

PENGEMBANGAN *MOBILE LEARNING* BERBASIS ANDROID PADA PEMANGKASAN *INCREASE LAYER* PESERTA DIDIK KELAS XI SMK NEGERI 3 KEDIRI

Yuniar Anisa Bella

Program Studi S-1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
yuniar.19014@mhs.unesa.ac.id

Dewi Lutfiati¹, Nia Kusstianti², Mutimmatul Faidah³

Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
dewilutfiati@unesa.ac.id

Abstrak

Pemanfaatan *mobile learning* merupakan salah satu alternatif dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan. Berdasarkan wawancara dengan guru tata kecantikan di SMK Negeri 3 Kediri, didapat bahwa peserta didik cenderung kurang tertarik dengan pembelajaran yang hanya menggunakan media *power point* yang cenderung monoton. Penelitian ini bertujuan untuk : (1) menghasilkan produk media *mobile learning* berbasis android; (2) mengetahui kelayakan media *mobile learning* berbasis android; (3) respon peserta didik pada media *mobile learning* berbasis android. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini ialah *Research and Development* (R&D) yang terdiri dari delapan langkah, yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) validasi media pada kelompok terbatas, (7) revisi produk, (8) validasi media pada kelompok kelas. Penelitian ini dilakukan dengan subjek uji coba yaitu 3 validator ahli media, 2 validator ahli materi, 1 validator ahli bahasa, 12 peserta didik kelas XII KC pada validasi media kelompok terbatas, dan 32 peserta didik kelas XI KC pada validasi media kelompok kelas. Hasil penelitian menunjukkan : (1) prosedur pengembangan media *mobile learning* berbasis android meliputi; penyusunan materi, pembuatan video materi menggunakan *Canva*, pembuatan produk dengan memanfaatkan teknologi *Content Management System* (CMS); (2) hasil uji kelayakan oleh para ahli *mobile learning* mendapat skor rata-rata sebesar 4.60 dengan kategori “sangat baik”; (3) respon peserta didik pada validasi media kelompok terbatas dan kelas mendapat skor rata-rata 4.90 dengan kategori “sangat baik”. Simpulan dari penelitian ini adalah *mobile learning* dikategorikan sangat layak dan mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : *Research and Development, Media Mobile Learning, Pemangkas Increase Layer*

Abstract

The use of *mobile learning* is an alternative in creating a more enjoyable learning process. Based on interviews with cosmetology teachers at SMK Negeri 3 Kediri, it was found that students tended to be less interested in learning that only used *power point* media which tended to be monotonous. This study aims to: (1) produce android-based *mobile learning* media products; (2) determine the feasibility of Android-based *mobile learning* media; (3) student responses to Android-based *mobile learning* media. The development model used in this study is *Research and Development* (R&D) which consists of eight steps, namely: (1) potentials and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) design validation, (5) design revision, (6) media validation in limited groups, (7) product revision, (8) media validation in class groups. This research was conducted with test subjects namely 3 media expert validators, 2 material expert validators, 1 linguist validator, 12 students of class XII KC in limited group media validation, and 32 students of class XI KC in class group media validation. The results of the study show: (1) the procedure for developing Android-based *mobile learning* media includes; preparing material, making video material using *Canva*, making products using *Content Management System* (CMS) technology; (2) the results of the due diligence by *mobile learning* experts received an average score of 4.60 in the "very good" category; (3) student responses to limited group and class media validation got an average score of 4.90 in the "very good" category. The conclusion from this research is that *mobile learning* is categorized as very feasible and easy to use in the learning process.

Keywords : *Research and Development, Mobile Learning Media, Increase Layer Cut*

PENDAHULUAN

Bidang pendidikan saat ini mengalami dampak yang signifikan dari kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Guru bisa memanfaatkan kemajuan ini untuk mengembangkan materi pembelajaran yang beragam dan menarik bagi peserta didik. Upaya yang ditujukan untuk mengembangkan materi pembelajaran yang beragam dan menarik diintensikan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, menumbuhkan kreativitas, dan pada akhirnya berkontribusi pada pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Integrasi media dalam pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat untuk mengatasi keterbatasan inheren yang dihadapi oleh guru dalam menyampaikan informasi secara efektif dan kendala yang ditimbulkan oleh jam pelajaran yang terbatas. Saat ini banyak sekali inovasi media pembelajaran dalam dunia pendidikan. Salah satu modalitas yang dimanfaatkan dalam proses pendidikan ialah pemanfaatan teknologi informasi yang biasa disebut dengan *e-learning*. Temuan ini selaras dengan hasil riset yang dilakukan oleh *Cambridge Assessment International Education* (2018: 14) yang dipaparkan dalam *Global Education Census Report*, yang menunjukkan bahwa pelajar di Indonesia menunjukkan tingkat kemahiran yang tinggi dalam memanfaatkan teknologi. Kemahiran ini melampaui bidang media sosial dan mencakup pemanfaatan teknologi untuk tujuan pendidikan juga. Temuan penelitian baru ini, yang dilakukan dan disebarluaskan secara global pada 13 September 2018, menunjukkan bahwa pelajar Indonesia menunjukkan kecenderungan yang luar biasa untuk memanfaatkan teknologi dalam dunia pendidikan, menempatkan mereka di antara pengguna teknologi terdepan di dunia.

