



Contents lists available at [Journal IICET](#)

JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)

ISSN: 2502-079X (Print) ISSN: 2503-1619 (Electronic)

Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/jrti>



Pengembangan media pembelajaran perawatan wajah berbasis android pada kompetensi tata kecantikan di sekolah menengah kejuruan

Adha Kurnia Sari^{1*)}, Rahmiati Rahmiati², Linda Rosalina², Dedy Irfan³

¹ Pendidikan Teknologi Kejuruan, Universitas Negeri Padang, Indonesia

² Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan, Universitas Negeri Padang, Indonesia

³ Pendidikan Teknik Elektronika, Universitas Negeri Padang, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Oct 19th, 2022

Revised Oct 25th, 2022

Accepted Nov 2nd, 2022

Keyword:

Pengembangan
Media pembelajaran
Perawatan wajah
Android
Tata kecantikan

ABSTRAK

Materi pembelajaran produktif khususnya pada materi perawatan wajah sangat kurang diminati oleh siswa karena materi pembelajarannya yang sangat sulit dan banyak. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukannya media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dengan melakukan pembelajaran menggunakan media berbasis teknologi. Di zaman sekarang siswa lebih banyak beraktivitas menggunakan *android* sehingga pembelajaran menggunakan media berbasis *android* ini sangat cocok digunakan untuk pembelajaran yang kurang diminati siswa karena pada media ini berisi materi yang sangat lengkap dan mudah diakses yang pada kontennya dilengkapi dengan handout, video, gambar dan soal evaluasi. Metode penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R & D) dengan menggunakan model *Four D* (4 D) a. Tahap pendefinisian (*Define*); b) Tahap Perancangan (*Design*); c) Tahap Pengembangan (*Develop*); d) Tahap Penyebaran (*Disseminate*). Penelitian ini hanya dilakukan sampai batas mengembangkan dan menghasilkan sebuah aplikasi media pembelajaran yang valid untuk diimplementasikan berdasarkan penilaian validator. Instrumen pengumpulan data terdiri dari lembar validasi ahli media (3 ahli) dan validasi ahli materi (3 ahli). Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil validasi yang dilakukan diperoleh persentase rata-rata penilaian sebesar 97, 5 % dengan kategori valid. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa aplikasi media pembelajaran berbasis *android* sudah valid untuk digunakan dalam pembelajaran perawatan wajah.



© 2022 The Authors. Published by IICET.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Corresponding Author:

Sari, A. K.,
Pendidikan Teknologi Kejuruan, Universitas Negeri Padang, Indonesia
Email: adhakurniasari0704@gmail.com

Pendahuluan

Di era sekarang yaitu 4.0 merupakan era yang semua mobilitas pekerjaan maupun pendidikan dalam aktivitasnya sangat membutuhkan teknologi dan informasi secara cepat terutama pada siswa. semua kegiatan atau perkembangan baik informasi, edukasi dan lain sebagainya dapat diakses dengan mudah menggunakan *smartphone*. *Smartphone* saat ini menjadi salah satu barang yang favorit terutama bagi siswa karena digunakan untuk bermain games dan media sosial, ini akan mengganggu belajar mereka, karena konsentrasinya akan berkurang atau menurun. Siswa lebih fokus untuk melihat *smartphone*, bahkan sampai kecanduan

smartphone. Untuk menanggulangi hal tersebut alangkah baiknya smartphone digunakan sebagai media dalam pembelajaran sehingga siswa dapat belajar dengan mandiri melalui smartphone yang mereka miliki.

Media merupakan sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (Astuti dkk, 2019). Media menjadi sarana penghubung dan komunikasi yang baik antara dua belah pihak dan digunakan semua kalangan masyarakat. Sedangkan media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, dan membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran. Adapun *android* merupakan salah satu sistem operasi mobile yang tumbuh di tengah sistem operasi lain yang berkembang saat ini. *Android* adalah platform komprehensif bersifat open source yang dirancang untuk perangkat mobile. *Android* adalah sistem operasi berbasis Linux yang diperuntukkan untuk mobile device. *Android* merupakan sistem operasi yang paling diminati di masyarakat karena memiliki kelebihan seperti sifat open source yang memberikan kebebasan para pengembang untuk menciptakan aplikasi (Dewi dkk, 2021).

