

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING PADA MATERI BLOW VERTICAL BERBASIS ANDROID DI SMK NEGERI 6

Hadiyatan Wasliyah

S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
hadiyatanwasliyah@mhs.unesa.ac.id

Biyan Yesi Wilujeng, S.Pd., M.Pd.

Dosen S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
biyanyesi@unesa.ac.id

Abstrak

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan mendorong proses pembelajaran untuk lebih aplikatif dan menarik untuk kualitas pendidikan. Salah satu cara untuk mendorong tercapainya pembelajaran yang efektif, maka digunakanlah media pembelajaran. Penggunaan perangkat *mobile* yang menyeluruh memberikan peluang penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kualitas pada pengembangan media pembelajaran *mobile learning* pada materi *blow vertical* berbasis Android pada siswa kelas X kecantikan SMK Negeri 6 dan respon siswa pada pengembangan media pembelajaran *mobile learning* pada materi *blow vertical* berbasis Android pada siswa kelas X kecantikan SMK Negeri 6. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan 8 tahapan yaitu: 1) potensi & masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi desain; 6) uji coba produk; 7) revisi produk; 8) uji coba pemakaian.

Metode Pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan angket, selanjutnya media diuji cobakan kepada kepada 27 siswa kelas X kecantikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran *mobile learning* pada materi *blow vertical* berbasis Android berdasarkan penilaian: 1) aspek media memperoleh skor 4,3 termasuk kategori "layak", 2) aspek video memperoleh skor 4,6 termasuk "sangat layak", 3) aspek materi memperoleh skor 4,4 termasuk kategori "layak", dan 4) aspek Bahasa memperoleh skor 4,6 termasuk kategori "sangat layak". Hasil rata-rata keseluruhan 4,4 dengan kategori "layak". Respon siswa terhadap media pada saat dilakukan uji coba rata-rata menunjukkan respon positif dengan mendapatkan skor 4,59 dengan kategori "sangat layak". Media pembelajaran *mobile learning* pada mata pelajaran *blow vertical* berbasis Android ini berkualitas untuk digunakan sebagai media pembelajaran dikelas.

Kata kunci: *mobile learning*, Android, *blow vertical*, R&D

Abstract

The development of science and technology in the world of education encourages the learning process to be more applicable and interesting as an effort to improve the quality of education. One way to encourage the achievement of effective learning is to use learning aids or commonly called media. The number of students who own and use mobile devices, the greater the chance of using technology devices in the world of education. This study aims to develop mobile learning media on Android-based blow vertical subjects in class X beauty students of State Vocational High School 6. This research is a research or development (R & D) research with 8 stages, namely: 1)search and information collecting; 2)Planning; 3)Develop preliminary form of product; 4)preliminary field testing; 5)operational field testing; 6)operational product revision 7)operational product revision; 8)main field testing.

Sources of data is collected by interview, observation and questionnaire, then the developed media was, as well as 27 in class X beauty students. the results of the study show that the level of feasibility of mobile learning media on blow subjects vertical based on Android assessment: 1) media aspect obtain a score of 4.3 is included in the "proper" category; 2) the video aspect scored 4.6 including "very proper"; 3) the aspect material obtained a score of 4.4 including "proper" category; 4) language aspects get a score of 4.6 including the category " very proper". Overall by getting a score of 4.4 are categorized as "proper". Student response to this media when tested the average shows a positive response by getting a score of 4.59 with very proper category. thus the media of mobile learning on blow subjects vertical based on Android this is proper of being used as a medium learning class.