E-learning memiliki salah satu cabang lagi yakni media yang dibuat dan dirancang dengan memanfaatkan *smartphone*, atau *mobile learning*. Munculnya teknologi sebagai media pembelajaran, khususnya melalui *e-learning* atau *mobile learning* berbasis *mobile*, menandai dimulainya revolusi kelima dalam dunia pendidikan (Setyawan, 2015). *Mobile learning* mengacu pada proses memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui penggunaan perangkat komputer portabel, sedangkan *e-learning* berfungsi sebagai alat yang memungkinkan individu untuk mengakses informasi dari berbagai lokasi. *E-learning* menunjukkan karakteristik penting seperti aksesibilitas luas, fitur interaktif, dukungan komprehensif untuk pembelajaran yang efektif, dan tampilan awal berbasis *assessment* (Musahrain, 2017).

Menurut Darmawan (2013:15), *mobile learning* ialah salah satu opsi penyampaian fasilitas pembelajaran

yang bisa diakses kapan saja dan di mana saja. Penggunaan *mobile learning* memberikan kemudahan peserta didik dalam mengakses pembelajaran tanpa terbatas ruang dan waktu. Menurut Warsita (2018), *mobile learning* bisa didefinisikan sebagai pendekatan pendidikan yang menggabungkan kemajuan teknologi seluler dengan perangkat seluler. Pemanfaatan *handphone* (HP) sebagai media pembelajaran sudah lazim. Penggunaan *mobile learning* sebagai media pembelajaran kian meningkat seiring dengan kemudahan dan keunggulan yang ditawarkan.

Menurut Hakim (2017), pemanfaatan *mobile learning* memungkinkan pengguna untuk mengakses materi pembelajaran dengan mudah di setiap lokasi dan waktu. Akses tak terbatas ke materi pembelajaran mendorong perkembangan otonomi peserta didik, sebab peserta didik tidak lagi dibatasi oleh batasan ruang dan waktu. Dengan memasukkan *mobile learning* sebagai salah satu bentuk teknologi informasi dalam proses pendidikan, maka akan meningkatkan aksesibilitas materi pembelajaran, memungkinkan individu untuk membuka materi di mana pun dan kapan pun. Keuntungan memanfaatkan media *mobile learning* ialah peningkatan aksesibilitas ke berbagai materi pembelajaran yang menarik. Menurut pandangan Junita (2019), pemanfaatan *mobile learning* menawarkan keuntungan dalam memfasilitasi proses belajar mengajar baik itu di ruang kelas maupun di luar ruang kelas.

Mobile learning memiliki potensi untuk memikat perhatian peserta didik dan menumbuhkan antusiasme mereka, sehingga menstimulasi mereka untuk berperan serta secara sungguh-sungguh dalam proses pembelajaran. Sehingga materi yang sedang diajarkan oleh guru dapat tersampaikan dengan efektif dan dapat dikuasai oleh peserta didik. Selain itu, *mobile learning* menawarkan berbagai keuntungan, seperti menumbuhkan kemandirian peserta didik dalam belajar. Implementasi *mobile learning* berbasis Android ialah solusi potensial untuk meningkatkan keterlibatan dan perhatian peserta didik terhadap konten instruksional yang disampaikan oleh guru. Hal itu selaras dengan perspektif Wulandari et al. (2019), yang berpendapat bahwa *mobile learning* dengan memanfaatkan teknologi Android bisa berfungsi sebagai instrumen pendidikan yang mencakup berbagai sumber belajar, antara lain sinopsis materi, pertanyaan, animasi, video, dan fitur menarik lainnya. Menurut Lu'mu (2017), pemanfaatan *smartphone* berbasis Android sebagai aplikasi media pembelajaran telah menunjukkan kelayakan, kepraktisan, dan efisiensi dalam konteks pendidikan. Menurut Sceanovic (2015), sistem operasi Android dengan beragam pengembangan aplikasinya memiliki

kemampuan untuk menghasilkan media pendidikan yang mewakili materi pelajaran secara akurat.

SMK Negeri 3 Kediri merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan kejuruan di Kota Kediri. Mempunyai empat jurusan berbeda, yaitu tata kecantikan kulit dan rambut, multimedia, tata boga, dan tata busana. Bidang tata kecantikan mempunyai beberapa mata pelajaran produktif, salah satunya ialah pemangkasan rambut *layer*. Pemangkasan bertrap penuh, juga disebut sebagai *layer*, ialah pemangkasan pada sudut ketinggian mulai dari 90 hingga 180°. Menurut Prihantina (2016:50), panjang rambut pada bagian puncak kepala lebih besar dibandingkan dengan kepanjangan rambut bagian belakang atau eksterior. Teknik pemangkasan *layer* ialah metode pemangkasan yang yang membutuhkan kemampuan pemangkasan solid dan graduasi. Tekstur rambut yang dihasilkan pada pangkasan rambut ini ditandai dengan *layer* seragam dengan panjang yang sama, mempunyai sudut dan ketebalan yang bervariasi di seluruh kepala.

