

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBSITE* KOMPETENSI DASAR GIZI UNTUK KECANTIKAN DI SMK LABSCHOOL UNESA 1 SURABAYA

Nurdiana

S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
nurdiana.19025@mhs.unesa.ac.id

Sri Dwiyantri¹, Octaverina Kecvara Pritasari², Biyan Yesi Wilujeng³

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

Abstrak

Dalam rangka membangun pembelajaran kompetensi gizi untuk kecantikan berbasis *website* pada siswa jurusan Kecantikan Kulit dan Rambut, penelitian dilakukan karena kurangnya variasi media dan penggunaan sumber daya dan infrastruktur internet di SMK *Labschool* UNESA 1 Surabaya. Tujuan studi ini adalah untuk: 1) menilai kelayakan pendidikan online; dan 2) mengkaji penelitian dan pengembangan pendidikan online berbasis kompetensi untuk estetika. 2) Untuk mengetahui bagaimana pendapat siswa tentang nutrisi yang kompeten untuk pembelajaran kecantikan pada *website*. Penelitian dan pengembangan (R&D), menurut Borg dan Gall, dapat dipecah menjadi tujuh fase. Lima ahli penilaian menjabat sebagai subjek uji penelitian. Teknik pengumpulan data berbasis observasi, kuesioner, dan wawancara. Metode analisis data berbentuk pendekatan statistik deskriptif kuantitatif dan kualitatif yang dinyatakan dalam persentase. 1) Kelayakan pembelajaran berbasis situs *web* dinilai 92% layak oleh profesional media, 90% praktis oleh ahli materi pelajaran, dan 98% layak oleh ahli bahasa, menurut temuan penelitian. 2) Menurut Borg dan Gall, penelitian dibagi menjadi tujuh tahap yaitu pengumpulan data dasar, perencanaan, pembuatan produk awal, validasi ahli, revisi produk, dan uji coba awal revisi produk. 3) Penilaian yang diberikan sebesar 89% terhadap jawaban siswa terhadap pembelajaran berbasis *website* menunjukkan bahwa persyaratan dapat dipenuhi. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *website* gizi untuk kecantikan efektif digunakan untuk pembelajaran.

Kata Kunci: media pembelajaran, *website*, gizi untuk kecantikan

Abstrack

In order to build website-based learning for nutritional competences for beauty in students majoring in Skin and Hair Beauty, research was conducted due to the lack of variety of media and usage of resources and infrastructure of the internet at SMK Labschool UNESA 1 Surabaya. The study's goals are to: 1) assess the viability of online education; and 2) examine the research and development of competency-based online education for aesthetics. 2) To discover how students felt about competent nutrition for beauty learning on a website. Research and development (R&D), according to Borg and Gall, may be broken down into seven phases. Five judgments experts served as the study's test subjects. Observation, questionnaires, and interview-based data collecting techniques. The method of data analysis takes the shape of quantitative and qualitative descriptive statistical approaches expressed as percentages. 1) The feasibility of website-based learning was rated as 92% viable by media professionals, 90% practical by subject matter experts, and 98% feasible by linguists, according to the study's findings. 2) According to Borg and Gall, research is divided into seven stages: basic data collecting, planning, early product creation, expert validation, product revision, and early test product revision. 3) An evaluation of 89% is given to student replies to website-based learning, indicating that the requirements can be met. The results of this study prove that the research and development of website-based learning nutrition for beauty is effectively used for learning

Keywords: media based learning, *website*, nutrition for beauty

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan dampak yang signifikan bagi kehidupan manusia. Teknologi menciptakan banyak perangkat dan gadget yang memudahkan, lebih aman, dan lebih menyenangkan bagi orang untuk hidup di lingkungannya. Keluaran teknologi telah lama diterapkan pada pendidikan. Pendidikan memanfaatkan penemuan kertas, mesin cetak, radio, bioskop, TV, komputer, dan lain-lain. Intinya, sementara teknologi ini tidak dibuat dengan mempertimbangkan pendidikan, mereka dapat digunakan untuk bidang pendidikan. Di era globalisasi ini, tidak mungkin lepas dari pesatnya perkembangan teknologi informasi; dengan demikian, pasti akan berdampak pada bidang pendidikan. Dunia pendidikan harus senantiasa dan konsisten beradaptasi dengan kemajuan teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan. Hal ini merupakan suatu upaya dalam memodifikasi teknologi yang digunakan dalam bidang pendidikan, khususnya selama proses pembelajaran.

