

**KELAYAKAN MEDIA *TRUTH OR DARE* PADA MATERI PERAWATAN
KULIT WAJAH BERJERAWAT DENGAN TEKNOLOGI KELAS XII
DI SMKN TATA KECANTIKAN**

Dhinanda Lutfi Cahyaningrum

Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

E-mail : dhinandacahyaningrum16050634002@mhs.unesa.ac.id

Dra. Dewi Lutfiati, M.Kes

Dosen Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

E-mail : dewilutfiati@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan. dengan cara memodifikasi permainan kartu truth or dare yang banyak digemari remaja masa kini, menjadi media pembelajaran yang layak digunakan pada materi perawatan kulit wajah berjerawat kelas XII di SMKN Tata Kecantikan. Tujuan penelitian adalah : (1) Mendeskripsikan prosedur perancangan media pembelajaran truth or dare dalam materi perawatan kulit wajah berjerawat dengan teknologi. (2) Mendeskripsikan kelayakan media truth or dare dalam materi perawatan kulit wajah berjerawat dengan teknologi. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *research and development* (R&D). Objek penelitian ini adalah media pembelajaran truth or dare. Metode pengumpulan data menggunakan angket penilaian media melalui *google form* dengan melibatkan 31 observer dan teknik analisis data yang digunakan adalah metode statistika berupa persentase. Hasil dari penelitian yaitu : (1) Menunjukkan 5 tahapan prosedur perancangan media truth or dare yaitu : menelusuri literatur media pembelajaran terkini, mengumpulkan jurnal dan artikel tentang media truth or dare yang dijadikan bahan untuk membuat produk inovasi media pembelajaran, membuat desain media kartu *truth or dare* menggunakan *photoshop*, validasi media pembelajaran, revisi produk. (2) Penilaian kelayakan media truth or dare ditinjau dari akseptabilitas memperoleh hasil sangat baik dengan perincian; kreatifitas memperoleh hasil penilaian 83%, dari akseptabilitas menariknya media pembelajaran memperoleh penilaian 83%, berdasarkan uji akseptabilitas kelayakan media memperoleh penilaian 81,45% dan berdasarkan uji akseptabilitas kesesuaian media memperoleh penilaian 80,65%. Kesimpulan peneliti yaitu media pembelajaran truth or dare layak diaplikasikan pada mata pelajaran perawatan kulit wajah berjerawat dengan teknologi kelas XII di SMKN Tata Kecantikan.

Kata Kunci: *truth or dare*, media, perawatan kulit wajah

Abstract

This research is done by modifying the game of truth or dare that much loved today's youth, become a learning medium worthy of use on facial acne skin care with technology class XII in SMKN beauty. The research objectives are: (1) Describe the media design procedures of truth or dare learning in acne skin care material with technology. (2) Describing the feasibility of the media of truth or dare in acne skin care material with technology. The type of research used is research and development (R&D). The object in this study is truth or dare learning media. The method of data collection using a media assessment poll through google form with involving 31 observer and data analysis techniques used is a statistical method of percentages. The results of the study are: (1) Showing 5 phases of the truth or dare media planning procedure: searching for the latest learning media literature, collecting journals and articles about the media truth or dare that are used as materials to create a learning media innovation product, create a card media design truth or dare using photoshop, validation media learning, revision product. (2) The truth or dare media feasibility assessment is reviewed from acceptability to excellent results with breakdowns; creativity earns a 83% assessment, from the acceptability to the media learning gained an assessment of 83%, based on the feasibility of the media eligibility test obtained a valuation of 81.45% and based on the test of media conformity acceptability assessment 80.65%. The conclusion of the researcher is the learning media truth or dare to be applied to the subjects on facial acne skin care with technology class XII in SMKN beauty

Keywords: truth or dare, media, facial skin care

PENDAHULUAN

Pendidikan sering terjadi dibawah bimbingan seorang guru melalui proses pembelajaran, hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan kemampuan peserta didik. Kualitas dan kemampuan peserta didik dapat dibentuk dengan memberikan bekal kepada generasi muda berupa ilmu *kognitif*, *afektif* dan *psikomotor*, sehingga seseorang yang berpendidikan sudah memiliki bekal untuk terjun di masyarakat dan mampu mengaplikasikan kemampuan yang dimilikinya untuk kebutuhan pribadi ataupun untuk orang lain. Menurut Sutrisno (2016) pendidikan merupakan suatu elemen yang bertujuan mendidik para peserta didiknya menjadi manusia yang berpengetahuan, tetapi juga membangun kepribadiannya menjadi pribadi yang beakhlak. Pendidikan adalah permulaan yang terancang untuk menciptakan situasi dan proses belajar menjadi aktif, bertujuan mengembangkan kemampuan siswa dari segi keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, akhlak mulia, kognitif, afektif serta psikomotor yang diperlukan pribadinya, lingkungannya, bangsanya, dan negaranya. (Roesminingsih dan Lamijan, 2016: 4).

Pembelajaran merupakan proses belajar dan mengajar antara seorang pendidik dan peserta didik di kelas maupun di luar ruangan. Pembelajaran bertujuan membantu peserta didik memperoleh berbagai pengalaman, sehingga guru harus mampu menciptakan suasana kelas menjadi interaktif dan efektif. Proses pembelajaran interaktif dan efektif dapat disampaikan melalui inovasi metode, strategi maupun media pembelajara yang cocok diterapkan dalam mata pelajaran yang berlangsung. Menurut Pane (2017) pembelajaran adalah sebuah komunikasi yang terjadi antara siswa dan guru menggunakan bahan pelajaran, strategi dalam pembelajaran, metode saat penyampaian, dan sumber belajar yang ada di lingkungan belajar. Pembelajaran yang efektif adalah rangkaian pembelajaran yang tidak hanya terpusat dengan nilai akhir yang dicapai siswa, tetapi fokus bagaimana proses belajar itu mampu menyampaikan kognisi yang terbaik, ketekunan, keahlian, kekeluasaan dan martabat pendidikan yang dapat memberikan inovasi budi pekertnya dan dapat menerapkan dalam kepribadiannya (Fakhrurrazi, 2018).

Guru merupakan salah satu faktor keberhasilan dari pendidikan sekaligus orang tua peserta didik selama belajar di sekolah, jadi haruslah mampu menjadi sorang teladan yang baik untuk peserta didiknya. Sebagai seorang pendidik, guru bertugas mendidik peserta didiknya menjadi pribadi orang yang berilmu. Melalui tugasnya tersebut, guru wajib menjalin komunikasi yang baik dengan siswa saat proses belajar megajar. Interaksi guru dengan peserta didik bertujuan menjadikan situasi

kelas aktif dan responsif, karena siswa dapat memahami pelajaran yang telah disampaikan guru dengan baik kemudian mengaplikasikannya menjadi karya ataupun ketrampilan. Menurut Shabir (2015) berprofesi menjadi seorang pengajar atau pendidik, guru adalah faktor penting yang menetapkan berhasilnya proses pendidikan, begitulah penyebab pengalihan sistem pendidikan, diantaranya melalui kurikulum dan meningkatnya sumber daya manusia sebagai hasil dari peningkatan pendidikan yang berpusat pada faktor guru. Menurut Roesminingsih dan Lamijan (2016: 4) guru adalah seseorang yang memiliki tanggungjawab untuk memandaikan pola berfikir siswa. Guru yang baik adalah seorang guru yang mampu menjadi inspirasi muridnya, sehingga dapat berkarya, menciptakan budaya positif, menggugah kreativitas, menumbuhkan kedewasaan, keteladanan bahkan menghantarkan siswa mengabdikan terhadap agamanya, dirinya, keluarganya, masyarakat dan bangsanya (Syamsudin, 2015).

