta menambah wawasan peneliti tentang proses pembuatan media. Bagi Sekolah dapat memanfaatkan sarana yang ada di sekolah sebagai media pembelajaran alternatif dan menambah wawasan tentang media pembelajaran melalui multimedia. Memberikan keleluasaan belajar terkait dengan kemudahan media belajar dan menambah pengetahuan penggunaan komputer yang bertanggung jawab dan bermanfaat.

Kajian Teoritik

Arsyad (2014) mengemukakan bahwa “ media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain (2010) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran.

Kajian Produk Yang Di Kembangkan

Media ini berpengaruh pada hasil belajar siswa dan dapat di terima oleh siswa dengan sangat baik dan dapat membantu mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran oleh karena itu perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran Multimedia Interaktif untuk menambah variasi media pembelajaran pada mata pelajaran Rias Wajah Fantasi materi rias.

Model Pengembangan Produk yang di Gunakan

Pada Penelitian ini mata pelajaran yang di fokuskan ialah Rias wajah Fantasi dengan menggunakan media Pembelajaran interaktif berbasis *Power point* Dimana peneliti akan menginovasikan RPP dengan Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian Yang Relevan

Penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya adalah:

Penelitian dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macro Media Flash Pada Mata Pelajaran Perawatan Rambut Dasar Kelas X SMK Negeri Beringin” hasil penelitian menunjukkan : (1) ahli materi pelajaran perawatan rambut dasar berada pada kualifikasi sangat baik(90,8%), (2) uji coba media pembelajaran pada kualifikasi

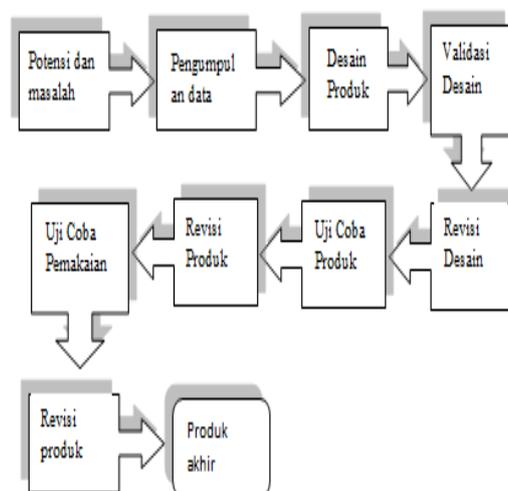
sangat baik (94%), (3) uji coba kelompok kecil pada kualifikasi baik (70,88%), (4) uji coba kelompok sedang pada kualifikasi sangat baik (94,34%), (6) uji efektifitas siswa pada kualifikasi sangat baik (94,34%), (7) uji efektifitas guru pada kualifikasi guru sangat baik (93%) ini membuktikan tingkat keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis macro media flash yang di kembangkan

Menurut hasil penelitian Nanda Putri Amalia pada tahun 2015 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Inquiry pada Materi Geometri untuk Kelas X SMA menyatakan bahwa diperoleh kesimpulan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kriteria baik dengan rata-rata skor 3.96 dan dapat diujicobakan dengan beberapa perbaikan. Respon oleh guru dan siswa memberikan hasil bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kriteria baik dengan skor dari guru 3.84 dan skor dari siswa 3.83. Oleh karena itu, dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis inquiry pada materi geometri untuk kelas X SMA yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran matematika.