Tujuan pembelajaran pemangkasan rambut *layer* menuntut peserta didik untuk menunjukkan kreativitas yang tinggi dan tetap mengikuti kemajuan terbaru untuk menentukan model potongan rambut yang paling cocok dengan struktur wajah dan selaras dengan *trend* mode yang berlaku. Untuk memenuhi tujuan pembelajaran Pemangkasan Rambut secara efektif, guru harus tepat saat memilih metode, media, dan pendekatan pembelajaran yang menarik. Ini akan memberikan banyak kesempatan bagi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan menunjukkan kreativitas mereka selama pembelajaran. Implementasi metode pembelajaran yang akurat dan penggunaan media yang sesuai dapat secara efektif menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menyenangkan, sehingga menumbuhkan motivasi peserta didik dan memfasilitasi penyesuaian mereka dengan latar pendidikan.

Berdasarkan wawancara dan observasi pada bulan September 2021 dengan guru tata kecantikan, kompetensi dasar yang memiliki tingkat kesulitan untuk dipahami dan sukar diingat yaitu pemangkasan *increase layer*. Guru tata kecantikan mengungkapkan bahwa ada tingkat keterlibatan yang berkurang di antara peserta didik tata kecantikan dengan pelajaran yang hanya menggunakan media pembelajaran yang disajikan dalam format visual. Sedangkan media pembelajaran yang digunakan pada pemangkasan *increase layer* masih sederhana, yaitu *power point* dan modul yang cenderung monoton. Berlandaskan data yang dipaparkan oleh guru kecantikan, terlihat bahwa hasil belajar peserta didik tata kecantikan terpengaruh. Hal ini didukung oleh fakta bahwa 72% dari keseluruhan

populasi peserta didik mendapat nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal yaitu ≤ 75 .

Tabel 1. Rata-Rata Nilai Peserta Didik

No.	Rata-rata Nilai		
	UH	UTS	UAS
1	64.53	69.06	68.13

(Sumber: Pratiwi, 2021)

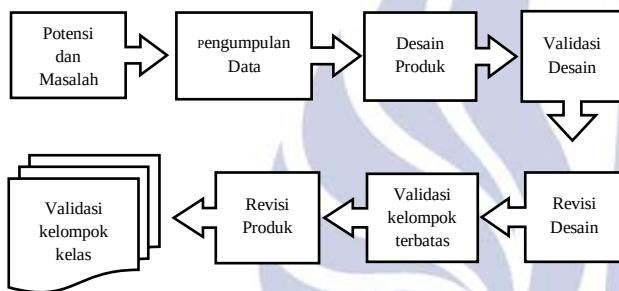
Penguasaan peserta didik terhadap pemangkasan rambut *increase layer* dapat diasah melalui proses belajar dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang mendukung. Menurut Prihantina (2016:50), konsep pemangkasan *increase layer* ialah memangkas rambut bagian belakang menjadi lebih panjang dibandingkan dengan rambut bagian puncak kepala sehingga menghasilkan sudut elevasi 180°. Komponen desain dari pemangkasan *increase layer* meliputi: (1) Bentuk pemangkasan *increase layer* terdiri dari helaian rambut yang jatuh pada kepanjangan rambut yang bertingkat secara teratur. (2) Tekstur atau struktur permukaan rambut pada pemangkasan *increase layer* bertekstur aktif sedemikian rupa sehingga semua cahaya yang mengenai rambut terserap dan tidak dipantulkan kembali. Selain itu, ujung rambut jatuh pada tingkat kepanjangan yang teratur. (3) Struktur kerangka pemangkasan *increase layer* ditandai dengan area interior lebih panjang dari eksterior, dan panjang rambut diatur sesuai dengan desain pengangkatan yang digunakan. (4) Struktur dari pemangkasan ini melibatkan ekstensi rambut yang lebih padat di bagian belakang kepala atau eksterior.

Berlandaskan uraian tersebut, peneliti mempunyai gagasan pengembangan media pembelajaran yang mudah dipahami dan inovatif yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman belajar, mendorong keterlibatan peserta didik, dan meningkatkan kreativitas pada pemangkasan *increase layer*, yaitu media *mobile learning*. Sarana yang diusulkan ini berupa media *mobile learning*. Media pembelajaran ini diharapkan bisa meningkatkan kemampuan guru dalam menyampaikan konten pembelajaran, sehingga mengoptimalkan proses pembelajaran, mendorong keterlibatan peserta didik yang lebih besar, dan dapat menunjang peningkatan kinerja peserta didik. Tujuan dari penelitian ini ialah: (1) Menghasilkan produk media *mobile learning* berbasis *platform* Android, khususnya berfokus pada peningkatan kompetensi dasar pemangkasan *increase layer*. (2) Menilai kelayakan media *mobile learning* berbasis *platform* Android pada kompetensi dasar pemangkasan *increase layer* berdasarkan penilaian para validator. (3) Mengetahui respon peserta didik pada