Media pembelajaran menggambarkan materi yang diajarkan guru kepada para siswa. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi sebuah alternatif guna menyelenggarakan rangkaian pembelajaran yang menarik seperti yang tertulis pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Pendidikan Nasional Pasal 19 ayat 1, yang menjelaskan bahwa : “proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”. Menurut Tafonao (2018) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa dipakai pendidik untuk menyampaikan sebuah materi kepada anak didik, sehingga mampu meningkatkan minat, perhatian, dan pemikiran anak didik untuk belajar.

Penggunaan media dalam proses belajar dapat mempermudah guru saat menjelaskan materi dan membantu siswa untuk mengerti materi dengan tujuan tercapainya hasil pembelajaran yang maksimal (Nuriah, 2020). Melalui teori tersebut guru haruslah mampu membuat inovasi media pembelajaran yang inovatif, menarik dan juga modern. Hal tersebut bertujuan untuk menambah semangat belajar dan aktivitas anak didik menjadi aktif, karena media belajar yang digunakan oleh pendidik mampu dimengerti dan membantu siswa untuk meningkatkan respon dan hasil belajar anak didik. Manfaat penerapan media pembelajaran yaitu memberikan gambaran tentang materi yang diajarkan, mempermudah interaksi antara guru dan peserta didik, mempermudah siswa memahami konsep materi yang sedang diajarkan, dan menjadikan suasana kelas menjadi

aktif. Menurut Rohani (2018) manfaat diterapkannya media dalam proses belajar yaitu: (1) Teori ajar yang disampaikan dapat disamakan. (2) Rangkaian pengajaran dapat menarik perhatian siswa dan mudah untuk dipahami. (3) Rangkaian pengajaran mengalami peningkatan menjadi aktif dan responsif. (4) Efisien dalam segi waktu dan energi. (5) Karakteristik dan kemampuan belajar siswa mengalami peningkatan. (6) Media pembelajaran menjadikan proses belajar mengajar bisa dilaksanakan kapan dan dimana saja. (7) Media yang tepat mampu meningkatkan sikap positif anak didik selama proses belajar dan terhadap materi. (8) Mengubah peranan seorang pendidik ke arah yang lebih produktif dan positif.

Games truth or dare merupakan permainan yang banyak digemari oleh remaja termasuk siswa SMK, karena permainan ini menguji kejujuran dan keberanian seseorang. Menurut Puspitasari (2020) permainan *truth or dare* ini adalah permainan yang populer dikalangan para remaja dan dapat membuat suasana menjadi menyenangkan, permainan ini bermediakan kartu tentang kejujuran (*truth*) dan kartu tantangan (*dare*). Seorang pemain harus mampu menjawab pertanyaan yang tertulis di kartu *truth* dan menjalankan perintah sesuai tantangan di kartu *dare*. Teori tersebut didukung oleh penelitian Indah (2017) yang menjelaskan bahwa *games truth and dare* ini merupakan suatu *games* terkini berisikan sebuah teka-teki tanya yang dijawab dengan jujur dan berisikan suatu tantangan yang wajib dilaksanakan dengan tegas sekaligus berani.

Permainan seperti ini merupakan solusi untuk mengembalikan motivasi dan menghilangkan kejenuhan siswa saat proses pembelajaran. *Games truth or dare* mampu mengasah dan mengukur kemampuan pemahaman siswa lewat kartu yang dipilih siswa. Alur permainan ini dimulai dari pelemparan koin untuk menentukan siswa mendapatkan kartu *truth* atau *dare*. Siswa yang mendapatkan kartu *truth* harus menjawab pertanyaan yang ada dan apabila mendapatkan kartu *dare*, siswa harus melakukan tindakan sesuai yang tertulis di kartu tersebut. Permainan ini tidak bisa ditebak siapa yang akan mendapatkan giliran bermain, karena siswa yang kurang fokus tidak dapat mengikuti alur permainan, siswa tersebut yang akan mendapatkan hukuman permainan. Aturan permainan akan disepakati diawal pembelajaran. Siswa dapat memberikan masukan bagaimana alur permainan yang akan dibuat, berapa anggota dalam satu kelompok dan bagaimana pemilihan kartu yang akan dimainkan. Perwujudan kartu *truth or dare* ini sangat inovasi, karena praktis dari segi ukuran, mudah disimpan, dan melibatkan semua anggota saat permainan. Keterlibatan anggota ini, membuat respon pemain meningkat dan menjadi bersemangat. Menurut

Attaqiana (2016) *games truth or dare* ini secara fisik memiliki kelebihan antara lain: (1) Efisien, karena gampang saat dibawa; (2) Sederhana saat penyampaian; (3) Mudah dan dapat dimainkan di mana-mana; (4) Mudah untuk menyimpannya; (5) mampu diterapkan dalam kelompok jumbo ataupun mini; (6) Guru dan anak didik secara aktif dapat saling berkolaborasi dalam penyajian materi ajarnya; (7) Harganya ekonomis karena tidak mahal dan tidak sulit didapatkan, serta dalam proses penyajiannya tidak membutuhkan suatu perlengkapan yang spesial.

Games truth or dare dapat diinovasi menjadi media pembelajaran yang unik, menarik dan juga terkini. Melalui beberapa kelebihan *games* tersebut, pengaplikasian media ini dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreatifitas berfikir siswa, respon dan juga aktivitas anak didik. Pembelajaran menggunakan media ini mampu meningkatkan semangat, motivasi dan fokus belajar siswa, karena materi pembelajaran dikonsep dan disampaikan kembali dalam bentuk *games* masa kini. Menurut Merliana (2019) pembelajaran yang energik itu terinspirasi melalui proses pengaplikasian rangkaian pembelajaran yang unik, inovatif, kreatif, dan menggembirakan sehingga anak didik mampu bertahan dan menyerap materi yang diajarkan menggunakan media pembelajaran terkini. Selain itu, media ini mampu menciptakan kondisi kelas yang inspiratif, reaktif, menggembirakan sekaligus menantang, dan dapat memotivasi anak didik untuk berkontribusi secara aktif. Deskripsi tentang keunggulan *games truth or dare* tersebut didukung oleh penelitian Saskia (2019) bahwa media belajar lewat permainan *truth or dare* dapat menciptakan kondisi dan situasi kelas yang lebih aktif dan menggembirakan, jadi semangat dan respon para siswa terhadap pembelajaran matematika semakin meningkat, siswa dapat terlibat langsung ke dalam permainan *truth or dare*, guru hanyalah seorang penilai, fasilitator dan motivator, suasananya menjadi saling bersaing selama permainan *truth or dare* berlangsung, mampu meningkatkan motivasi anak didik menjadi yang unggul diantara anak didik lainnya. Melalui media permainan *truth and dare* guru memiliki suatu alternatif media belajar untuk meningkatkan pengetahuan para siswa, jadi siswa mampu untuk bersaing meningkatkan hasil belajar anak didik menjadi lebih baik (Soejoto, 2016) Media pembelajaran *truth or dare* merupakan media pembelajaran yang diterapkan dengan model belajar secara berkelompok. Guru perlu membentuk kelompok kecil secara berpasangan, untuk melatih fokus dan kerjasama antar siswa. Melalui konsep permainan yang dimainkan secara berkelompok, maka model pembelajaran yang sinkron dan tepat adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Miftahur (2018) *truth*