Penelitian dengan Judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Fenomena Kehidupan Sehari-hari tentang Pemisahan Campuran” disusun oleh Naimatil Jannah, Noor Fadiawati, Lisa Tania tahun 2017 Universitas Lampung Dikutip tanggal 21-september-2019 peneliti menaiki kesimpulan bahwa telah diperoleh media interaktif pemisahan campuran berbasis fenomena kehidupan sehari-hari yang valid. Persentase validasi ahli pada aspek konstruksi, kesesuaian isi dengan kurikulum dan keterbacaan secara berturut 100%, 100% dan 96,77%. Respon guru pada aspek kesesuaian isi dengan kurikulum 100% dan respon siswa terhadap aspek keterbacaan sebesar 91,67%

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan ini dilakukan di Fakultas Teknik universitas negeri medan yang beralamat Jl. Wiliem Iskandar Pasar V Medan estate waktu penelitain dilakukan pada bulan oktober 2020. Subjek yang dimaksud dalam penelitian ini adalah orang, tempat atau benda yang diamati dalam rangka pembuatan sebagai sasaran. Adapun subjek penelitian dalam penelitian ini adalah tiga validator ahli materi dan tiga validator ahli media. Menurut Arikunto (2013) objek penelitian adalah pokok persoalan yang hendak diteliti untuk mendapatkan data secara lebih terarah. Adapun objek penelitian dalam penelitian ini adalah pengembangan Media interaktif pada mata pelajaran rias wajah khusus karakter pada materi rias wajah fantasi.



Gambar 1. Prosedur Penerapan Penelitian yang di kembangkan Borg and Gall (Sumber : Sugiyono, 2016)

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah: Analisis data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif, semua data yang terkumpul dianalisis dengan teknik kuantitatif. Data kualitatif yang berupa pernyataan sangat kurang baik, kurang baik, cukup baik, baik, sangat baik diubah menjadi data kuantitatif dengan skala 1 sampai 5. Hasilnya dirata-ratakan dan digunakan untuk menilai kualitas media e-book dasar kecantikan.

Menurut (Sugiyono, 2016) kriteria penilaian secara deskriptif presentase dengan rumus sebagai berikut:

Rumus Persentase

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Dimana :

P: Presentase

F: Jumlah frekuensi jawaban responden terhadap suatu pilihan

N: Jumlah responden

Dengan kriteria penilaian seperti yang ditulis pada tabel 6 berikut ini:

Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subjek sampel uji coba dan dikonversikan ke pertanyaan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna. Pengonversian skor menjadi persyaratan penilaian ini dapat dilihat dalam tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Nilai	Kriteria	Persentase (%)
A	Sangat Baik	100 - 90%
B	Baik	89 - 70%
C	Cukup Baik	69 - 50%
D	Kurang Baik	49 - 30%
E	Sangat Kurang Baik	29 - 0%

(Sumber: Sugiyono, 2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pelaksanaan penelitian dan pengembangan Media pembelajaran interaktif ornament tumbuhan mata pelajaran dalam rias wajah fantasi dilakukan secara bertahap. Tahap awal dalam penelitian dan pengembangan adalah menganalisis potensi dan masalah yang ada di sekolah, kemudian tahap selanjutnya yaitu pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan dengan cara melihat proses pembelajaran, karakteristik siswa, fasilitas yang mendukung, serta kebutuhan belajar siswa melalui guru kelas. Permasalahan yang terdapat pada kompetensi rias wajah fantasi yaitu memerlukan inovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk mendukung dan mempermudah proses belajar mengajar dimasa pandemi COVID-19 ini. Selain siswa dapat menambah wawasan dan pengetahuan, mampu memanfaatkan teknologi pada saat pembelajaran, dan dapat belajar secara mandiri.

Proses pelaksanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif ornament tumbuhan dalam rias wajah tahap awal diperlukan sebuah analisis kebutuhan namun karena keterbatasan maka akan dilakukan hanya analisis kebutuhan guru. Analisis kebutuhan guru dilakukan di SMK Negeri 1 Berigin Lubuk Pakam dengan cara memberikan angket kebutuhan guru diberikan kepada guru Tata Kecantikan pada mata pelajaran Rias Wajah Khusus Karakter yang berjumlah 2 guru. Kegiatan analisis kebutuhan guru bertujuan

untuk memperoleh informasi apa saja yang dibutuhkan oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif agar tujuan proses belajar mengajar tercapai. Hasil angket kebutuhan guru dijadikan dasar dalam menunjang kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif ornamen tumbuhan dalam rias wajah fantasi .

