

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flash* Pada Senam Tata Kecantikan Kulit

Flash-Based Learning Media Development in Skin Beauty Gymnastics

Syifa Afriani Budianto^{1*}, Eti Herawati¹, Lilis Jubaedah¹

¹Universitas Negeri Jakarta, Jakarta

*Corresponding author : syifaafrianibudianto@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah media pembelajaran berbasis *flash* pada senam tata kecantikan kulit yang layak untuk digunakan. Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* dengan menggunakan model dan tahapan ADDI (*Analysis, Design, Development dan Implementation*). Pada tahap *Analysis*, dilakukan analisa tentang analisis kebutuhan, analisis isi materi dan analisis konsep media. Pada tahap *Design*, yaitu dilakukan pembuatan *Storyboard* yang disesuaikan dengan analisis konsep media. Pada tahap *Development*, yaitu dilakukan pengembangan desain *storyboard* ke dalam tampilan produk media yang sebenarnya, setelah produk media jadi maka dilakukan validasi oleh para ahli dan dilakukan revisi produk. Pada tahap *Implementation*, dilakukan penerapan produk terhadap mahasiswa melalui tahapan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa penyebaran angket. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa pendidikan tata rias Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran yang sudah layak digunakan. Kelayakan media pembelajaran ditunjukkan dari hasil validasi oleh para ahli yang menyatakan bahwa media pembelajaran telah baik dari segi materi dan tampilan. Maka dapat disimpulkan media pembelajaran ini layak digunakan oleh mahasiswa dan dapat membantu mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, *Flash*, Senam Tata Kecantikan Kulit.

Abstract

This research aims to create a flash-based learning medium on skin beauty gymnastics that is worth using. Researchers use Research and Development methods (R&D) using ADDI (Analysis, Design, Development and Implementation) models and stages. At the Analysis stage, analysis of needs analysis, material content analysis and media concept analysis are carried out. At the Design stage, it is done storyboard creation that is adjusted to the analysis of media concepts. In the Development stage, namely the development of storyboard design into the appearance of actual media products, after the finished media product is carried out validation by experts and carried out product revisions. In the Implementation stage, product implementation is carried out to students through small group trials and large group trials. Data collection techniques used in the form of the dissemination of questionnaires. The subject of this research was a makeup education student at the Faculty of Engineering, State University of Jakarta. The result of this research is a learning media that is already worth using. The feasibility of learning media is shown from validation results by experts who state that the learning media has been both in terms of material and appearance. So it can be concluded that this learning media is feasible for students and can help students in the learning process.

Keywords : Development, Learning Media, *Flash*, Skin Beauty Gymnastics.



PENDAHULUAN

Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar semakin berkualitas, seperti yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dengan perkembangan teknologi saat ini, maka masyarakat akan lebih dimudahkan untuk menjangkau atau mendapatkan pendidikan. Seperti perkembangan teknologi komputer dewasa ini yang semakin menunjukkan kemajuan pesat. Pemanfaatannya hampir meliputi berbagai aspek dan lapisan. Salah satunya yaitu ditandai dengan makin maraknya instansi, universitas dan juga sekolah-sekolah yang menerapkan teknologi komputer atau teknologi informasi. Komputer merupakan salah satu produk teknologi yang dinilai tepat digunakan sebagai alat bantu pengajaran.

Alat bantu pengajaran atau bisa disebut alat pembelajaran merupakan semua alat untuk membantu pendidik dalam melakukan proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif. Media pembelajaran yang merupakan salah satu dari alat pembelajaran sangatlah diperlukan pendidik dalam proses pembelajaran untuk mendorong pemahaman peserta didik di kelas sehingga prestasi peserta didik dapat meningkat. Dengan pemanfaatan berbagai media dalam pembelajaran akan memudahkan proses komunikasi dan interaksi dari pendidik ke peserta didik. Penggunaan media pembelajaran akan merangsang indera penglihatan dan pendengaran sehingga dalam pemahaman dan minat peserta didik dalam pembelajaran meningkat.