and dare ini dalam bahasa Inggris maknanya adalah suatu kejujuran dan keberanian, *games truth or dare* ini dapat dimainkan paling sedikit dua orang dan diwajibkan untuk memilih, antara menanggapi sebuah kalimat tanya dengan jujur (*truth*) atau menanggapi suatu tantangan yang tertulis dalam kartu (*dare*). Penggunaan suatu model pembelajaran yang sesuai untuk materi yang sedang disampaikan dapat memudahkan para anak didik dalam mengerti materi pelajaran tersebut, sehingga rangkaian pembelajaran yang berlangsung dapat lebih berfaedah (Abdullah, 2017).

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang diterapkan dengan langkah pembentukan kelompok kecil untuk belajar bekerja sama meningkatkan keahlian akademik sekaligus keterampilan peserta didik secara berkelompok, dan mencapai tujuan belajar secara maksimal. Menurut Aris Shoimin (2017: 45) pembelajaran kooperatif merupakan suatu rangkaian belajar yang diterapkan dengan cara berkelompok untuk saling membantu melengkapi konsep dan mampu mengatasi masalah dengan cara bekerja sama. Pembelajaran kooperatif sekonyong dengan kodrat manusia selaku makhluk sosial yang selalu bergantung dengan makhluk lain, memiliki beberapa tanggung jawab dan tujuan bersama dalam prasaan senasib dan pembagian tugas, sehingga anak didik akan dibimbing dan akan diharuskan untuk saling berbagi (*sharing*) tentang kognitifnya, pengalamannya, tugasnya, dan tanggung jawabnya (Shahraini, 2017). Menurut Jaelani (2015) dijabarkan empat tahapan keterampilan kooperatif yang wajib ada di dalam model pembelajaran kooperatif yaitu : (1) *Forming* (pembentukan) yaitu sebuah keterampilan yang diperlukan untuk pembentukan kelompok dan membentuk perilaku sesuai dengan kaidah yang ada. (2) *Functioning* (pengaturan) yaitu sebuah keterampilan yang diperlukan untuk menata kegiatan anggota kelompok dalam mengerjakan tugas yang ada dan menjalin suatu ikatan kerja sama dalam satu kelompok. (3) *Formating* (perumusan) yaitu sebuah keterampilan yang diperlukan untuk membentuk pemahaman secara mendalam terhadap materi-materi yang akan dipahami (4) *Fermenting* (penyerapan) yaitu sebuah keterampilan yang dibutuhkan dan diperlukan untuk meningkatkan pemahaman persepsi pola berfikir siswa sehingga didapatkan sebuah kesimpulan.

Alat listrik kecantikan dapat dimanfaatkan sebagai solusi tindakan pencegahan kondisi kulit yang tidak bermasalah serta memperbaiki kondisi kulit yang bermasalah (Sopiah, 2016:17). Menurut Setijani (2007: 23) perawatan kulit wajah bermasalah secara teknologi adalah teknik merawat kulit wajah dengan memanfaatkan alat-alat listrik kecantikan untuk dapat menanggulangi permasalahan kulit yang ada. Jerawat adalah suatu kondisi

kelainan kulit manusia akibat gangguan dari produksi kelenjar minyak (sebaceous gland) dan menyebabkan kelainan produksinya kelenjar minyak yang berlebihan (Dicha, 2018). Melalui teori tersebut, disimpulkan bahwa perawatan kulit wajah berjerawat dengan teknologi adalah perawatan kulit wajah berminyak mengalami gangguan jerawat menggunakan teknologi arus listrik untuk mengatasi jerawat yang ada di kulit wajah.

Materi perawatan kulit wajah berproblem dengan teknologi merupakan materi pembelajaran yang memiliki banyak indikator. Beberapa indikator tersebut antara lain: deskripsi perawatan kulit wajah, analisa, problem kulit wajah dan tindakan khusus yang harus dilakukan, deskripsi bahan lenan, pemahaman manfaat dan penggunaan alat listrik sesuai prosedur kerja perawatan, dan melakukan praktik perawatan kulit wajah sesuai standar operasional kerja. Menurut Nia Kusstianti (2014) materi perawatan kulit wajah merupakan materi yang terdiri dari teori dan praktik perawatan kulit wajah dengan materinya meliputi tentang pengetahuan dasar tentang kulit, masalah-masalah dalam kulit wajah, diagnosa kulit wajah, pengetahuan dasar tentang alat dan bahan yang digunakan untuk perawatan kulit, perawatan kulit wajah berkasus secara manual, pengetahuan tentang alat listrik kecantikan yang digunakan dan praktik perawatan kulit wajah berkasus dengan menggunakan alat teknologi listrik.

Menurut Samsudi (2015) pembelajaran dengan program studi produktif di SMK masih lebih banyak mengarah pada pembekalan dan pencapaian suatu *hard competence*, yakni suatu kompetensi/keterampilan teknik sesuai dengan standar kompetensi kerja (SKKNI). Pentingnya penggunaan media permainan *truth or dare* dalam materi perawatan kulit wajah berjerawat dengan teknologi yaitu dapat meningkatkan pengetahuan siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena media permainan ini dapat menimbulkan umpan balik yang maksimal sehingga proses pembelajaran mengalami peningkatan menjadi lebih aktif dan hidup. Media ini lebih efektif dalam pencapaian hasil kompetensi yang maksimal sesuai dengan kurikulum karena indikator pembelajaran dapat disampaikan dengan baik kepada siswa. Media permainan mampu meningkatkan minat siswa dalam hal belajar, jadi seorang siswa menjadi bersemangat dalam proses belajar, baik belajar secara mandiri maupun belajar secara kelompok. Harapan dari penerapan media ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar para siswa dan meluaskan pengaruh positif saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar materi perawatan kulit wajah dimaksudkan dapat dirasa manfaatnya oleh lingkungan masyarakat dan mampu

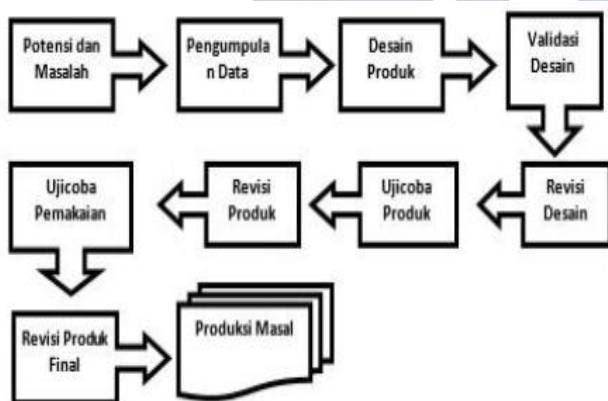
mencetak siswa untuk siap dalam bekerja, diantaranya menjadi seorang *beauty operator* pratama di salon dan di klinik kecantikan (Agustin, 2017).