media *mobile learning* berbasis *platform* android kompetensi dasar pemangkasan *increase layer*.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini meliputi penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2016:297), metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Namun, peneliti hanya melakukan tahap pengembangan karena kendala tertentu, sehingga penelitian dibatasi pada tahap kedelapan. Tahapan tersebut meliputi: (1) identifikasi potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) validasi media pada kelompok terbatas, (7) melakukan revisi produk, dan (8) melakukan validasi media pada kelompok kelas.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan yang Digunakan dalam Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 3 Kediri pada Semester Ganjil tahun ajaran 2022/2023, meliputi seluruh proses mulai dari pembuatan produk hingga uji coba produk. Proses pengembangan mencakup tiga tahap berbeda untuk evaluasi dan penilaian: validasi ahli, validasi media kelompok terbatas, dan validasi pada kelompok kelas. Tahap validasi kelayakan *mobile learning* melibatkan partisipasi tiga validator ahli media dari Dosen Teknik Informatika dan Dosen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, dua validator ahli materi dari Dosen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, serta satu validator ahli bahasa dari Dosen Bahasa Indonesia. Uji coba produk dilaksanakan setelah penentuan bahwa desain produk memuaskan dan layak untuk di uji cobakan. Subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri dari 12 peserta didik dari kelompok terbatas di kelas XII Kecantikan, dan 32 peserta didik dari kelompok kelas di kelas XI Kecantikan. Data yang diperoleh dalam penelitian ini bersifat kuantitatif, yaitu berupa rata-rata skor. Alat pengumpulan data yang dimanfaatkan dalam penelitian ini ialah kuesioner. Kuesioner yang dibutuhkan terdiri dari kuesioner uji kelayakan dan kuesioner respon peserta didik. Metode pengumpulan

data yang dimanfaatkan meliputi wawancara, analisis dokumentasi, dan kuesioner.

Penelitian ini memanfaatkan teknik analisis deskriptif sesuai dengan prosedur pengembangan yang diterapkan. Teknik analisis deskriptif dimanfaatkan untuk menyajikan data kuantitatif, yaitu skor rata-rata, dalam bentuk deskriptif. Evaluasi kelayakan produk *mobile learning* yang dikembangkan menggunakan kriteria penilaian skor oleh Widiyoko, 2009. Proses analisis data memuat langkah-langkah berikut:

- Penilaian kualitatif diubah menjadi format kuantitatif.
- Nilai rata-rata ditentukan dengan membagi jumlah total data dengan jumlah responden, seperti yang dinyatakan dengan rumus berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{n}$$

(Sumber: Sugiyono, 2013:49)

- Skor rata-rata diubah menjadi skor kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Prosedur Pengembangan *Mobile Learning*

Pengembangan media *mobile learning* dalam pemangkasan *increase layer* bisa dibagi menjadi empat tahap yang berbeda. Tahapan awal meliputi penyusunan materi yang akan dimuat dalam pengembangan *mobile learning* berbasis *platform* Android. Selanjutnya, konten dihasilkan dalam bentuk video, dengan memasukkan materi *increase layer* yang telah disusun. Tahap ketiga yaitu dilakukan perancangan layout media *mobile learning* berbasis *platform* Android yang akan dibuat. Terakhir, pengembangan media *mobile learning* berbasis Android ini dilakukan melalui pemanfaatan aplikasi *Content Management System* (CMS), yaitu aplikasi perangkat lunak yang dimanfaatkan untuk mengelola dan mengatur konten digital. Berikut prosedur pembuatan *mobile learning*:

a. Penyusunan materi

Tahap ini meliputi penyusunan materi dengan acuan menelaah beberapa referensi yaitu buku ajar pemangkasan rambut dengan judul yang relevan, yaitu "Pemangkasan, Pratata, dan Pengeritingan Teknik Dasar" oleh Prihantina dkk (2016), "Pemangkasan dan Pewarnaan Rambut" oleh Widiarti dkk (2020) dan modul "Pemangkasan Dasar" oleh Sumiati (2014). Buku ini berfungsi sebagai acuan atau referensi untuk konten media pembelajaran *mobile learning* berbasis android, khususnya berfokus pada berbagai aspek pemangkasan *increase layer*. Ini termasuk konsep dasar, komponen desain, bentuk dasar, alat bahan dan lenan

increase layer, serta teknik pemangkasan *increase layer*.

b. Pembuatan Video Materi

Setelah penyusunan materi, tahap selanjutnya ialah pembuatan konten pada *mobile learning*. Terdapat dua jenis konten dalam media ini, yaitu gambar langkah-langkah pemangkasan *increase layer* dan video yang berisi materi *increase layer*.

Dalam pembuatan video materi terlebih dahulu perlu dilakukan pengambilan gambar langkah-langkah pemangkasan *increase layer*. Langkah-langkah tersebut nantinya akan dimasukkan ke dalam konten video. Tahap selanjutnya yaitu pembuatan video yang berisikan materi *increase layer* menggunakan platform *Canva*. *Software* ini digunakan untuk menghasilkan desain grafis menyesuaikan unsur teks, gambar, dan animasi bergerak (*gif*) dengan penggunaan berbagai *tools* dan fitur yang disediakan *Canva*. Menurut Pelangi (2020), pemanfaatan aplikasi *Canva* oleh guru memungkinkan penyampaian pengetahuan, kreativitas, dan keterampilan kepada peserta didik. Selain itu, media serbaguna ini bisa dimanfaatkan secara efektif dalam berbagai bidang kehidupan. Berikut ini merupakan langkah-langkah pembuatan video materi:

Tabel 2. Langkah-Langkah Pembuatan Video

No	Gambar	Langkah-Langkah
1.		Langkah pertama yaitu membuka aplikasi <i>Canva</i> . Atau mengakses halaman https://www.canva.com
2.		Langkah selanjutnya ialah mencari desain <i>template</i> yang akan digunakan sebagai video materi. Untuk menemukan <i>template</i> , klik fitur pencarian, kemudian klik <i>Template</i> , kemudian ketik "presentasi mobile".