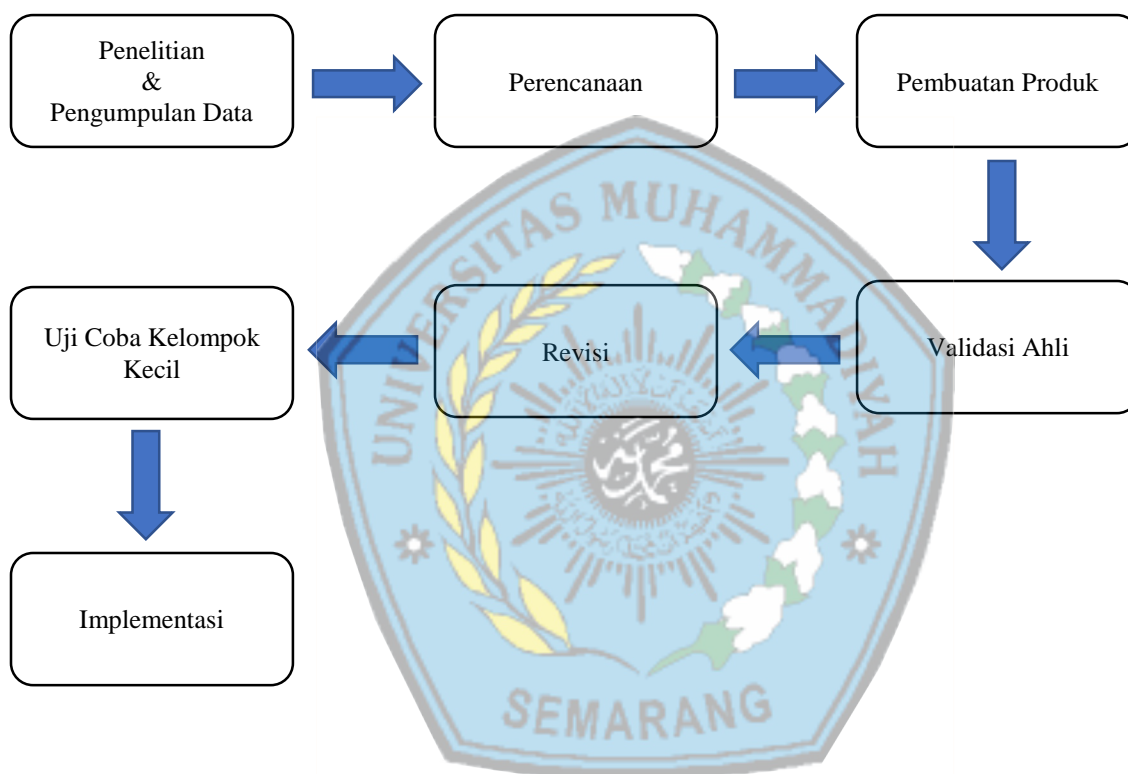
Banyak cara untuk membuat media pembelajaran. Salah satunya dengan teknologi komputer yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran adalah software berbasis *flash*. Salah satu *software* yang dapat membuat *file flash* adalah *Adobe Flash Professional CS6*. *Adobe Flash Professional CS6* merupakan salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berupa presentasi, pembuatan animasi serta penyisipan multimedia berupa gambar, *sound* dengan kemudahan pengoperasian. Dengan pengembangan media pembelajaran menggunakan *software Adobe Flash Professional CS6* akan memudahkan dosen dalam menjelaskan materi pelajaran. Media pembelajaran berbasis *flash* ini juga memungkinkan mahasiswa terlibat secara aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran ini dirancang agar mahasiswa tidak hanya terpaku pada penjelasan dosen. Pengembangan media pembelajaran berbasis *flash* dalam mata kuliah senam berfokus pada kompetensi serta indikator dalam mata kuliah senam tata kecantikan kulit. Dalam media pembelajaran yang dikembangkan terdapat animasi video senam, sehingga mahasiswa dapat melakukan gerakan senam dengan menonton video tersebut.