Berdasarkan latar belakang tersebut, disimpulkan bahwa penelitian ini bertujuan : (1) Mendeskripsikan prosedur perancangan media pembelajaran *truth or dare* dalam materi perawatan kulit wajah berjerawat dengan teknologi. (2) Mendeskripsikan kelayakan media *truth or dare* dalam materi perawatan kulit wajah berjerawat dengan teknologi.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian dan pengembangan adalah jenis penelitian yang memiliki tujuan untuk membuat suatu produk, yang mana produk tersebut bisa penemuan baru atau produk lama dikembangkan sehingga menjadi produk baru (Martianingtyas, 2019). Berikut merupakan langkah-langkah metode R&D, tetapi peneliti hanya melakukan langkah pengembangan karena terdapat keterbatasan. Penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahapan ke lima yaitu : (1) menggali potensi masalah, (2) pengumpulan data sesuai dengan masalah yang ada, (3) mendesain produk media, (4) memvalidasi desain media (5) merevisi desain produk sesuai masukan para ahli.

Diagram 1. Metode Penelitian R&D



(Sugiyono, 2018: 409 dalam vita agustin, 2020)

Prosedur penelitian terdiri dari 5 tahapan yaitu : (1) Melakukan penelusuran literatur tentang media pembelajaran inovatif, menarik, dan terkini yang dapat di aplikasikan pada materi perawatan kulit wajah berjerawat dengan teknologi kelas XII. (2) Mengumpulkan jurnal dan artikel tentang media *truth or dare* yang dijadikan bahan untuk membuat produk inovasi media pembelajaran. (3) Membuat desain media kartu *truth or dare* menggunakan *photoshop*. (4) Validasi media pembelajaran untuk mengetahui kelayakan media. Peneliti menilai produk kepada 3 validator ahli media dari Dosen PKK UNESA dan Guru SMK, 2 validator ahli

materi perawatan kulit wajah berjerawat dengan teknologi dari Dosen PKK UNESA dan Guru SMK dan 2 validator ahli praktisi Dosen PKK UNESA dan Guru SMK yang. (5) Pada tahapan ini, media belajar yang telah dilakukan uji coba akan diketahui kekurangannya kemudian dilakukan perbaikan produk untuk mengatasi kekurangan produk tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 29 April 2020 sampai 9 Mei 2020. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *truth or dare*. Subjek uji coba 7 orang validator, yang terdiri dari 4 dosen ahli media, materi, praktisi dan 3 guru SMK ahli media, materi, praktisi. Metode pengumpulan data yang digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran *truth or dare* adalah angket penilaian melalui *google form* dengan melibatkan 31 observer dari 15 orang panelis ahli dan 16 orang panelis semi terlatih. Instrument yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi online yang berisi penilaian *akseptabilitas* media pembelajaran *truth or dare*. Berikut kriteria *akseptabilitas* dalam angket ini : (1) Kreatifitas media *truth or dare*. (2) Kemenarikan media pembelajaran *truth or dare*. (3) Kelayakan media *truth or dare* pada materi perawatan kulit wajah berjerawat dengan teknologi. (4) Kesesuaian media pembelajaran *truth or dare* diterapkan pada materi perawatan kulit wajah berjerawat dengan teknologi

Instrument penilaian yang dipakai dalam pada penelitian ini berupa lembar pertanyaan berisikan tentang hal-hal yang akan diamati, dengan menggunakan panduan penilaian observasi dalam bentuk skala. Berikut skala penilaian yang digunakan peneliti :

Tabel 1. Skala Penilaian

Kriteria	Skor Nilai
Sangat baik	4,0
Baik	3,0
Sedang	2,0
Buruk	1,0

Teknik analisa data yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah metode statistika berupa persentase. Teknik tersebut diterapkan dengan tujuan untuk mendapatkan kesimpulan jawaban melalui angket kuisioner yang telah diisi oleh 31 orang responden. Berikut rumus yang digunakan peneliti untuk menghitung persentase jawaban responden :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{4 \times \text{jawaban} + 3 \times \text{jawaban} + 2 \times \text{jawaban} + 1 \times \text{jawaban}}{\text{Jumlah responden} \times \text{skala penilaian tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase respon
F = jumlah jawaban ya
N = jumlah responden

Kriteria penilaian media yang sudah diisi responden disajikan sebagai berikut :

Tabel 2 Keterangan Rentan Presentase

Tingkat Ketercapaian Kriteria	Kategori
81%-100%	sangat kuat / sangat baik
61%-80%	kuat / baik
41%-60%	cukup
21 – 40%	lemah / kurang baik
0 – 20%	sangat lemah /sangat kurang baik

Sumber : Sugiyono, (2012 : 143)

Hasil perhitungan persentase dari lembar angket penilaian media pembelajaran *truth or dare* yang diisi oleh responden diinterpretasikan pada tabel 2. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini dikatakan layak apabila kriteria penilaian akseptabilitas memperoleh presentase $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Mendeskripsikan prosedur perancangan media pembelajaran *truth or dare* dalam materi perawatan kulit wajah berjerawat dengan teknologi.

Potensi Masalah

Penggunaan media dalam proses belajar dapat mempermudah guru saat menjelaskan materi dan membantu siswa untuk mengerti materi dengan tujuan tercapainya hasil pembelajaran yang maksimal (Nuriah, 2020). Melalui teori tersebut guru haruslah mampu membuat inovasi media pembelajaran yang inovatif, menarik dan juga modern. *Games truth or dare* dapat diinovasi menjadi media pembelajaran yang unik, menarik dan juga terkini. Melalui beberapa kelebihan *games* tersebut, pengaplikasian media ini dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreatifitas berfikir siswa, respon dan juga aktivitas anak didik. Menurut Rohani (2018) manfaat diterapkannya media dalam proses belajar yaitu: (1) Teori ajar yang disampaikan dapat disamakan. (2) Rangkaian pengajaran dapat menarik perhatian siswa dan mudah untuk dipahami. (3) Rangkaian pengajaran mengalami peningkatan menjadi aktif dan responsif. (4) Efisien dalam segi waktu dan energi. (5) Karakteristik dan kemampuan belajar siswa mengalami peningkatan. (6) Media pembelajaran menjadikan proses belajar mengajar bisa dilaksanakan kapan dan dimana saja. (7) Media yang

tepat mampu meningkatkan sikap positif anak didik selama proses belajar dan terhadap materi. (8) Mengubah peranan seorang pendidik ke arah yang lebih produktif dan positif.