Penggunaan media berbasis *android* saat ini sangat dibutuhkan untuk membantu siswa agar lebih memahami pembelajaran dengan mudah dan juga agar siswa lebih termotivasi untuk minat dalam belajar. Pada media ini memiliki konten-konten yang lengkap disajikan dengan animasi, video dan gambar saat penyampaian materi pembelajaran serta dilengkapi dengan soal evaluasi. Media berbasis *android* ini sangat mudah diakses oleh siswa dimanapun dan kapanpun dan siswa lebih cenderung mudah untuk mengingat dan memahami karena tidak menggunakan satu jenis indera. Rahmiati, dkk (2020) pada penelitiannya menjelaskan bahwa efek dari pembelajaran menggunakan media berbasis *android* yaitu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat menaikkan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Friedl, dkk (2020) siswa sangat menyukai pembelajaran dengan menggunakan *android* karena penggunaanya yang sangat mudah dan bisa di buka kapan saja serta bisa diulang.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK Negeri 6 Padang banyak siswa yang tidak tuntas pada pelajaran perawatan wajah karena kurangnya minat dan motivasi belajar yang disebabkan dari materi yang sangat banyak, sumber yang kurang dan dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan buku, handout cetak, power point yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Materi perawatan wajah merupakan materi yang sangat terpakai dalam kompetensi keahlian kecantikan sehingga siswa dituntut untuk bisa dalam mengimplementasikannya dalam kehidupannya. Materi pada pembelajaran ini sangat banyak dan kompleks sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang lengkap dimana berisi materi, video dan animasi yang mudah diakses serta sesuai dengan keinginan siswa saat ini. Penggunaan media pembelajaran berbasis *android* pada pelajaran perawatan wajah ini sangat ideal sekali di zaman ini karena semua siswa rata-rata melakukan aktivitasnya dengan menggunakan *android*.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran perawatan wajah maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran perawatan wajah berbasis *android*." Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran berbasis *android* sehingga dapat digunakan oleh guru maupun siswa dalam pembelajaran.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development), yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono 2012). Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan 4D, yaitu model pengembangan yang terdiri dari empat tahapan yang terdiri dari (1) *Define*, (2) *Design*, (3) *Develop* dan (4) *Disseminate* (Thiagarajan, 1974). Uji validitas media pembelajaran berbasis *android* dilakukan oleh validator yang berkompeten yaitu validator ahli media dan validator ahli materi. Selanjutnya, validator diminta untuk memberikan penilaian secara umum dan saran terhadap media pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan, apakah media pembelajaran berbasis *android* yang telah dibuat sudah bisa dikatakan valid atau tidak valid. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif, yakni dengan cara menghitung persentase nilai hasil validasi.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$



Gambar 1 <Tahap Pengembangan Media Pembelajaran Perawatan Wajah Berbasis Android Menggunakan Model 4D>

Tingkat kelayakan produk hasil penelitian pengembangan diidentikkan dengan presentasi skor. Semakin besar presentasi skor hasil analisis data maka semakin baik tingkat kelayakan produk hasil penelitian pengembangan. Kriteria dalam mengambil keputusan dalam validasi media pembelajaran mobile learning berbasis *android* dapat dilihat pada TABEL 1 (Ridwan 2011).

Tabel 1 <Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran>

No	Persentase	Keterangan
1	80 % - 100 %	Baik/Valid
2	60 % – 79,99 %	Cukup Baik/ Cukup Valid
3	50 % - 59,99 %	Kurang Baik / Kurang Valid
4	0 – 49,99 %	Tidak Baik (diganti)

Hasil dan Pembahasan

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah berupa aplikasi media pembelajaran berbasis *android*. Produk media pembelajaran ini dibuat dan dirancang sendiri oleh peneliti, dengan tujuan dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi dan juga sebagai sumber belajar mandiri yang sewaktu- waktu dapat digunakan oleh siswa di luar sekolah. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model perancangan media pembelajaran model 4D. Model *Four-D* melalui empat tahapan pengembangan media yaitu: a) Tahap pendefinisian (*Define*); b) Tahap Perancangan (*Design*); c) Tahap Pengembangan (*Develop*); d) Tahap Penyebaran (*Disseminate*). Penelitian pengembangan model four D (4D) yang dilakukan hanya sampai tahap Development (Pengembangan), karena tujuan penelitian ini hanya sebatas mengembangkan dan menghasilkan suatu media pembelajaran yang valid untuk diimplementasikan berdasarkan penilaian validator. Tahap-tahap penelitian pengembangan tersebut dijelaskan seperti dibawah ini:

1. Pendefinisian (*Define*), pada tahap menganalisis kebutuhan (*needs analysis*) ini guna untuk proses pembuatan media pendukung pembelajaran. Pada tahap ini langkah-langkah yang dilakukan analisis terhadap pengembangan produk yang dilakukan terdiri dari analisis kebutuhan, kurikulum, siswa, tugas, dan konsep. Dari analisis tersebut dihasilkan perumusan tujuan pembelajaran yang membutuhkan bantuan media sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi dan siswa untuk belajar mandiri yang dipilih adalah materi perawatan wajah, karena pokok bahasan tersebut membutuhkan hal-hal yang konkret untuk memudahkan siswa memahami materi tersebut. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran *android*, guru dapat memberikan penjelasan secara konkret dari materi tersebut.

2. Perancangan (Design), pada tahap desain yang dilakukan antara lain yaitu: 1) mendesain aplikasi media pembelajaran berbasis *android*; 2) Materi, gambar dan video yang sesuai dan tepat dengan materi tekanan), 3) Lembar validasi ahli media dan ahli materi.
3. Development (Pengembangan), hasil dari tahap pengembangan yaitu: 1) Aplikasi media pembelajaran berbasis *android*, aplikasi ini terdiri dari kompetensi siswa, materi ajar, gambar, video, dan soal evaluasi interaktif; 2) Skor validasi media.