Diharapkan media pembelajaran ini mendapat respon positif dari para mahasiswa sehingga media pembelajaran ini dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh dosen mata kuliah senam tata kecantikan kulit dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan media pembelajaran mata kuliah senam tata kecantikan kulit berbasis *flash* sehingga judul penelitian ini adalah "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flash* pada Senam Tata Kecantikan Kulit".

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Pengertian *Research and Development* menurut Sugiyono (2015) yaitu model yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, sekaligus menguji keektifan implementasi produk tersebut.

Gambar 1:
Alur Penelitian *Research and Development*



HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran untuk senam tata kecantikan kulit yang dilakukan di Program studi Pendidikan Tata Rias Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta ini dikembangkan dengan tahap pengembangan *ADDI (Analysis, Design, Development & implementation)*. Pengembangan media pembelajaran dalam pembuatannya menggunakan *software Adobe Flash Professional CS6*. Seluruh tahapan tersebut harus dilakukan dengan baik untuk menghasilkan media yang layak digunakan. Hasil tahap analisis meliputi silabus senam tata kecantikan kulit. Tahap desain meliputi pengembangan *storyboard*. Pengembangan *storyboard* dilakukan dengan menggunakan *Microsoft Word 2016*. Tahap pengembangan meliputi penerjemahan *storyboard* ke dalam bentuk media pembelajaran yang membutuhkan waktu cukup lama hingga dua bulan. Hal tersebut dikarenakan terbatasnya pengetahuan

pengembang dalam menggunakan *adobe flash* namun dapat teratasi dengan baik. Pada tahap selanjutnya dilakukan validasi oleh para ahli dari Fakultas teknik Universitas Negeri Jakarta. Selanjutnya pada tahap revisi dilakukan perbaikan media pembelajaran sesuai masukan yang diperoleh dari para ahli. Seluruh saran dan komentar dapat direvisi dengan baik.

Setelah dinyatakan layak oleh para ahli maka pada media pembelajaran ini dilakukan tahap implementasi. Pada tahap implementasi dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Sampel uji coba kelompok kecil dilakukan dengan teknik *simple random sampling* mengacu pada Arief S Sadiman (2005: 183) yang mengemukakan bahwa jumlah subjek uji coba kelompok kecil sebanyak 9-20 siswa dan uji coba kelompok besar 30 siswa. Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 9 orang mahasiswa pendidikan tata rias secara acak. Uji coba kelompok besar sebanyak 31 orang mahasiswa sisa dari uji coba kelompok kecil. Hasil pengembangan produk akhir berupa media pembelajaran berbasis *flash* pada mata kuliah senam tata kecantikan kulit yang telah layak digunakan sebagai media pembelajaran. Produk akhir juga dikemas dengan *flashdisk* pembelajaran.