We Are Social (2020), dikutip dari Hootsuite, melaporkan bahwa orang Indonesia berusia 16 hingga 64 tahun menggunakan internet (di semua perangkat) rata-rata selama 7 jam, 59 menit setiap hari. Statistik ini menyoroti pertumbuhan internet di kalangan masyarakat Indonesia. 175,3 juta orang Indonesia, atau 64% dari seluruh populasi negara, kini online. Sebanyak 171 juta atau 98% pengguna internet di Indonesia menggunakan perangkat *mobile*, dan menurut temuan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia pada tahun 2017, jumlah pengguna internet di Indonesia meningkat dari tahun ke tahun. Dari sekitar 262 juta penduduk Indonesia, tahun 2017 merupakan persentase terbesar pengguna internet, yaitu 143,26 juta. Dibandingkan pengguna internet pada 2016, jumlah ini naik 10,56 juta. Pulau Jawa memiliki persentase pengguna internet terbesar 86,3 juta, atau sekitar 58,08% di dunia. Penggunaan media sosial berlangsung antara satu hingga tiga jam (43,89%), empat hingga tujuh jam (29,63%), dan lebih dari tujuh jam (26,48%) setiap hari.

Menurut Cholid et al. (2016), sumber daya

internet harus dimanfaatkan untuk memeriksa masalah pembelajaran, menetapkan tugas, menilai, dan mengembangkan kegiatan layanan kolaboratif antara siswa dan instruktur. *Web* adalah salah satu platform yang dapat diakses oleh internet, dan ada banyak cara untuk memanfaatkannya sebagai sarana pembelajaran, termasuk menggunakan blogspot dan wordpress serta *website* Anda sendiri. Penggunaan media yang tepat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menggugah siswa untuk menyenangi materi yang dipelajarinya. Apabila ia dapat memanfaatkan media secara efektif dan bertanggung jawab, maka seorang guru dapat menyampaikan materi secara efektif dan efisien. 2017 (Elfrida). Metode pembelajaran tradisional, seperti teknik ceramah tanpa menggunakan media apapun, akan membuat kegiatan pembelajaran menjadi sangat membosankan, sehingga siswa tidak dapat memahami materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti didapatkan fakta bahwa di SMK *Labschool* UNESA 1 Surabaya masih terbatas yakni berupa buku, *powerpoint*, gambar dan lain-lain. Keterbatasan media yang digunakan terkadang menjadi pemicu siswa menjadi kurang termotivasi untuk belajar selain itu sekolah menyediakan fasilitas koneksi internet berupa *wifi* karena siswa lebih senang melakukan pembelajaran dengan menggunakan media internet seperti membuka *video* yang tersedia di *youtube* dan mencari materi di *blog* atau *web*.

Menurut hasil wawancara dengan guru mata pelajaran anatomi dan fisiologi, siswa masih kesulitan memahami materi nutrisi untuk kecantikan karena banyak istilah yang sulit dan asing di dalamnya, sehingga setiap kali mengerjakan soal atau tugas, mereka berebut. Anatomi dan fisiologi merupakan mata pelajaran produktif di SMK jurusan Kecantikan Kulit dan Rambut kelas X SMK *Labschool* UNESA 1 Surabaya. Sebanyak 32 siswa yang ada pada lembar absen, 17 siswa diantaranya memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan nilai rata-rata 66,2. Sesuai dengan temuan dokumentasi mahasiswa tahun akademik 2021–2022, hanya 47% mahasiswa yang dapat dianggap tamat; siswa baru dianggap selesai jika nilai mata pelajarannya di atas. Untuk

semua topik produktif, SMK *Labschool* UNESA 1 Surabaya menetapkan nilai KKM 75 pada tahun 2021–2022. Dalam keadaan ini, peran guru sangat penting untuk mencapai pembelajaran yang maksimal. Salah satu hal yang dapat dilakukan guru adalah menggunakan sumber belajar yang relevan dengan situasi saat ini. Sumber daya ini dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran sangat beragam, salah satunya adalah media pembelajaran yang memanfaatkan *website* dan internet.

Karena SMK *Labschool* UNESA 1 Surabaya memiliki infrastruktur yang memadai antara lain adanya wi-fi di lingkungan belajar yang memudahkan siswa dalam menggunakan internet, maka dipilihlah materi pembelajaran berbasis *website*. Ponsel tersedia di Surabaya, oleh karena itu kedua elemen ini memfasilitasi penggunaan sumber belajar online. Materi pembelajaran berbasis *website* juga dapat memvisualisasikan informasi gizi untuk kecantikan dalam bentuk simulasi dan rangkuman dengan kalimat yang mudah dipahami, dapat bermanfaat, menarik, interaktif, dan mendorong pembelajaran siswa (Darussalam, 2017).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi viabilitas, pertumbuhan, dan reaksi siswa terhadap kompetensi gizi pada media pembelajaran kecantikan berbasis *website*. Sumber daya pendidikan ini mencakup artikel dan gizi untuk kecantikan. Dengan penggunaan penelitian ini, dimaksudkan untuk menyediakan alat belajar yang menarik dan sederhana serta menginspirasi anak-anak untuk mempelajari hal-hal baru.