Materi perawatan kulit wajah berproblem dengan teknologi merupakan materi pembelajaran yang memiliki banyak indikator. Beberapa indikator tersebut antara lain: deskripsi perawatan kulit wajah, analisa, problem kulit wajah dan tindakan khusus yang harus dilakukan, deskripsi bahan lenan, pemahaman manfaat dan penggunaan alat listrik sesuai prosedur kerja perawatan, dan melakukan praktik perawatan kulit wajah sesuai standar operasional kerja. Menurut Nia Kusstianti (2014) materi perawatan kulit wajah merupakan materi yang terdiri dari teori dan praktik perawatan kulit wajah dengan materinya meliputi tentang pengetahuan dasar tentang kulit, masalah-masalah dalam kulit wajah, diagnosa kulit wajah, pengetahuan dasar tentang alat dan bahan yang digunakan untuk perawatan kulit, perawatan kulit wajah berkasus secara manual, pengetahuan tentang alat listrik kecantikan yang digunakan dan praktik perawatan kulit wajah berkasus dengan menggunakan alat teknologi listrik.

Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengumpulkan jurnal dan artikel tentang media *truth or dare* yang dijadikan bahan untuk membuat produk inovasi media pembelajaran. Proses pembuatan kartu *truth or dare*, peneliti menggunakan acuan buku dan jurnal perawatan kulit wajah berproblem untuk menentukan instrumen pertanyaan dan tantangan di kartu *truth* dan *dare*. Media pembelajaran ini memuat materi tantangan (*truth*) mulai dari menjelaskan pengertian, tujuan, alat, bahan, kosmetika, prodesur pemakaian alat teknologi, dan prosedur perawatan kulit wajah berjerawat dengan teknologi. Materi tantangan (*dare*) meminta siswa melakukan tantangan mulai dari analisa, prosedur pemakaian alat listrik, hingga prosedur perawatan kulit wajah berjerawat dengan teknologi.

Permainan ini merupakan solusi untuk mengembalikan motivasi dan menghilangkan kejenuhan siswa saat proses pembelajaran. *Games truth or dare* mampu mengasah dan mengukur kemampuan pemahaman siswa lewat kartu yang dipilih siswa. Alur permainan ini dimulai dari pelemparan koin untuk menentukan siswa mendapatkan kartu *truth* atau *dare*. Siswa yang mendapatkan kartu *truth* harus menjawab pertanyaan yang ada dan apabila mendapatkan kartu *dare*, siswa harus melakukan tindakan sesuai yang tertulis di kartu tersebut. Menurut Attaqiana (2016) *games truth or dare* ini secara fisik memiliki kelebihan antara lain: (1) Efisien, karena gampang saat dibawa; (2) Sederhana saat penyampaian; (3) Mudah dan dapat

dimainkan di mana-mana; (4) Mudah untuk menyimpannya; (5) mampu diterapkan dalam kelompok jumbo ataupun mini; (6) Guru dan anak didik secara aktif dapat saling berkolaborasi dalam penyajian materi ajarnya; (7) Harganya ekonomis karena tidak mahal dan tidak sulit didapatkan, serta dalam proses penyajiannya tidak membutuhkan suatu perlengkapan yang spesial.

Desain Produk

Tahapan selanjutnya membuat desain media kartu *truth or dare* menggunakan *photoshop*. Desain dibuat sederhana tetapi menarik, dan mampu mengemas materi perawatan kulit wajah berjerawat dengan baik. Berikut perincian tahapan penyusunan desain produk : (1) Peneliti menetapkan jumlah kartu yang disesuaikan dengan indikator materi pembelajaran yang ada. (2) Kartu *truth or dare* terbuat dari bahan kertas *artpaper* 260 gram, dan dibentuk dengan ukuran 7cm X 12 cm untuk setiap kartu nya. Kartu *truth* didesain dengan warna biru yang melambangkan kejujuran sedangkan. (3) Peneliti membuat koin *truth or dare* dengan cara membentuk kertas *art paper* sesuai ukuran koin, yaitu lingkaran dengan diameter 3 cm. Satu sisi koin terdapat inisial “ T” kepanjangan dari kata *truth* dan satu sisi koin terdapat inisial “ D” kepanjangan dari kata *dare*. (4) Materi yang digunakan mengenai materi perawatan kulit wajah berjerawat dengan teknologi.



Gambar 1. Kartu Games Truth Or Dare

Kartu *truth or dare* ini berjumlah secara keseluruhan 60 kartu, dengan perincian 24 kartu *dare* dan 36 kartu *truth*. Waktu penerapan media ini dibagi menjadi 3 tahapan. Penerapan tahap I ini sebagai *pretest* dan motivasi peserta didik sebelum dimulainya pembelajaran, sehingga media ini bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa terkait materi kelas 2 tentang perawatan kulit wajah secara manual dan teori wajah berjerawat. Peserta didik yang mampu melewati permainan tahap I dengan baik, dapat disimpulkan bahwa mereka sudah memiliki bekal untuk memasuki materi tentang perawatan kulit wajah berjerawat dengan teknologi. Penerapan tahap II dilaksanakan setelah

pembelajaran perawatan kulit wajah berjerawat dengan teknologi sebagai media umpan balik antara guru dan peserta didik. Diterapkannya tahap II ini bertujuan untuk mengulas kembali materi belajar yang telah diajarkan, sehingga media ini mampu memberi pemahaman kepada siswa yang belum memahami materi keseluruhan lewat pertanyaan dan tantangan yang ada. Penerapan tahap III dilakukan sebelum dan sesudah praktik perawatan kulit wajah berjerawat dengan teknologi. Diawali dengan pengambilan kartu *dare* untuk memilih alat listrik yang wajib dipahami saat praktik dan setelah praktik perawatan kulit wajah berjerawat dimainkan kartu *truth* untuk mengulas pengalaman siswa lewat pertanyaan yang tertulis dalam kartu *truth*.

Validasi Desain

Pembuatan media pembelajaran perlu divalidasi kepada ahli validator untuk mengetahui kelayakan media sebelum dibagikan kepada responden. Peneliti menilai produk kepada 7 validator, diantaranya 2 validator ahli media dari 2 dosen prodi S1 pendidikan tata rias UNESA dan 1 guru SMK, 2 validator ahli materi perawatan kulit wajah berjerawat dengan teknologi dari 1 dosen prodi S1 pendidikan tata rias UNESA dan 1 guru SMK dan 2 validator ahli praktisi dari 1 dosen prodi S1 pendidikan tata rias UNESA dan 1 guru SMK.