Keywords: Mobile learning, Android, blow vertical, R&D

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan mendorong proses pembelajaran untuk lebih aplikatif dan menarik sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Media dalam pembelajaran sangat membantu mengurangi keabstrakan dari sebuah konsep materi yang sedang diajarkan, mengantarkan siswa pada pengalaman belajar, mengaktifkan dan menyenangkan. Mengembangkan media perlu memperhatikan beberapa prinsip, sehingga memberikan pengaruh efektif dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Prinsip umum dalam pembuatan media, yakni: mudah dilihat atau nampak, menarik untuk dipelajari, sederhana dengan arti tidak membutuhkan banyak biaya, bermanfaat bagi pelajar, benar dan tepat sasaran menyesuaikan tujuan pembelajaran, sah dan masuk akal, tersusun secara baik dan runtut (Mais, 2018: 47).

Pengembangan dalam bidang teknologi khususnya telepon seluler, membawa paradigma baru pada *mobile learning* telah memberikan alternatif berupa bahan belajar yang dapat digunakan dan diakses oleh peserta didik yang tidak berbentuk kertas melainkan berbentuk Flashdisk, Bluetooth dan lain-lain. Pada siswa kelas X Kecantikan di SMK Negeri 6 Surabaya 100% mempunyai *handphone* dengan 90,9% menggunakan *handphone* bersistem operasi Android; 6,1% menggunakan *handphone* berbasis IOS; Windows *phone* tidak ada, dan 3% siswa mempunyai *handphone* tidak bersistem operasi Android, IOS ataupun Windows *phone*.

Hasil observasi awal pada guru kecantikan, semester genap terdapat kompetensi dasar yang cukup rumit, yakni melakukan penataan rambut dengan materi *blow vertical*. Penataan ini merupakan kompetensi lanjutan yang harus dikuasai oleh siswa kelas X. Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlunya pengembangan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar dikelas yakni dalam bentuk *mobile learning* berbasis Android khususnya dalam materi *blow vertical*. Media ini menyajikan materi berupa gambar yang beragam warna, video, dan kuis. Media pembelajaran membuat proses pembelajaran peserta didik menjadi lebih aktif dan dapat menguasai materi pembelajaran, dengan proses timbal balik yang mampu menarik perhatian.

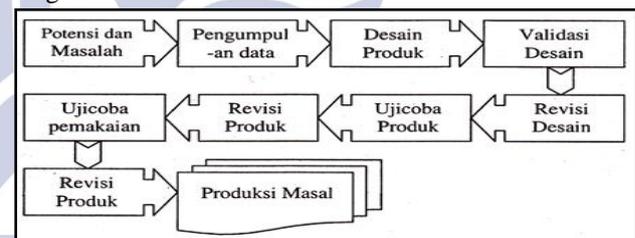
Proses timbal balik atau respon akan bekerja apabila seseorang diberikan stimulasi atau rangsangan yang berupa kegiatan (Effendi, 2016: 88). Respon muncul pada diri manusia melalui suatu reaksi dengan urutan yaitu: sementara, ragu-ragu, dan hati-hati yang dikenal dengan mencoba. Respon akan terpelihara jika pelaku merasakan manfaat dari rangsangan yang datang, lebih lanjut dalam penjelasannya juga diterangkan bahwa respon dapat menjadi suatu kebiasaan. Respon siswa merupakan reaksi

sosial yang dilakukan dalam menanggapi pengaruh atau rangsangan dalam diri siswa dari situasi pengulangan yang dilakukan oleh orang lain, seperti tindakan pengulangan dalam proses pembelajaran atau dari fenomena sosial sekitar sekolahnya. Reaksi atau tanggapan dalam hal ini adalah respon siswa terhadap proses pembelajaran *mobile learning* berbasis Android.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) Bagaimana kualitas pengembangan media pembelajaran *mobile learning* pada materi *blow vertical* berbasis Android di SMK Negeri 6 Surabaya? (2) Bagaimana respon siswa pada pengembangan media pembelajaran *mobile learning* pada materi *blow vertical* berbasis Android di SMK Negeri 6 Surabaya?. Tujuan penelitian (1) Mengetahui kualitas pengembangan media pembelajaran pada materi *blow vertical* berbasis Android di SMK Negeri 6 Surabaya sebagai media pembelajaran berdasarkan *instrument* validasi. (2) Mengetahui respon siswa pada pengembangan media pembelajaran *mobile learning* pada materi *blow vertical* berbasis Android di SMK Negeri 6 Surabaya.