Tabel 2 <Hasil Validasi Ahli Media>

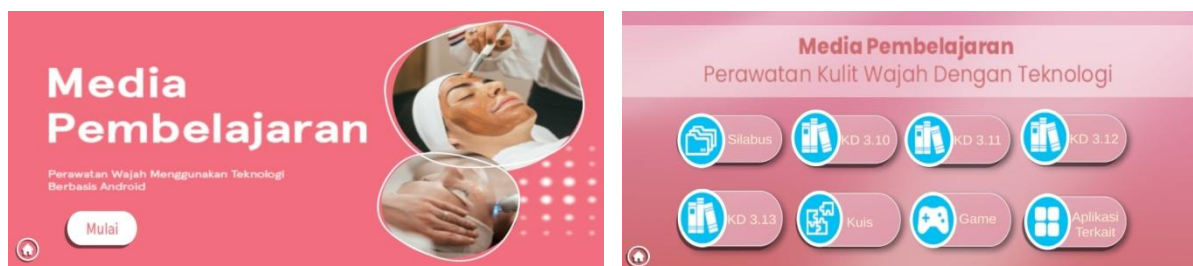
No.	Aspek	Persentase (%)
1.	Aspek Didaktik	97 %
2.	Aspek Kontruksi	97 %
3.	Aspek Teknis	95 %
	Rata-Rata	96 %

Berdasarkan hasil analisis validasi ahli media mengenai media pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan menghasilkan persentase sebesar 96 %. Hal yang dinilai meliputi tampilan, pemilihan warna, fungsi tombol, output dari menu, dan juga kemudahan akses pengolahan program dan penggunaan aplikasi. Saran dari validator adalah aplikasi ini sudah bagus, namun ukuran huruf diperhatikan lagi.

Tabel 3 <Hasil Validasi Ahli Materi>

No.	Aspek	Persentase (%)
1.	Aspek Kualitas Materi	100 %
2.	Aspek Kualitas Pembelajaran	100 %
3.	Aspek Kualitas Tampilan	98 %
	Rata-Rata	99 %

Hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh tiga validator diperoleh sebesar 99 %. Aspek yang dinilai oleh para ahli materi adalah kebahasaan, kesesuaian indikator dengan materi, kesesuaian animasi dengan materi yang ingin disampaikan, aspek ilustrasi, dan soal evaluasi.



Gambar 2 <Tampilan Halaman Awal Pada Media Pembelajaran Perawatan Wajah Berbasis Android>



Gambar 3 <Tampilan Halaman Materi Pada Media Pembelajaran Perawatan Wajah Berbasis Android>

Rata-rata validasi dari ahli media dan ahli materi diperoleh sebesar 97,5 % dengan kategori valid atau baik. Maka aplikasi media pembelajaran perawatan wajah berbasis *android* layak digunakan oleh siswa dalam pembelajaran.

Simpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis *android* pada pelajaran perawatan wajah dengan teknologi telah berhasil dibuat. Media pembelajaran ini termasuk kedalam kategori sangat baik sebagai media pembelajaran sesuai dengan pengujian yang dilakukan. Berdasarkan pengumpulan data validasi yang telah dilakukan oleh penilai (validator) diperoleh nilai persentase rata-rata sebesar 97,5 % dengan kategori valid. Maka aplikasi media pembelajaran berbasis *android* pada pelajaran perawatan wajah dengan teknologi dinyatakan sudah valid digunakan dalam pembelajaran perawatan wajah dengan teknologi di SMK jurusan Tata Kecantikan.

Referensi

- Astuti, M., Rahmiati, R., Novita, S. Z., & Oktarina, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata Kuliah Perawatan Kulit Wajah. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 12(2), 52-58.
- Dewi, I. P., Mursyida, L., & Samala, A. D. (2021). Dasar-Dasar *Android* Studio Dan Membuat Aplikasi Mobile Sederhana.
- Friedl, M., Ebner, M. and Ebner, M. (2020). Mobile learning applications for *android* und iOS for German language acquisition based on learning analytics measurements. *Int. J. Learn. Anal. Artif. Intell. Educ. IJAI*, 2(1), p. 4
- Rahmiati, Yuliana, I. P. Dewi and M. Adri, "The Effect of Mobile-Learning Models on Students' Learning Outcomes of Research Methodology Courses at the Cosmetology and Beauty Department," 2020 Third International Conference on Vocational Education and Electrical Engineering (ICVEE), 2020, pp. 1-5, doi: 10.1109/ICVEE50212.2020.9243201.
- Ridwan. 2011. Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian. Alfabeta. Bandung.
- Sugiyono, 2012. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Thiagarajan, Sivasailam, dkk. (1974). Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children. Washinton DC: National Center for Improvement Educational System.