Berikut adalah hasil validasi desain yang sudah dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli praktisi :

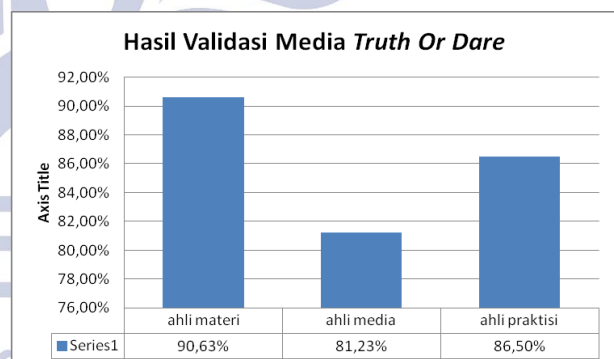


Diagram 2. Penilaian Akseptabilitas Media Truth Or Dare Oleh Ahli Materi, Ahli Media Dan Ahli Praktisi

Berdasarkan diagram 2 dijelaskan bahwa media pembelajaran *truth or dare* pada perawatan kulit wajah berjerawat dengan teknologi kelas XII di SMKN Tata Kecantikan memperoleh hasil yang baik dari validator. Perincian dari penilaian validator termuat dalam *akseptabilitas* diantaranya kreatifitas, kemenarikan, kelayakan, dan kesesuaian media pembelajaran.

Penilaian ahli materi memenuhi kriteria *akseptabilitas* dengan memperoleh rata-rata total 90,3% dan termasuk kelompok penilaian sangat baik, tidak perlu direvisi. Penilaian kreatifitas media pembelajaran

memperoleh hasil 87,75% dengan kelompok penilaian sangat baik. Penilaian kemenarikan media pembelajaran memperoleh hasil 87,75% dengan kelompok penilaian sangat baik. Penilaian kelayakan media pembelajaran memperoleh hasil 87,75%, dengan kelompok sangat baik. Penilaian kesesuaian media pembelajaran untuk mata pelajaran perawatan kulit wajah berjerawat dengan teknologi memperoleh hasil 100% termasuk kelompok penilaian sangat baik.

Penilaian ahli media memenuhi kriteria *akseptabilitas* dengan memperoleh rata-rata total 81,23% dan termasuk kelompok penilaian sangat baik, tidak perlu direvisi. Penilaian kreatifitas media pembelajaran memperoleh hasil 83,3% dengan kelompok penilaian sangat baik. Penilaian kemenarikan media pembelajaran memperoleh hasil 83,3% dengan kelompok penilaian sangat baik. Penilaian kelayakan media pembelajaran memperoleh hasil 75%, dengan k kelompok penilaian baik. Penilaian kesesuaian media pembelajaran untuk mata pelajaran perawatan kulit wajah berjerawat dengan teknologi memperoleh hasil 83,3% termasuk kelompok penilaian sangat baik.

Penilaian ahli praktisi memenuhi kriteria *akseptabilitas* dengan memperoleh rata-rata total 86,5% dan termasuk kelompok penilaian sangat baik, tidak perlu direvisi. Penilaian kreatifitas media pembelajaran memperoleh hasil 85,7% dengan kelompok penilaian sangat baik. Penilaian kemenarikan media pembelajaran memperoleh hasil 85,7% dengan kelompok sangat baik. Penilaian kelayakan media pembelajaran memperoleh hasil 85,7%, dengan kelompok penilaian sangat baik. Penilaian kesesuaian media pembelajaran untuk mata pelajaran perawatan kulit wajah berjerawat dengan teknologi memperoleh hasil 85,7% termasuk kelompok penilaian sangat baik.

Tabel 3 Perincian Dan Hasil Penilaian Media Truth Or Dare

Pengujian yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh 90,3% dengan predikat	Pengujian yang dilakukan oleh ahli media memperoleh 81,23% dengan predikat	Pengujian yang dilakukan oleh ahli praktisi memperoleh 86,5% dengan predikat
Sangat Baik, Tidak perlu Revisi.	Sangat Baik, Tidak perlu Revisi.	Sangat Baik, Tidak perlu Revisi

Revisi Desain Produk

Tahap revisi desain produk adalah tahap terakhir dari penelitian R&D, kemudian peneliti memperbaiki atau merevisi media permainan *truth or dare* sesuai saran dan komentaryang mendukung dari para ahli melalui angket

penilaian *google form*. Kritik dan masukan dari para ahli media, materi, dan praktis yang perlu direvisi, yaitu media *truth or dare* perlu dikombinasikan dengan gambar agar terlihat lebih menarik. Berikut desain kartu *truth* dan kartu *dare* yang sudah direvisi :



Gambar 2 Kartu Games Truth Or Dare Setelah Direvisi

2. Mendeskripsikan kelayakan media *truth or dare* dalam materi perawatan kulit wajah berjerawat dengan teknologi.

Menurut Pane (2017) pembelajaran adalah sebuah komunikasi yang terjadi antara siswa dan guru menggunakan bahan pelajaran, strategi dalam pembelajaran, metode saat penyampaian, dan sumber belajar yang ada di lingkungan belajar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa dipakai pendidik untuk menyampaikan sebuah materi kepada anak didik, sehingga mampu meningkatkan minat, perhatian, dan pemikiran anak didik untuk belajar. (Tafonao, 2018). Melalui teori tersebut, seorang pendidik harus mampu memberikan inovasi pendidikan melalui media pembelajaran yang kreatif. Media pembelajaran tersebut harus melalui uji penelitian dan memperoleh hasil layak untuk diterapkan kepada para anak didik, sehingga rangkaian pembelajaran yang sedang berlangsung memperoleh hasil secara maksimal dan optimal.

Penelitian tentang kelayakan media *truth or dare* pada materi perawatan kulit wajah berjerawat dengan teknologi kelas XII di SMKN Tata Kecantikan disajikan dalam bentuk rata-rata (*mean*). Kriteria kelayakan media memiliki 4 kategori penilaian, yaitu : (1) Kreatifitas media *truth or dare*. (2) Kemenarikan media pembelajaran *truth or dare*. (3) Kelayakan media *truth or dare* pada materi perawatn kulit wajah berjerawat dengan teknologi. (4) Kesesuaian media pembelajaran *truth or dare* yang diterapkan pada materi perawatan kulit wajah berjerawat dengan teknologi. Berikut penjelasan tentang hasil penelitian yang telah dilakukan :

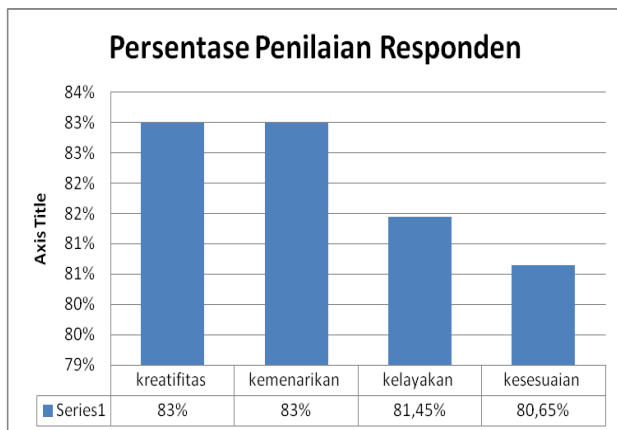


Diagram 3 Penilaian Akseptabilitas Media Truth Or Dare

Berdasarkan diagram 3 dijelaskan bahwa media pembelajaran *truth or dare* pada perawatan kulit wajah berjerawat dengan teknologi kelas XII di SMKN Tata Kecantikan memperoleh hasil yang baik secara keseluruhan. Perincian dari penilaian *akseptabilitas* tersebut diantaranya kreatifitas, kemenarikan, kelayakan, dan kesesuaian media pembelajaran. Penilaian kreatifitas media pembelajaran memperoleh hasil 83% dengan kelompok penilaian sangat baik. Penilaian kemenarikan media pembelajaran memperoleh hasil 83% dengan kelompok penilaian sangat baik. Penilaian kelayakan media pembelajaran memperoleh hasil 81,45%, dengan kelompok penilaian sangat baik. Penilaian kesesuaian media pembelajaran untuk mata pelajaran perawatan kulit wajah berjerawat dengan teknologi memperoleh hasil 80,65% termasuk kelompok penilaian sangat baik.