METODE

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis Android pada materi *blow vertical*. Berikut dibawah ini merupakan bagan langkah-langkah metode R&D:



Bagan 1.

Langkah-langkah penggunaan metode *research and development* (R&D)

Sumber: Sugiyono (2014: 298)

Pada penelitian ini tidak sampai pada tahap produksi masal karena terdapat keterbatasan dan penelitian ini hanya dilakukan dari (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian. Langkah-langkah yang dilakukan untuk mencapai tujuan penelitian yakni: menyusun *story board*, menetapkan materi dan kurikulum, menyusun perangkat pembelajaran, pengumpulan background, gambar dan tombol.

Lokasi penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 6 Surabaya pada semester genap tahun ajaran 2018/2019., subjek uji coba merupakan siswa satu kelas X kecantikan dengan berjumlah 27 siswa.

Teknik Analisis Data

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran *mobile learning* pada materi *blow vertical* berbasis Android data hasil observasinya dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

1. Hasil Lembar Kualitas Media Pembelajaran

Table 1. kriteria skor kualitas media pembelajaran

Skor	Kategori
1,00 - 1,50	Sangat kurang layak
1,51 - 2,50	Kurang layak
2,51 - 3,50	Cukup layak
3,51 - 4,50	Layak
4,51 - 5,00	Sangat layak

Sumber: Riduwan (2014)

Skor rata-rata tiap aspek untuk analisis lembar *instrument* media pembelajaran dapat dihitung dengan rumus:

$$\text{Skor rata-rata tiap aspek} = \frac{\text{jumlah skor oleh validator}}{\text{jumlah validator}}$$

Skor rata-rata untuk analisis *instrument* media pembelajaran dapat dihitung dengan rumus:

$$\text{Rata-Rata Skor Validasi Instrument} = \frac{\text{jumlah skor rata – rata tiap aspek}}{\text{jumlah aspek}}$$

Dalam penelitian ini, media pembelajaran dikatakan layak apabila mendapatkan penilaian rata-rata dari validator $\geq 3,51$.

2. Hasil Lembar Angket Respon Siswa

Angket respon siswa dianalisis secara deskriptif menggunakan rata-rata skor (*mean*). Analisis hasil respon digunakan sebagai data utama untuk mengetahui kelayakan perangkat media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android dengan menggunakan skor sebagai berikut:

Table 2. kriteria skor repon siswa

Skor	Kategori
1,00 - 1,50	Sangat kurang layak
1,51 - 2,50	Kurang layak
2,51 - 3,50	Cukup layak
3,51 - 4,50	Layak
4,51 - 5,00	Sangat layak

Sumber: Riduwan (2014)

Data yang diolah dan disajikan dalam bentuk angka-angka menggunakan rumus:

$$\text{nilai rata – rata} = \frac{\text{jumlah skor observasi}}{\text{jumlah siswa}}$$

Berdasarkan kriteria skor tersebut dapat dikatakan bahwa perangkat media pembelajaran *Mobile Learning* berbasis Android, dikatakan layak apabila angket respon siswa menunjukkan hasil skor, yakni $\geq 3,51$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Kualitas Media Pembelajaran

Hasil penelitian ini didapat melalui uji coba media pembelajaran pada 27 siswa kelas X kecantikan. Perangkat dan soal yang telah di validasi oleh 5 validator, yang terdiri dari 1 dosen ahli bahasa dari jurusan bahasa dan sastra unesa, 1 dosen ahli materi dari jurusan tata rias unesa, 1 dosen ahli media pembelajaran dari jurusan PKK dan 1 guru mata pelajaran SMK Negeri 6 Surabaya.