3.  Selanjutnya ialah memilih *template* yang akan digunakan. Tersedia beragam desain *template* yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan konten video. Tema *template* dapat disesuaikan dengan materi atau topik yang dimuat dalam video.

4.  *Template* yang telah dipilih dapat didesain sekreatif dan seunik mungkin dengan memasukkan gambar, elemen, dan teks. Terdapat fitur untuk menambahkan foto, elemen, teks, dan lain-lain pada logo (+) di pojok kiri halaman tampilan *mobile*.

5.  Tahap kelima yaitu mengatur durasi tiap halaman. Dalam tahap ini kreator juga dapat mengubah dan mengatur animasi tiap halaman pada video yang akan dibuat.

6.  Tahap selanjutnya adalah mengunduh semua halaman yang telah selesai diedit menggunakan *tools* "Bagikan". Klik tombol Unduh, atur jenis file dan kualitas file, lalu video hasil desain akan terunduh secara otomatis. Pembuatan video telah selesai dilakukan, tahap selanjutnya ialah penambahan *background* dengan menggunakan aplikasi *InShot*.

(Sumber: Bella, 2023)

c. Pembuatan Media dengan Pemanfaatan CMS (Content Management System)

Pembuatan media *mobile learning* berbasis android dilakukan dengan pemanfaatan CMS (*Content Management System*). Langkah-langkah pembuatan

media meliputi: langkah pertama login *cPanel* terlebih dahulu. Setelah itu membuat *database* pada menu *MYSQL Databases* dan menambahkan *MYSQL user*, kemudian menambahkan *user* ke *database*. Masuk ke halaman *website* dengan alamat *namahosting.domain/wp-admin/setup-config.php*. Kemudian memasukkan nama basis data beserta data *user* dan *password*, dan dilanjutkan dengan *login CMS*. Selanjutnya meng-*install plugin* dan membuat halaman pada laman, lalu klik tambah baru. *Custom* halaman menggunakan *plugin* yang terinstall dengan menambahkan video-video materi yang telah dibuat di *Canva* ke aplikasi dan menambahkan konten-konten lain yang telah disiapkan. Langkah terakhir yaitu menyimpan *progress* dan mengecek hasil pada tampilan *handphone*.

Berikut adalah hasil pengembangan *mobile learning* berbasis android pada materi pemangkasan *increase layer*:

1) Menu Home



Gambar 2. Menu Home

(Sumber: Bella, 2023)

Gambar 2 menampilkan antarmuka awal dari aplikasi *mobile learning* berbasis Android pada pemangkasan *increase layer*. Menu ini mencakup deskripsi, cuplikan, dan utilitas untuk navigasi ke berbagai menu lain dalam aplikasi ini.

2) Menu Materi



Gambar 3. Menu Materi

(Sumber: Bella, 2023)

Halaman menu ini menunjukkan berbagai sub judul materi yang dapat diakses oleh peserta didik. Terdapat 5 materi yang dapat dipelajari dengan menekan sub judul yang telah tersedia.



Gambar 4. Tampilan Video Materi

(Sumber: Bella, 2023)

Selanjutnya pada gambar 4 merupakan contoh tampilan video materi yang akan dipelajari ketika peserta didik menekan salah satu sub judul. Aturan penggunaan pada halaman ini adalah *icon play* (▶) merupakan tombol untuk memulai video. Apabila ingin menjeda video maka tekan tombol *pause* (⏸). *Icon volume* (🔊) ini memiliki fungsi untuk mengkontrol suara tersembunyi atau muncul. Sedangkan pada *icon size control* (⏏) ini memiliki fungsi untuk mengkontrol ukuran video dengan ukuran besar atau kecil. Adapun jika ingin berganti materi maka dapat menekan tombol *back* (◀).

3) Menu Evaluasi

Tampilan awal pada halaman menu evaluasi nampak pada gambar 5. Pada halaman ini peserta didik dapat mengerjakan soal-soal pengayaan dari materi *increase layer* pada menu-menu sebelumnya. Peserta didik dapat menekan tombol **Mulai Latihan** (▶).



Gambar 5. Menu Evaluasi

(Sumber: Bella, 2023)

4) Sub menu

Terdapat tiga sub menu antara lain yaitu petunjuk, daftar rujukan, dan pengembang. Pada sub menu petunjuk berisikan informasi petunjuk teknis secara detail bagaimana cara mengoperasikan dan menggunakan aplikasi ini. Daftar rujukan berisi sumber rujukan dari segala informasi yang tertuang pada aplikasi. Sedangkan untuk sub menu pengembang berisikan informasi personal dan kontak subjek pengembang.