METODE

Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini; itu adalah teknik untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Sugiyono, 2016: 28). Prosedur yang harus diikuti peneliti agar produk yang mereka buat memenuhi persyaratan kelayakan secara sistematis ditata dalam model pengembangan Borg dan Gall. Oleh karena itu, referensi untuk proses pengembangan produk diperlukan dalam pengembangan ini. Menurut Borg dan Gall, tahapan pendekatan R&D adalah sebagai berikut:



Bagan 1. Tahap dalam metode penelitian R&D Borg and Gall (Sugiyono, 2016 :409)

Langkah peneliti hanya sampai tahap ketujuh, atau modifikasi produk, karena keterbatasan waktu, ruang, dan biaya. Menurut Adelina Hasyim (2016:88), ketujuh langkah tersebut cukup memadai untuk menilai kelayakan dan validitas suatu media yang diproduksi.

Proses penelitian dibagi menjadi tujuh tahapan, antara lain: (1) Menggali potensi dan permasalahan yang ditemukan melalui observasi dan wawancara yang dilakukan di SMK UNESA 1 *Labschool* Surabaya, (2) Mengumpulkan data dengan menganalisis kebutuhan media pembelajaran serta kebutuhan dan karakteristiknya. siswa SMK *Labschool* UNESA 1 Surabaya, (3) Membuat desain *storyboard* produk dan menggunakannya pada *website* (4) Melakukan validasi desain kepada ahli praktisi, (5) Revisi Desain merupakan tahapan dalam proses *editing* yang memasukkan saran dan kritik dari ahli praktisi. (6) Jalankan uji coba produk skala kecil dan besar untuk mengevaluasi kelayakan dan kualitas item yang sedang dikembangkan. (7) Penyesuaian produk dilakukan sebagai tanggapan atas umpan balik pelanggan atau temuan pengujian yang mengecewakan.

A. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMK *Labschool* UNESA 1 Surabaya yang mengambil jurusan Kecantikan Kulit dan Rambut sebanyak 32 siswa. Sampel penelitian ini adalah 32 siswa kelas X SMK *Labschool* UNESA 1 Surabaya peminatan Kecantikan Kulit dan Rambut. Karena populasinya lebih kecil dari 100, maka penelitian ini menggunakan pendekatan total sampling dengan jenis jenuh, yaitu menggunakan setiap anggota populasi sebagai sampel penelitian (Arikunto, 2019:104). Akibatnya jumlah sampel yang digunakan sama dengan jumlah populasi.

B. Teknik Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan membagikan kuesioner, observasi,

dan wawancara digunakan. Untuk lebih memahami manfaat dan kekurangan belajar mengajar di SMK *Labschool* UNESA 1 Surabaya, digunakan wawancara terstruktur dalam penelitian ini. Untuk melakukan pengembangan media pembelajaran *website*, dilakukan observasi langsung ke lapangan untuk mengetahui keadaan sebenarnya di SMK *Labschool* UNESA 1 Surabaya.

Data dari kuesioner harus dikumpulkan setelah melakukan observasi dan wawancara. Tujuan kuesioner penggunaan kuesioner dalam penelitian adalah untuk mengumpulkan pendapat dari siswa, ahli bahasa, profesional media, dan ahli materi. Kuesioner yang digunakan bersifat tertutup, artinya jawaban sudah diketahui sebelumnya dan responden dapat mengambil keputusan secara instan. Ini menggunakan skala Likert yang dimodifikasi dengan 4 opsi respons, yaitu:

Tabel 1. Skala *Likert* Modifikasi

Skor	Kriteria
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Sugiyono (2019 : 134-135)

Empat skala dipilih untuk meniadakan jawaban netral karena memiliki arti ganda yang tidak diharapkan dalam suatu instrument dan tersedianya jawaban netral menimbulkan responden cenderung memberi jawaban netral yang berakibat menghilangkan banyak data (Sutrisno Hadi, 1991 : 19-20).

C. Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan melalui angket validasi dari para ahli praktisi serta jawaban siswa, dianalisis dengan menggunakan alat analisis data. Data yang akan dianalisis dalam penelitian ini adalah (1) Analisis data deskriptif kualitatif dari wawancara, observasi, dan masukan ahli, khususnya data yang diperoleh berupa kata-kata, kritik, tanggapan, dan saran yang akan digunakan sebagai dasar dan masukan untuk merevisi produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan, dan (2) Data kuantitatif dari hasil penilaian media yang diberikan oleh ahli dan siswa, data yang disajikan berupa

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode sebagai berikut: (1) Pemberian skor pada setiap pilihan jawaban dengan menggunakan skala *Likert* yang dimodifikasi dengan empat level, (2) Pemberian skor pada setiap pilihan jawaban,

dan (3) Hitung rata-rata (*mean*)

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

\bar{x} = skor rata-rata indikator

$\sum x$ = jumlah skor indikator

N = Jumlah indikator

(4) Menghitung persentase kelayakan tiap aspek (%) dengan menggunakan perhitungan dibawah ini :

$$\text{Kelayakan (\%)} = \frac{\text{jumlah skor tiap aspek}}{\text{skor tertinggi ideal}} \times 100\%$$

Berdasarkan tabel di bawah ini, informasi yang diperoleh dengan menggunakan persentase kelayakan selanjutnya akan diperiksa:

Tabel 2. Ketentuan Skala Persentase Uji Kelayakan

Interval Skor	Kriteria
76% < X ≤ 100%	Sangat Layak
51% < X ≤ 75%	Layak
26% < X ≤ 50%	Cukup Layak
0% < X ≤ 25%	Sangat Tidak Layak

(Riduwan, 2017)

(5) Prosedur untuk mengubah data menjadi tabel dan diagram harus dilakukan agar lebih mudah untuk menginterpretasikan temuan. Apabila temuan para ahli praktisi memenuhi standar minimal praktis, maka persyaratan kelayakan produk yang dikembangkan dapat dianggap dapat digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan media pembelajaran ditentukan melalui validasi desain ahli dan perubahan desain. Hasil validasi media adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Media Pembelajaran

No.	Ahli	Aspek Media	Aspek Materi	Aspek Bahasa	Rerata Skor
1.	Media	95%	86%	94%	92%
2.	Materi	90%	91%	88%	90%
3.	Bahasa	100%	100%	95%	98%
Rerata Skor Total		93%			



Diagram 1. Hasil Validasi Media Pembelajaran (Nurdiana, 2023)

Dengan demikian ditarik kesimpulan bahwa situs *web* dapat digunakan sebagai alat pembelajaran dan sangat dapat diterima.

Perubahan media pembelajaran dilaksanakan sebagai hasil dari saran dan kritik profesional. Hasil reformasi media adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Menu Beranda Sebelum Revisi (Nurdiana, 2023)



Gambar 2. Menu Beranda Sesudah Revisi (Nurdiana, 2023)



Gambar 3. Tab Menu Sebelum Revisi (Nurdiana, 2023)



Gambar 4. Tab Menu Sesudah Revisi (Nurdiana, 2023)



Gambar 5. Menu Gizi Kecantikan Sebelum Revisi (Nurdiana, 2023)



Gambar 6. Menu Gizi Kecantikan Sesudah Revisi (Nurdiana, 2023)



Gambar 7. Manfaat Gizi Kecantikan Sebelum Revisi (Nurdiana, 2023)



Gambar 8. Manfaat Gizi Kecantikan Sesudah Revisi (Nurdiana, 2023)



2. Pengembangan Media Pembelajaran





Teknik penelitian dan pengembangan yang diciptakan oleh Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2016: 298) menjadi acuan dalam produksi media pembelajaran ini. Diringkas menjadi 7 langkah, yaitu sebagai berikut:

(1) Potensi dan Masalah, berdasarkan wawancara dengan guru anatomi fisiologi menjabarkan bahwa siswa kelas X Tata Kecantikan Kulit dan Rambut di SMK *Labschool* UNESA 1 Surabaya masih kesulitan dalam memahami materi gizi untuk kecantikan karena terdapat banyak istilah sulit dan asing

didalamnya sehingga setiap diberikan latihan soal atau tugas masi banyak siswa yang kesulitan dan tidak termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar (2) Untuk mengatasi masalah yang dihadapi sekolah penelitian, dilakukan pengumpulan data. Analisis kebutuhan media pembelajaran mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan di SMK Labschool UNESA 1 Surabaya masih berupa buku, alat peraga, dan *powerpoint* sehingga perlu dibuat media pembelajaran tambahan. inventif, setelah itu diketahui melalui kajian terhadap tuntutan dan karakteristik siswa yang lebih menyukai pembelajaran interaktif yaitu memanfaatkan komputer atau handphone (3) Desain Produk, membuat storyboard dan diterapkan dalam *website*. Papan cerita untuk situs *web* ditampilkan di sini.