Tabel 2. Tingkat Kecenderungan Penilaian Ahli Media Terhadap Aspek Kelayakan Keagrafikaan

No.	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase %
1.	Sangat baik	85% - 100%	29	50,8%
2.	Baik	69% - 84%	20	35%
3.	Cukup baik	53% - 68%	8	14%
4.	Tidak baik	37% - 52%	0	0
5.	Sangat tidak baik	20% - 36%	0	0

Berdasarkan pengamatan hasil validasi ahli media pada tabel 8 tingkat kecenderungan penilaian media tentang aspek kelayakan keagrafikaan “sangat baik” dengan persentase 50,8%, baik 35%, cukup baik 14%, kurang baik 0% dan sangat kurang baik 0%.

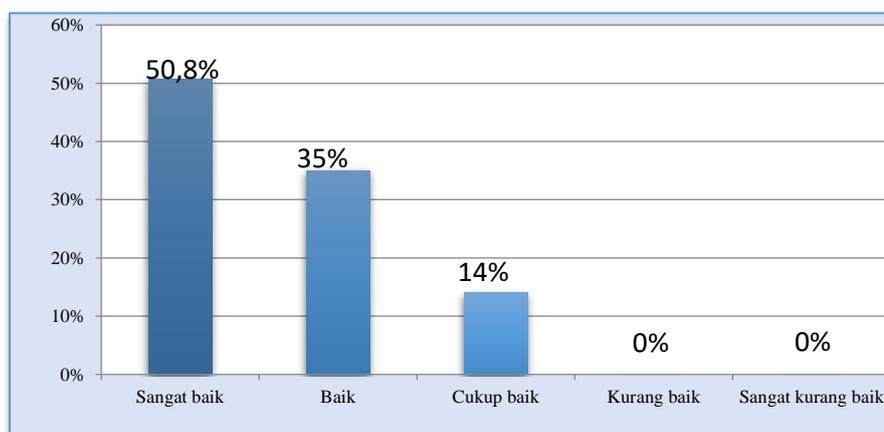


Diagram 1. Tingkat Kecenderungan Penilaian Ahli Media

Tabel 3. Tingkat Kecenderungan Penilaian Ahli Materi

No.	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat baik	85% - 100%	18	35,2%
2.	Baik	69% - 84%	32	62,7%
3.	Cukup baik	53% - 68%	1	1,9 %
4.	Tidak baik	37% - 52%	0	0
5.	Sangat tidak baik	20% - 36%	0	0

Berdasarkan pengamatan hasil validasi ahli materi pada tabel 13 tingkat kecenderungan penilaian materi tentang aspek kelayakan isi “sangat baik” dengan persentase 35,2%, “baik” 62,7% dan “cukup baik” 1,9% “kurang baik” 0% “sangat kurang baik” 0%.