2. Kelayakan Media *Mobile Learning* Berdasarkan Penilaian Para Validator

Penilaian hasil dari uji kelayakan media *mobile learning* meliputi tiga dimensi utama: aspek media, materi, dan kebahasaan. Hasil validasi *mobile learning* berbasis *platform* Android disajikan pada diagram berikut:

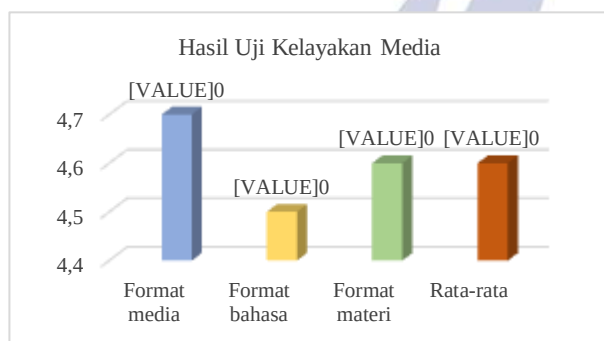


Diagram 1. Hasil Kualitas Media

(Sumber: Bella, 2023)

Diagram 1 menggambarkan bahwa aspek media menunjukkan nilai rata-rata tertinggi dari hasil kelayakan media, yaitu sebesar 4,70. Hal ini terutama disebabkan oleh fakta bahwa aspek media mencakup indikator seperti kemudahan memilih menu dan kemudahan penggunaan aplikasi, keduanya mendapatkan skor sempurna 5,00. Selain itu pada aspek media terdapat aspek tingkat kualitas media; tingkat kepraktisan media; tingkat fleksibilitas media; tingkat kemandirian peserta didik; kejelasan tampilan gambar; kesesuaian penempatan gambar; kesesuaian jenis dan ukuran huruf; keterbacaan teks masing-masing mendapatkan skor 4,60. Pada aspek materi terdapat aspek kesesuaian materi dengan kurikulum, kebenaran konsep materi, ketepatan cakupan materi, urutan penyampaian materi, kesesuaian materi dengan perkembangan teknologi, kesesuaian gambar untuk memperjelas materi, dan kesesuaian tingkat kesulitan soal evaluasi dengan perkembangan kognitif peserta didik kelas XI menghasilkan skor rata-rata 4,60.

Hasil kelayakan media aspek kebahasaan menghasilkan skor rata-rata terendah yaitu 4,50 akibat ketidaktepatan penulisan kata, kalimat, dan tanda baca sehingga menghasilkan skor 4,00. Hasil akhir kelayakan

mobile learning, seperti yang ditunjukkan oleh evaluasi yang dilakukan oleh validator dan disajikan pada diagram 1, menunjukkan skor rata-rata 4,60. Skor ini termasuk dalam kategori “sangat baik” sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan, sehingga menegaskan kesesuaiannya sebagai alat pembelajaran yang efektif di kelas.

3. Respon Peserta Didik

Respon peserta didik mengenai pengembangan media *mobile learning* berbasis *platform* Android khususnya pada *increase layer* telah menunjukkan kesesuaian dengan kriteria penyajian yang telah ditetapkan. Adapun hasil dari validasi media pada kelompok terbatas dan kelompok kelas antara lain:

Respon peserta didik pada validasi media kelompok terbatas

Produk menjalani tahap validasi yang dilakukan dengan jumlah subjek terbatas sebanyak 12 peserta didik dari kelas XII Tata Kecantikan. Adapun hasilnya yaitu:

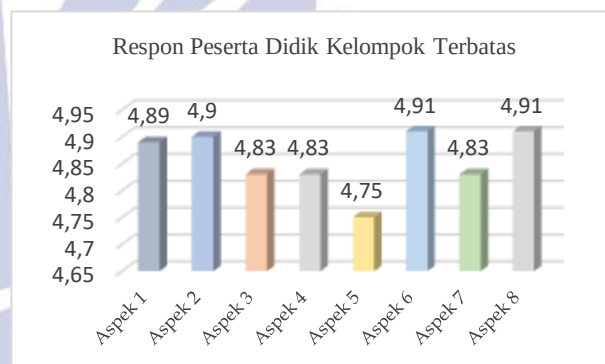


Diagram 2. Hasil Respon Peserta Didik

(Sumber: Bella, 2023)

Diagram yang diberikan menggambarkan tiga aspek dengan skor rata-rata tertinggi. Aspek pertama dengan skor 4,91 berkaitan dengan aspek 6 dan 8. Aspek ini menyangkut indikator media yang dapat dimanfaatkan secara efektif sebagai alat pembelajaran di kelas dan indikator teks yang ditampilkan dalam media dapat dibaca dengan baik. Aspek dengan skor tertinggi kedua ialah 4,90, khususnya aspek 2 yang menunjukkan indikator isi disajikan secara jelas dan informatif. Selain itu, aspek tertinggi ketiga, dengan rating 4,89, berkaitan dengan aspek 1, yaitu fungsi indikator menu yang tepat pada media.

Skor terendah yang diamati di antara respon peserta didik ialah 4,75, khususnya terkait aspek 5, yang berkaitan dengan indikator kejernihan audio pada media. Hasil akhir rata-rata perolehan nilai respon peserta didik kelompok terbatas pada *mobile learning increase layer* ini sebesar 4,85 sehingga bisa dikategorikan sangat baik.