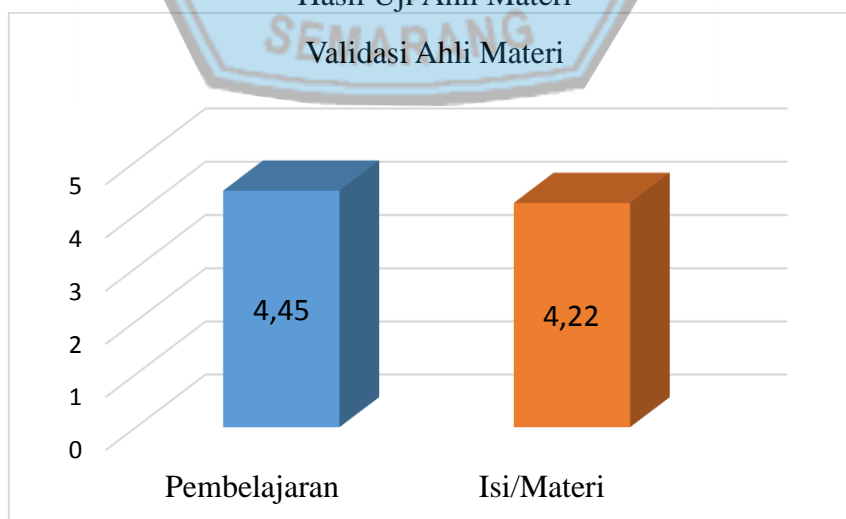
2. Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dapat diketahui dengan validasi oleh para ahli dan siswa. Kriteria kelayakan media dari data kuantitatif disesuaikan dengan kriteria data kualitatif menurut Eko Putro Widyoko (2009: 238). Adapun konversi data tersebut sebagai berikut:

a. Ahli Materi

Penilaian validasi ahli materi dilakukan untuk menilai 2 aspek yaitu aspek pembelajaran dan aspek materi. Berdasarkan penilaian dalam aspek pembelajaran didapatkan rata-rata skor 4,45 dengan dikategorikan sangat baik, penilaian terdiri dari 11 indikator pernyataan. Selanjutnya pada aspek materi didapatkan skor dengan rata-rata 4,22 dengan dikategorikan sangat baik, penilaian terdiri dari 9 indikator pernyataan.

Grafik 1:
Hasil Uji Ahli Materi
Validasi Ahli Materi

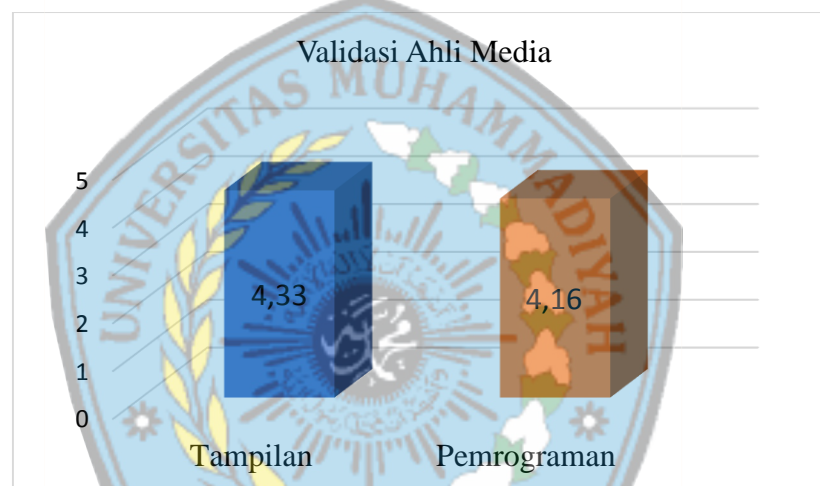


Hasil validasi oleh ahli materi pada aspek pembelajaran dan materi, penyesuaian konversi data kuantitatif ke data kualitatif dinyatakan bahwa total rata-rata skor (X) 4,45 terletak pada rentan skor $4,2 > X < 5,0$ yang berarti produk media pembelajaran yang dikembangkan untuk senam tata kecantikan kulit sangat layak untuk digunakan.

b. Ahli Media

Validasi oleh ahli media mencakup dua aspek yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman. Berdasarkan hasil penelitian terhadap aspek tampilan diperoleh skor rata-rata 4,33 dan dikategorikan sangat baik, penilaian tersebut terdiri dari 9 indikator pernyataan. Pada aspek pemrograman diperoleh skor rata-rata 4,16 dan dikategorikan baik, penilaian tersebut terdiri dari 12 indikator pernyataan.