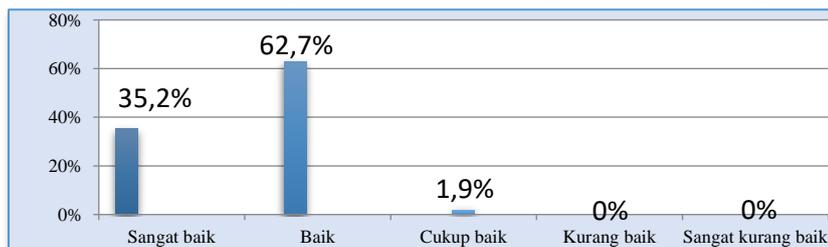


Diagram 2. Tingkat Kecenderungan Penilaian Ahli Materi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif ornament tumbuhan dalam rias wajah fantasi dilaksanakan berdasarkan tahapan sebagaimana yang terdapat dalam prosedur penelitian. Penelitian pengembangan ini dimulai dari analisis kebutuhan yang diberikan guru. Analisis ini dilakukan dengan cara memberikan angket kebutuhan, dengan hasil pengumpulan kebutuhan guru 89% menunjukkan bahwa fasilitas di SMK Negeri 1 Beringin memadai untuk mendukung penggunaan media dalam proses belajar mengajar. Analisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif ornament tumbuhan dalam rias wajah fantasi terdapat beberapa tahap yaitu: mengkaji kurikulum dan mengidentifikasi materi yang dibutuhkan untuk pengembangan media pembelajaran interaktif ornament tumbuhan dalam rias wajah fantasi.

Tahap selanjutnya pengembangan media pembelajaran interaktif ornament tumbuhan dalam rias wajah fantasi adalah uji kelayakan atau validasi oleh ahli media dan ahli materi dibidangnya. Validasi oleh ahli media bertujuan untuk memberikan masukan dan mengevaluasi media pembelajaran interaktif ornament tumbuhan dalam rias wajah fantasi. Validasi oleh ahli media menyatakan bahwa secara keseluruhan aspek kelayakan 87,3% media "sangat baik". Validasi ahli materi bertujuan untuk memberikan masukan dan mengevaluasi materi rias wajah fantasi. Validasi oleh ahli materi menyatakan bahwa kelayakan isi materi 86,6% materi "sangat baik".

Setelah melalui tahap menganalisis kebutuhan guru, validasi ahli media dan validasi materi kemudian dikatakan layak dari penilaian ahli media dan ahli materi. Maka produk ini dapat dipromosikan atau disebarluaskan secara terbatas. Publikasi produk dilakukan dengan penyebaran file dengan log in di *platform* edmodo melalui *smartphone* atau laptop siswa, sedangkan untuk guru melalui CD dan *Flashdrive*

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan dari penelitian tentang Pengembangan media pembelajaran interaktif ornament tumbuhan dalam rias fantasi bagi siswa kelas XII jurusan tata kecantikan kulit SMK Negeri 1 Beringin adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan produk

Pada tahap ini disimpulkan bahwa Media pembelajaran interaktif ornamen tumbuhan dalam rias wajah fantasi yang dikembangkan termasuk kedalam kategori "sangat baik" dengan skor nilai ahli media 87,3% yang termasuk kedalam kategori "sangat baik" dan skor nilai ahli materi 86,6% yang termasuk kedalam kategori "sangat baik".

2. Kelayakan Produk

Pada tahap ini karena keterbatasan pandemi COVID-19 yang sedang terjadi maka uji coba kelayakan hanya dilakukan oleh 3 (tiga) orang ahli media dan 3 (tiga) orang ahli materi yang dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran interaktif ornamen tumbuhan dalam rias wajah fantasi bagi kelas XII jurusan tata kecantikan kulit SMK Negeri 1 Beringin diperoleh penilaian "sangat baik".

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Asrul, 2013. *Media Pembelajaran*, Medan; Perdana Publishing
- Asyhar, Rayanda 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gustami, SP. 2008. *Nukilan Seni Ornamen Indonesia*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.
- Ida Prihantina. (2015). *Tata rias fantasi*. Bojongsari: Materi Pendidikan Dan
- Majid, A. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munir, (2013). *MULTIMEDIA dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta

Pelatihan.

- Press. Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*.
Sanjaya, Wina. (2014). *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
Sugiyono. 2016. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
Sugiyono. 2017. *Statistika untuk penelitian*. Bandung Alfabeta
Susanto, M. 2012. *DiksiRupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt
Lab & Djagad Art House.
Turyani, S. (2012). *Rias Wajah Fantasi*. Bojongsari.
Wahyuni, Dwi. (2012). *Tata Rias Fantasi Tokoh Vont Rothbart Dalam Cerita Swan Lake Pada
Pagelaran Fairy Of Fantasi*. Yogyakarta: FT UNY. Skripsi