a. Hasil Pengembangan Media

Media pembelajaran ini menggunakan *software* Powerpoint yang berjalan pada *platform* Microsoft Office, berikut adalah hasil pengembangan media pembelajaran *blow vertical* berbasis Android:

1) Tampilan Halaman Awal



Gambar 1. tampilan halaman awal (Sumber: pribadi, 2019)

2) Tampilan Halaman Menu



Gambar 2. tampilan halaman menu (sumber: pribadi, 2019)

3) Tampilan Menu Tentang



Gambar 3. menu tentang (sumber: pribadi 2019)

4) Tampilan Menu Materi



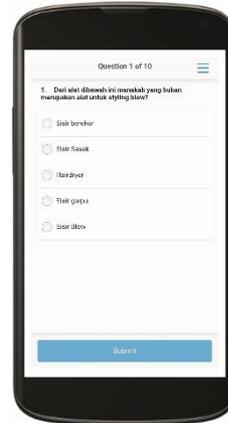
Gambar 4. Tampilan menu materi (sumber: pribadi, 2019)

5) Tampilan Menu Video



Gambar 5 tampilan menu video (sumber: pribadi 2019)

6) Tampilan Menu Quiz



Gambar 6. tampilan menu quiz (Sumber: pribadi, 2019)

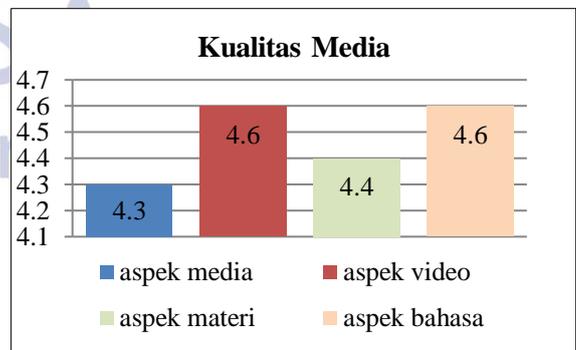
7) Tampilan Menu Petunjuk



Gambar 7. Tampilan menu menu petunjuk (sumber: pribadi, 2019)

b. Hasil Analisis Kualitas Media Pembelajaran

Penilaian hasil validasi media pembelajaran ini terdapat 4 aspek yaitu aspek media, aspek kesesuaian materi, dan aspek tatanan bahasa.



Gambar 8. Diagram kualitas media

Pada gambar diagram diatas menunjukkan nilai rata-rata tertinggi pada hasil validasi media adalah aspek video dan aspek Bahasa yakni 4,6, karena pada aspek video kesesuaian ilustrasi musik dalam mendukung penampilan mendapatkan skor 4,8; berfungsiya tombol memperoleh skor 4,8; kejelasan narasi memperoleh 4,6; kesesuaian video dengan materi memperoleh skor 4,6; dan kualitas dari video

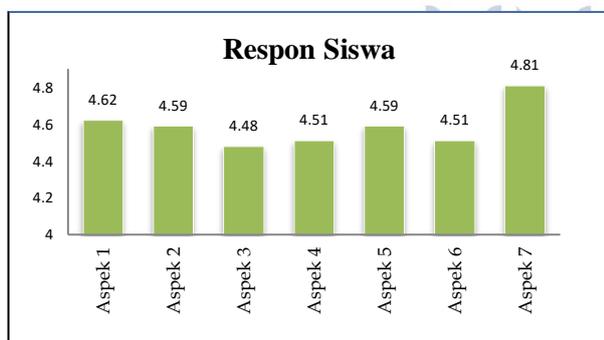
memperoleh skor 4,2. Pada aspek bahasa terdapat aspek keefektifan kalimat; kejelasan dalam memberikan informasi; kesesuaian penggunaan kalimat masing-masing memperoleh skor 4,6.