Grafik 2:
Hasil Uji Ahli Media



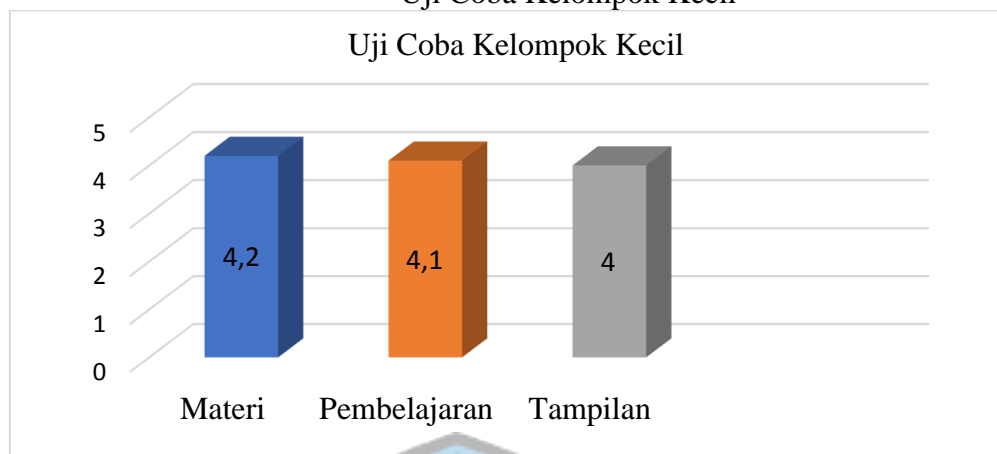
Hasil validasi ahli media, penyesuaian konversi data kuantitatif ke data kualitatif dinyatakan bahwa total rata-rata nilai (X) 4,33 terletak pada rentang $4,2 > X < 5,0$ yang berarti produk media pembelajaran yang dikembangkan untuk senam tata kecantikan kulit masuk dalam kategori sangat baik, sehingga sangat layak untuk digunakan.

c. Siswa

1) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil menggunakan teknik simple random sampling. Uji coba dilakukan pada 9 mahasiswa pendidikan tata rias Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta yang diambil secara acak. Aspek yang dinilai pada uji coba adalah aspek materi, pembelajaran, dan tampilan. Berdasarkan uji coba kelompok kecil yang melibatkan 9 orang siswa didapatkan skor rata-rata:

Grafik 3:
Uji Coba Kelompok Kecil

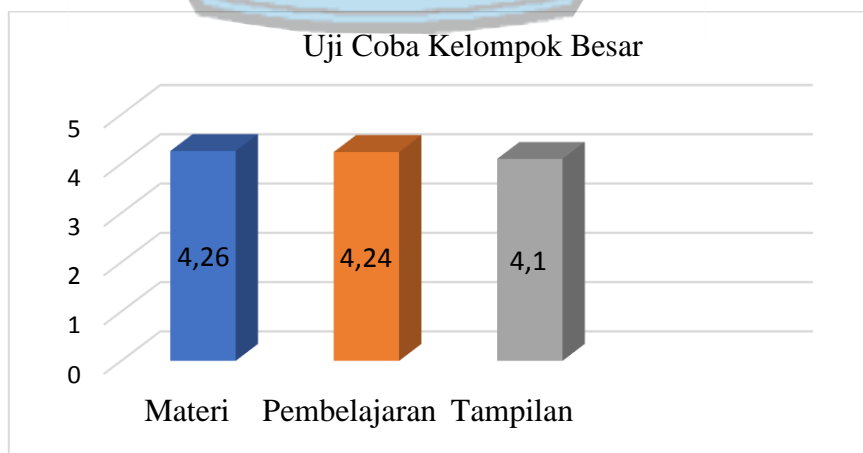


Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa pada aspek materi mendapatkan rata-rata skor tertinggi yaitu 4,2 sedangkan aspek pembelajaran mendapatkan rata-rata 4,1 dan aspek tampilan mendapatkan rata-rata skor 4. Hasil penyesuaian konversi data kuantitatif ke data kualitatif uji coba kelompok kecil dapat dinyatakan bahwa total rata-rata skor (X) 4,1 terletak pada rentang skor $3,4 > X < 4,2$ yang berarti produk yang dikembangkan masuk dalam kategori “baik” sehingga layak untuk digunakan.

2) Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar yang dilakukan terhadap 31 orang mahasiswa pendidikan tata rias Fakultas teknik Universitas Negeri Jakarta. Aspek yang dinilai pada uji coba adalah aspek materi, pembelajaran dan tampilan. Data dapat dilihat dalam diagram berikut:

Grafik 4:
Uji Coba Kelompok Besar



Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa pada aspek materi mendapatkan rata-rata skor tertinggi yaitu 4,26 sedangkan aspek pembelajaran mendapatkan rata-rata skor 4,24 dan aspek tampilan mendapatkan skor rata-rata 4,1. Hasil penyesuaian konversi data kuantitatif ke data kualitatif uji coba kelompok besar dapat dinyatakan bahwa total rata-rata skor (X) 4,26 terletak pada rentang skor $4,2 > X < 5,0$ yang berarti produk yang dikembangkan masuk dalam kategori “sangat baik” sehingga “sangat layak” untuk digunakan. Perbaikan media tidak dilakukan karena tidak terjadi kesalahan terkait aspek-aspek pada media pembelajaran setelah mengetahui saran dan komentar yang diberikan oleh mahasiswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka hasil pengembangan produk akhir berupa media pembelajaran berbasis *flash* untuk senam tata kecantikan kulit di program studi pendidikan tata rias Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta dan disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran telah dikembangkan dengan tahapan *ADDI* (*Analysis, Design, Development, Implementation*).
2. Kelayakan media pembelajaran berbasis *flash* pada senam tata kecantikan kulit sebagai berikut:
 - a. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, penyesuaian konversi data kuantitatif ke data kualitatif dinyatakan bahwa rata-rata skor (X) terletak pada rentang skor $4,2 > X < 5,0$ dengan kategori “Sangat Baik” yang berarti produk yang dikembangkan dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan.
 - b. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, penyesuaian konversi data kuantitatif ke data kualitatif dinyatakan bahwa rata-rata skor (X) terletak pada rentang skor $4,2 > X < 5,0$ dengan kategori “Sangat Baik” yang berarti produk yang dikembangkan dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan.
 - c. Hasil penyesuaian konversi data kuantitatif ke data kualitatif uji coba kelompok kecil dapat dinyatakan bahwa rata-rata skor (X) 4,1 terletak pada rentang skor $3,4 > X < 4,2$ yang berarti produk yang dikembangkan masuk kedalam kategori “baik” sehingga “layak” untuk digunakan.
 - d. Hasil penyesuaian konversi data kuantitatif ke data kualitatif uji coba kelompok besar dapat dinyatakan bahwa rata-rata skor (X) 4,23 terletak pada rentang skor $4,2 > X < 5,0$ yang berarti produk yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat baik sehingga “sangat layak” untuk digunakan.

Berdasarkan kesimpulan tersebut maka Media Pembelajaran menggunakan *adobe flash* pada mata kuliah senam tata kecantikan kulit termasuk dalam kategori “Sangat Layak” sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh dosen dan mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

Daryanto. (2010). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.

Eko Putro Widoyoko. (2009). Evaluasi Program Pembelajaran (Panduan Praktis Bagi Pendidik dan calon Pendidik. Yogyakarta: Pustaka Belajar

Hidayah, Nurul. 2019. Peningkatan Hasil Belajar Senam Tata Kecantikan Kulit (STKK) Melalui Penggunaan Video Tutorial. Gladi: Jurnal Ilmu Keolahragaan, Vol. 10 No. 1 (Hal. 39-55). Jakarta

Hujair AH Sanaky. (2013). Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara.

Rusman. (2012). Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