Respon peserta didik pada validasi media kelompok kelas

Tahap validasi media kelompok kelas dilakukan pada 32 peserta didik kelas XI Kecantikan 2. Adapun hasil respon peserta didik pada tahap validasi kelompok kelas ialah sebagai berikut:

Tabel 3. Respon Peserta Didik Kelompok Kelas

	N	Minimum	Maximum	Mean
Aspek 1A	32	4	5	4,87
Aspek 1B	32	5	5	5,00
Aspek 1C	32	5	5	5,00
Aspek 1D	32	4	5	4,94
Aspek 2A	32	4	5	4,87
Aspek 2B	32	4	5	4,94
Aspek 2C	32	5	5	5,00
Aspek 2D	32	4	5	4,94
Aspek 2E	32	4	5	4,91
Aspek 3	32	4	5	4,97
Aspek 4	32	4	5	4,94
Aspek 5	32	3	5	4,84
Aspek 6	32	5	5	5,00
Aspek 7	32	5	5	5,00
Aspek 8	32	5	5	5,00
Valid N (listwise)	32			

Berlandaskan temuan yang disajikan pada Tabel 3, terlihat bahwa penilaian peserta didik terhadap platform *mobile learning* yang dikembangkan menghasilkan skor rata-rata 4,95. Media *mobile learning* yang dikembangkan menunjukkan kriteria yang sangat baik. Perolehan nilai tertinggi sebesar 5,00 yaitu pada aspek 6 dengan indikator kejelasan teks pada media, aspek 7 dengan indikator kelengkapan langkah kerja pada media, dan aspek 8 dengan indikator kegunaan media yang menunjukkan kriteria sangat baik. Ketiga aspek menjelaskan potensi media sebagai media dalam pembelajaran.

Sedangkan untuk aspek terendah menunjukkan rata-rata 4,84 yaitu pada aspek kelima dengan kriteria sangat baik. Aspek tersebut adalah audio atau musik sebagai latar belakang media dapat didengar dengan jelas. Dalam hal ini volume audio sebagai latar belakang terlalu kecil sehingga tidak dapat terdengar dengan jelas. Oleh karena itu peneliti melakukan perbaikan dengan menambah volume audio latar belakang tanpa mengalahkan volume dari *voice over* penjelasan materi di video.

Selanjutnya, hasil analisis tanggapan peserta didik kelompok kelas pada uji coba pemakaian juga bisa

diketahui dalam bentuk diagram batang, antara lain sebagai berikut:

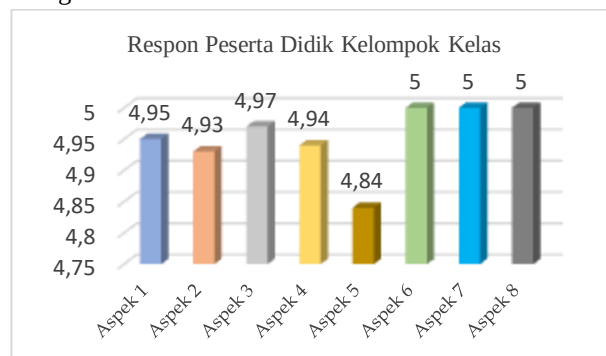


Diagram 3. Hasil Respon Peserta Didik
(Sumber: Bella, 2023)

Revisi Produk

Media *mobile learning* berbasis android pada KD pemangkasan *increase layer* ini diperbaiki atau direvisi oleh peneliti berlandaskan saran yang mendukung yang dilakukan terhadap validator dengan memanfaatkan kuesioner. Hal ini dilakukan sesuai dengan saran dan masukan yang mendukung yang diterima. Rekomendasi dan respon dari evaluator menunjukkan perlunya revisi terhadap media *mobile learning* berbasis android:

- 1) Mengubah logo SMK di halaman awal dengan logo yang universal atau umum, serta menambahkan logo UNESA dan logo kampus merdeka pada media *mobile learning*.
- 2) Memberi tanda pada tombol menu yang sedang dibuka atau sedang diakses sebagai pembeda dengan menu lain.
- 3) Revisi pada video materi dengan konsistensi penambahan *dubbing* atau *voice over* penjelasan materi agar mempermudah peserta didik dalam memahami materi.
- 4) Mencantumkan sumber di bawah video pada menu referensi.