Hasil penilaian *akseptabilitas* kategori kreatifitas dan kemenarikan memperoleh hasil penilaian yang paling tinggi. Menurut masukan dari responden, media ini dikatakan kreatif dan menarik karena mampu memodifikasi permainan terkini yaitu permainan kartu *truth or dare* dan diinovasi menjadi media pembelajaran yang menarik. Media ini membuat siswa lebih berani menjelaskan jawaban pertanyaan yang tertulis di kartu *truth* dan melakukan perintah dengan kartu *dare* di depan teman-temannya, sehingga siswa mampu melatih rasa percaya dirinya melalui penyampaian hasil belajar.

Hasil penilaian *akseptabilitas* kategori kelayakan memperoleh hasil yang lebih tinggi dari kategori kesesuaian dan lebih rendah dari kategori kreatifitas dan kemenarikan. Menurut masukan responden media ini sudah layak diterapkan pada teori perawatan kulit wajah berjerawat dengan teknologi, tetapi kurang layak jika diaplikasikan untuk materi praktik. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti mengambil kesimpulan bahwa media ini layak diaplikasikan pada materi teori dan kurang maksimal jika diaplikasikan dalam materi praktik.

Melalui hasil penilaian *akseptabilitas*, kategori kesesuaian media pembelajaran *truth or dare* yang diterapkan pada materi perawatan kulit wajah berjerawat dengan teknologi mendapatkan penilaian paling rendah. Menurut masukan dari responden, hal tersebut dapat terjadi karena media pembelajaran ini lebih sesuai untuk materi teori daripada untuk materi praktik. Materi tentang praktik memerlukan konsentrasi yang lebih, dan perawatan kulit wajah ini memerlukan konsentrasi yang khusus, karena proses pembelajaran praktik perawatan kulit wajah berjerawat dengan teknologi dapat berlangsung dengan tenang, konsentrasi dan harus sesuai prosedur operasional kerja. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu *truth or dare* lebih sesuai diaplikasikan pada mata pelajaran yang berbasis teori.

PENUTUP

Simpulan

Prosedur pengembangan media *truth or dare* pada materi perawatan kulit wajah berjerawat kelas XII berawal dari menelusuri literatur media pembelajaran terkini, mengumpulkan jurnal dan artikel tentang media *truth or dare* yang dijadikan bahan untuk membuat produk inovasi media pembelajaran, membuat desain media kartu *truth or dare* menggunakan *photoshop*, validasi media pembelajaran, revisi produk dan menilaikan kelayakan media *truth or dare* pada 31 orang responden.

Penilaian kelayakan media pembelajaran *truth or dare* pada perawatan kulit wajah berjerawat dengan teknologi yang melibatkan 31 orang responden dapat diambil kesimpulan media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran perawatan kulit wajah berjerawat dengan teknologi. Berikut perincian hasil penilaian : (1) Berdasarkan uji *akseptabilitas* kreatifitas media *truth or dare* memperoleh penilaian 83% dengan kategori sangat baik. (2) Berdasarkan uji *akseptabilitas* kemenarikannya media pembelajaran *truth or dare* mampu meningkatkan semangat belajar siswa memperoleh penilaian 83% dengan kategori sangat baik. (3) Berdasarkan uji *akseptabilitas* kelayakan media *truth or dare* diterapkan pada materi perawatan kulit wajah berjerawat dengan teknologi memperoleh penilaian 81,45% dengan kategori sangat baik. (4) Berdasarkan uji *akseptabilitas* kesesuaian media *truth or dare* untuk membantu pemahaman siswa pada materi perawatan kulit wajah berjerawat dengan teknologi memperoleh penilaian 80,65% dengan kategori sangat baik.

Saran

Penyusunan media pembelajaran melalui modifikasi permainan *truth or dare* pasti memiliki kendala dan kekurangan, sehingga diperlukan saran yang membangun untuk perbaikan selanjutnya. Berdasarkan kesimpulan tersebut, ditemukan saran sebagai berikut :

1. Media *truth or dare* sangat bagus untuk melatih siswa berani menjawab serta menjelaskan tentang pertanyaan yang di dapat, sehingga dengan pembelajaran ini siswa dapat berlatih menyampaikan hasil diskusi di depan kelas. Diperlukan tambahan *reward* di akhir pembelajaran, contohnya pemberian nilai tambahan yang bisa membuat siswa semakin bersemangat dalam belajar.
2. Lebih difokuskan untuk materi teori, karena materi praktik memerlukan konsentrasi yang lebih. Terlebih untuk materi tentang perawatan, memerlukan konsentrasi, harus tenang dan hati-hati.
3. Media yang digunakan harus menyesuaikan alat-alat teknologi yang ada di sekolah.
4. Media *truth or dare* mampu mengemas indikator materi pembelajaran dengan baik, selanjutnya dapat dimodifikasi dengan yang berbasis teknologi.
5. Perlu adanya inovasi dan kreatifitas terbaru untuk mengembangkan alur permainan ini, sehingga tidak monoton.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur alhamdulillah penulis artikel panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas hidayah, rahmat, dan berkah-Nya penulis mampu menyelesaikan tugas akhir berupa Artikel Ilmiah yang berjudul “Kelayakan Media *Truth Or Dare* Pada Materi Perawatan Kulit Wajah Berjerawat Dengan Teknologi Kelas XII Di SMKN Tata Kecantikan”

Penyusunan artikel ilmiah bertujuan sebagai persyaratan menyelesaikan belajar pada program *study* S1 Pendidikan Tata Rias di Universitas Negeri Surabaya. Penyusunan artikel ini dibimbing oleh dosen pembimbing yang telah memberikan kritik, saran dan masukannya selama mengerjakan artikel ilmiah ini. Melalui peluang ini, saya pribadi selaku penulis artikel ilmiah mengucapkan banyak terimakasih kepada yang terhormat:

1. Dra. Maspiyah, M.Kes. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya.
2. Octaverina Kecvara Pritasari, S.Pd., M.Farm. selaku Ketua Prodi S1 Pendidikan Tata Rias.
3. Dra. Dewi Lutfiati, M.Kes. selaku dosen pembimbing.
4. Nia Kusstianti, S.Pd., M.Pd selaku dosen penguji 1.