Perolehan nilai rata-rata terendah pada hasil validasi media adalah aspek media yakni 4,3, disebabkan aspek kejelasan petunjuk pada aplikasi belum ada, sehingga memperoleh skor 3,8. Hasil akhir validasi media pembelajaran seperti pada tabel 4.2 menunjukkan rata-rata yakni 4,4 yang dikategorikan layak berdasarkan kriteria skor, sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dikelas.

2. Respon Siswa

Tabel 3. hasil respon siswa

No.	Aspek yang dinilai	Rata-rata
1.	Isi media secara keseluruhan lengkap dan mudah dipahami	4,62
2.	Gambar yang ditampilkan jelas dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran	4,59
3.	<i>Dubbing</i> (pengisi suara) di video tutorial jelas sesuai dengan langkah kerja	4,48
4.	Audio (<i>music</i>) sebagai latar belakang media dapat didengar jelas	4,51
5.	Tulisan/bahasa yang ditampilkan dalam media dapat dibaca dengan jelas	4,59
6.	Langkah kerja mudah dipahami.	4,51
7.	Media dapat dimanfaatkan sebagai kegiatan belajar mengajar	4,81
Rata-rata		4,59



Gambar 9. Diagram respon siswa

Dari gambar di atas menunjukkan 3 perolehan nilai rata-rata tertinggi pertama 4,81 yakni pada aspek 7, dengan indikator media dapat dimanfaatkan sebagai kegiatan belajar mengajar. Aspek tertinggi kedua 4,62 yakni aspek 1 dengan indikator isi media secara keseluruhan lengkap dan mudah dipahami, selanjutnya aspek tertinggi ke tiga 4,59 yakni aspek 2 dengan indikator Gambar yang ditampilkan jelas dan dapat dijadikan sebagai media

pembelajaran dan aspek 5 dengan indikator tulisan/bahasa yang ditampilkan dalam media dapat dibaca dengan jelas.

Nilai rata-rata 4,48 merupakan skor terendah pada hasil respon siswa dengan aspek 3. Indikator aspek tersebut adalah *Dubbing* (pengisi suara) di video tutorial jelas sesuai dengan langkah kerja. Hasil akhir rata-rata respon siswa untuk media pembelajaran *mobile learning* pada materi *blow vertical* berbasis Android ini 4,59 sehingga dapat dikategorikan sangat layak berdasarkan tabel kriteria skor.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan, sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian bahwa kualitas media dinyatakan layak untuk media pembelajaran *mobile learning* pada materi *blow vertical* berbasis Android, diperoleh rata-rata skor sebesar 4,4 dan dapat digunakan untuk proses belajar mengajar.
2. Berdasarkan hasil respon terhadap media pembelajaran *mobile learning* pada materi *blow vertical* berbasis Android yang dilakukan oleh 27 siswa, memperoleh rata-rata skor yakni 4,5 sehingga dikategorikan sangat layak dan dapat digunakan.

Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas maka peneliti menyarankan yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran *mobile learning* pada materi *blow vertical* berbasis Android merupakan cara belajar yang memanfaatkan teknologi dengan memudahkan pengguna, hemat waktu, hemat biaya. Media pembelajaran ini diperlukan kelanjutan pengembangan. Pada halaman *quiz* tidak dapat di kunci sehingga siswa dapat mempelajari saat dirumah, sehingga ketika siswa diuji kepeahaman materi dengan mengerjakan latihan soal pada media, siswa memperoleh nilai ketuntasan 100%.
2. Menu *quiz* pada media pembelajaran dilaksanakan pada pertemuan pertama, sehingga hasil belajar siswa lebih objektif.

DAFTAR PUSTAKA

Aqib, Zainal. 2015. *Model-Model, Media Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Yrama Widya: Bandung.

Effendi. 2016. *Konsep Pemikiran Edward L. Thorndike Behavioristic & Imam Al-Ghozali Akhlak*. Guepedia: Indonesia.

Riduwan. 2014. *Skala Pengukuran variabel-variabel Penelitian*. Alfabeta: Bandung.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