Tabel 4. Revisi Logo dan Tombol Menu

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi

(Sumber: Bella, 2023)

PENUTUP

Simpulan

Bagian selanjutnya menyajikan kesimpulan temuan penelitian, yang diturunkan dari rumusan masalah dan pembahasan yang disajikan pada bab sebelumnya:

1. Prosedur pengembangan media *mobile learning* berbasis android pada kompetensi dasar pemangkas *increase layer* kelas XI Kecantikan di SMK Negeri 3 Kediri berawal dari tahap penyusunan materi menggunakan referensi buku ajar, pembuatan video materi menggunakan aplikasi *Canva*, pembuatan produk dengan memanfaatkan teknologi CMS (*Content Management System*), melakukan uji kelayakan media *mobile learning* berbasis android yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta melakukan validasi media kelompok terbatas dan validasi media kelompok kelas untuk mengetahui respon peserta didik.
2. Berdasarkan kelayakan media *mobile learning* oleh para validator yang terdiri dari 3 aspek telah didapatkan hasil sebagai berikut; aspek media memperoleh skor sebesar 4.70, aspek bahasa memperoleh skor 4.50, aspek materi memperoleh skor sebesar 4.60 Nilai rata-rata keseluruhan sebesar 4,60 menunjukkan bahwa *mobile learning* sangat layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di kelas, karena memenuhi kriteria skor kategori sangat baik.
3. Berlandaskan respon yang diberikan peserta didik pada media *mobile learning* berbasis platform Android, terlihat bahwa *increase layer* pada validasi media kelompok terbatas menghasilkan skor 4,85. Sebaliknya, tanggapan peserta didik pada validasi media kelompok kelas menghasilkan skor 4,95, dengan nilai rata-rata keseluruhan 4,90, menunjukkan penilaian yang sangat baik. Ini menunjukkan kelayakan dan kemudahan dalam memanfaatkan *mobile learning* berbasis platform Android untuk pembelajaran tentang teknik pemangkas *increase layer*.

Saran

Saran pengembangan media *mobile learning* berbasis Android untuk pemangkas *increase layer* antara lain:

1. Disarankan untuk melakukan penelitian dan pengembangan tambahan untuk memanfaatkan temuan dalam bidang pengembangan media pembelajaran dan sebagai titik referensi untuk studi terkait lainnya. Ada sejumlah hal yang memerlukan

penyelidikan lebih lanjut, mencakup penelitian yang diperluas hingga fase kesepuluh, khususnya yang berkaitan dengan produksi massal dan penerapan media.

2. Penelitian ini diharapkan untuk memberikan wawasan berharga bagi pendidik tata kecantikan mengenai pengembangan inovasi media untuk meningkatkan keterlibatan dan minat peserta didik. Dengan menggabungkan inovasi semacam itu, guru bisa mengurangi risiko peserta didik menjadi tidak tertarik pada pelajaran dan metode ceramah dari guru.
3. Peneliti harus memiliki kemampuan untuk mengatasi kekurangan dan kendala yang melekat dalam kemajuan media *mobile learning* yang berkaitan dengan komponen isinya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT atas Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga dapat terselesaikannya artikel ini yang berjudul “Pengembangan *Mobile Learning* pada Pemangkas *Increase Layer* Peserta Didik Kelas XI SMK Negeri 3 Kediri” dengan baik. Penyusunan artikel tidak lepas dari bimbingan, bantuan, serta panduan dari berbagai pihak. Peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada Dekan Fakultas Teknik, Koordinator Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias, Ibu Dra. Dewi Lutfiati, M.Kes. selaku dosen pembimbing, Ibu Nia Kusstianti, S.Pd., M.Pd. selaku dosen penguji I, Ibu Dr. Mutimmatul Faidah, S.Ag., M.Ag. selaku dosen penguji II, yang secara langsung telah memberikan bantuan, bimbingan, saran, dan motivasi. Orang tua, kakak, serta teman-teman yang senantiasa memberikan dukungan sehingga artikel ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Cambridge Assessment International Education. 2018. *Global Education Census Report*.
- Darmawan, D. 2013. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hakim, D. L. 2017. Penerapan *Mobile Learning* dalam Mengembangkan Kemampuan Komunikasi Matematis, Representasi Matematis, dan Kemandirian Belajar Matematika Peserta Didik. *Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Junita, W. 2019. Penggunaan *Mobile Learning* sebagai Media dalam Pembelajaran. *Digital Library, Universitas Negeri Medan*.

- Lu'mu. 2017. Learning Media Of Applications Design Based Android Mobile Smartphone. *International Journal of Applied Engineering Research*. Vol. 12 (17): hal. 6576- 6585.
- Musahrain, M., Suryani, N., & Suharno, S. 2017. Pengaplikasian *mobile learning* sebagai media dalam pembelajaran. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*.
- Pelangi, G., Syarif, U., & Jakarta, H. 2020. Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*. Vol 8 (2): hal. 79-96.
- Prihantina, Ida, dkk. 2020. *Pemangkasan Pratata dan Pengeritingan Teknik Dasar*. Jakarta: PPPPTK Bisnis dan Pariwisata.
- Scepanovic, S. dkk. 2015. Game Based Mobile Learning – Application Development and Evaluation. *The Sixth International Conference on e -Learning*.
- Setyawan, A. 2015. Pengembangan Android Mobile Learning Menggunakan App Invento sebagai Media Pembelajaran Peserta Didik Kelas VII SMP. MTs. *Skripsi. UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta*.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.CV.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Warsita, B. 2018. *Mobile Learning* sebagai Model Pembelajaran yang Efektif dan Inovatif. *Jurnal Teknodik*. Vol. 14 (1): hal 062–073.
- Widoyoko, E.P. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wulandari, D. A., Murnomo, A., Wibawanto, H., & Suryanto, A. 2019. Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis Android pada Mata Pelajaran Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Sultan Trenggono Kota Semarang. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*. Vol. 6 (5): hal 577-584.