5. Sri Usodoningtyas, S.Pd., M.Pd. selaku dosen penguji 2.
6. Bapak dan Ibu Dosen pengajar yang telah menyampaikan ilmunya.
7. Orang tua, keluarga, sahabat, dan teman-teman semua yang telah memberikan dukungan.

Dimaklumi dan disadari bahwa struktur dalam artikel ilmiah ini masih memiliki kekurangan, sehingga diperlukan masukan baik untuk kritik maupun saran guna menyempurnakan artikel ilmiah yang sudah tertulis ini, dengan senang hati akan saya terima dan saya ucapkan banyak terimakasih. Harapan dari penulis semoga artikel ilmiah ini mampu dikembangkan dan berguna untuk pendahuluan masalah penelitian ilmiah selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli. 2017. “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran Kimia Di Madrasah Aliyah”. *Lantanida Journal*. Vol. 5 (1). Banda Aceh: UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Agustin, Eny Widhia Agustin, dkk. 2017. Manfaat Hasil Belajar Perawatan Kulit Wajah Sebagai Kesiapan Menjadi Beauty Operator Pratama. *E-Jurnal UNNES*. Vol 4 (1). Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian “Suatu Pendekatan Praktik”*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Attaqiana, Mita Rosyda. 2016. “Pengembangan Media Permainan Truth And Dare Bervisi Sets Guna Memotivasi Belajar Siswa”. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. Vol 10 (2). Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Evi, Nurul Indayanti, dkk. 2016. “Penerapan Permainan Truth or Dare Materi Sistem Ekskresi terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP”. *E-Journal UNESA*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Fakhrurrazi. 2018. “Hakikat Pembelajaran Yang Efektif”. *Jurnal At-Taqfir*. Vol.9 (1). Langsa : Institut Agama Islam Negeri Langsa.
- Jaelani, Aceng. 2015. “Pembelajaran Kooperatif, Sebagai Salah Satu Model Pembelajaran Di Madrasah Ibtidaiyya (Mi)”. *Jurna IAIN Syekh Nurjati*. Cirebon : IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
- Kusstianti, Nia, dkk. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Pada Perawatan Kulit Wajah Berkasus. *Jurnal Pendidikan Vokasi: Teori dan Praktek*. Vol 2 (1). Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Martianingtyas, Estri Dwi. 2019. “Research and Development (R&D): Inovasi Produk dalam

- Pembelajaran". Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Merliana, Ni Putu, dkk. 2019. "Peranan Teknologi Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Pembelajaran Bahasa Di Sman 1 Katingan Hulu Kabupaten Katingan". *E-Journal IHDN*. Vol. 5 (2). Denpasar: Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar.
- M. Shabir.2015. "KEDUDUKAN GURU SEBAGAI PENDIDIK: (Tugas dan Tanggung Jawab, Hak dan Kewajiban, dan Kompetensi Guru)". *Jurnal Auladuna*, Vol. 2 (2). Makasar: UIN Alauddin Makassar.
- Ningsih, Miftahur Wahyu. 2018. "Pengembangan Media Permainan Monopoli Truth Anddare Untuk Meningkatkan Self Confidence Pada Siswa Siswi Smp Negeri 1 Balongbendo". *E-Jurnal UIN SBY*. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Nisa, Indah Choirun. 2017. "Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Permainan Truth Or Dare (Jujur Atau Tantangan) Terhadap Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas Viii SMPN 1 Mojo Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018". *E-Jurnal UNP Kediri*. Vol. 1 (4). Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Nuriah, dkk. 2020. "Studi Perbandingan Media Kartu Pintar Dan Truth And Dare Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Larutan Penyangga Kelas Xi Sma Negeri 1 Alalak". *E-Jurnal UNISKA*. Banjarmasin : UNISKA Banjarmasin.
- Pane, Aprida dan Dasopang, Muhammad Darwis. 2017. *Jurnal Belajar Dan Pembelajaran*. Vol.3 (2). Padang: IAIN Padangsidimpuan.
- Presiden Republik Indonesia. 2013. "PERATURAN PEMERINTAH REPUBLIK INDONESIA NOMOR 32 TAHUN 2013 TENTANG PERUBAHAN ATAS PERATURAN PEMERINTAH NOMOR 19 TAHUN 2005 TENTANG STANDAR NASIONAL PENDIDIKAN". Jakarta.
- Puspitasari, Wahyu dan Pratiwi, Titin Indah. 2020. "Pengembangan Modifikasi Permainan *Truth Or Dare* Untuk Meningkatkan Konsep Diri Di Kelas Xii Ipa MAN 2 Gresik". *E-Journal UNESA*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Roesminingsih dan Susarno, Lamijan Hadi. 2016. *Teori dan Praktik Pendidikan*. Edisi Ke 8. Surabaya: Lembaga Pengkaji Dan Pengembangan Ilmu Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan UNESA.
- Rohani dan Rasyid, Isran. 2018. "Manfaat Media Dalam Pembelajaran". *E-Jurnal UIN-SU*. Vol 7 (1). Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Samsudi. (2015). "Pengembangan Model Pembelajaran Program Produktif SMK Untuk Membentuk Karakter Kewirausahaan Lulusan". *Cakrawala Pendidikan*. Vol. 33 (2). Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Saskia, Elma. 2019. "Pengaruh Media Permainan *Truth Or Dare* (Tod) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah". *Jurnal UNMED*. Medan : Universitas Negeri Medan.
- Setijani. 2007. *Perawatan Kulit Wajah Secara Teknologi*. Depok: Pendidikan dan Pelatihan Program Keahlian Tata Kecantikan Kulit.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Soejoto, Adi. 2016. "Analisis Pengembangan Media Permainan Truth And Dare Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Hasil Belajar Siswa Sma". *E-Journal UNESA*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Sopiah, Pipih Siti. 2016. *Perawatan Wajah dan Badan Teknologi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning : Teori & Aplikasi Paikem*. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- Syahraini, Tambak. 2017. "Metode Cooperative Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam". *E-Jurnal Al-Hikmah*. Vol 12 (1). Pekanbaru: Universitas Islam Riau.
- Syarifuddin.2015. "GURU PROFESIONAL: Dalam Tugas Pokok Dan Fungsi (Tupoksi)". *Jurnal al-Amin*, Volume 3 (1). Banten: STIT Al Amin Banten.
- Sutrisno . 2016. "Berbagai Pendekatan Dalam Pendidikan Nilai Dan Pendidikan Kewarganegaraan". *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol.5. Ponorogo : Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Tafonao, Talizaro. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol.2 (2). Yogyakarta: Sekolah Tinggi Teknologi KADESI Yogyakarta.
- UNESA. 2000. *Pedoman Penulisan Artikel Jurnal*, Surabaya: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Surabaya.
- Wati, Dicha Ventiana. 2018. Pengaruh Proporsi Seledri (*Apium Graveolens*) Dan Tepung Beras Terhadap Hasil Penggunaan Masker Wajah Untuk Kulit Berjerawat. *E-Journal UNESA*. Vol 7 (2). Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Yusuf, Bistari Basuni. 2018. "Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif". *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*. Vol. 1 (2). Pontianak: FKIP Universitas Tanjungpura.