Tabel 4. *Storyboard Website*

Tampilan Storyboard	Keterangan
	Tampilan awal dari <i>website</i> berisi <i>banner</i> selamat datang yang bisa bergerak dan <i>menu bar</i> pada bagian atas yang berisi tombol navigasi, ilmu gizi kecantikan, materi, <i>video</i> , kuis dan <i>about us</i> .
	Tampilan halaman beranda yang terdapat pada bagian bawah tampilan awal yang berisi tinjauan materi ilmu gizi kecantikan, <i>bar</i> pencarian dan rekomendasi menu yang terkait

	Tampilan halaman ilmu gizi kecantikan yang berisi pratinjau materi ilmu gizi kecantikan, <i>bar</i> pencarian dan rekomendasi menu yang terkait
	Tampilan halaman materi yang berisi klasifikasi materi zat gizi pada makanan, <i>bar</i> pencarian dan rekomendasi menu yang terkait
	Tampilan halaman kuis berisi <i>link google form</i> yang didalamnya terdapat Latihan soal, <i>bar</i> pencarian dan rekomendasi menu yang terkait
	Tampilan halaman tentang kami berisi tentang informasi mengenai media <i>website</i>

(4) Ahli bahasa memberikan penilaian 92%, ahli memberikan penilaian 90%, dan ahli bahasa memperoleh memberikan penilaian 98% dengan kriteria sangat dapat diterima pada saat validasi desain dilakukan oleh ahli praktisi. (5) Revisi desain, dilakukan sebagai tanggapan atas umpan balik dan rekomendasi dari praktisi berpengetahuan. Catatan dan rekomendasi berikut dibuat:

menempatkan bahan referensi di beranda situs *web* sehingga pengunjung dapat mengetahui dari mana asal konten yang diunggah; standarisasi istilah bahasa Inggris pada tab menu situs *web*; mengubah warna huruf pada bagian; dan termasuk informasi lebih lanjut tentang manfaat gizi. makan untuk kecantikan (6) Dua uji coba produk dilakukan, satu pada ukuran kecil dengan 10 siswa dan yang lainnya pada ukuran besar dengan 32 siswa. (7) Revisi Produk: Berdasarkan hasil uji coba produk dan umpan balik dari guru dan siswa, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis *website* untuk pengetahuan dasar nutrisi kecantikan telah dikembangkan dengan cara menghasilkan hasil akhir. produk yang memenuhi kriteria sangat layak.

3. Respon Siswa

Setelah praktisi ahli media pengembang telah divalidasi dan direvisi, maka pengambilan data respon siswa adalah tahap selanjutnya. Dalam penelitian ini, percobaan skala kecil dan besar digunakan untuk mengumpulkan jawaban siswa. (a) Percobaan dalam skala kecil, dilakukan pada siswa kelas X Tata Kecantikan Kulit dan Rambut SMK *Labschool* UNESA 1 Surabaya sebanyak 10 siswa. Hasil uji coba skala kecil yaitu dalam kriteria sangat layak dengan hasil rata-rata persentasi 88%, (b) Uji coba skala besar, dilakukan pada siswa kelas X Tata Kecantikan Kulit dan Rambut SMK *Labschool* UNESA 1 Surabaya sebanyak 32 siswa. Hasil uji coba skala besar yaitu dalam kriteria sangat layak dengan hasil rata-rata persentase 90%.

B. Pembahasan

1. Kelayakan Media Pembelajaran

Hasil penilaian media pembelajaran menurut ahli media berdasarkan aspek media, aspek materi dan bahasa diperoleh rerata skor persentase keseluruhan 92%. Penilaian media pembelajaran menurut ahli materi berdasarkan aspek materi, aspek media dan aspek bahasa mendapat rerata skor persentase keseluruhan 90% dengan dan penilaian media pembelajaran menurut ahli bahasa berdasarkan aspek bahasa, aspek media dan aspek materi mendapat rerata skor keseluruhan 98% dengan kriteria sangat layak. Hasil penilaian tersebut sesuai dengan ketentuan skala

persentase uji kelayakan menurut Riduwan (2017 dimana interval skor $76\% < X \leq 100\%$ masuk pada kriteria sangat layak. Selain itu penelitian serupa oleh Sinaga (2022) mendapat penilaian rerata skor 90,94% dengan kriteria sangat layak hal menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *website* sangat layak digunakan sebagai alat pembelajaran.

2. Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini mengacu pada metode *Research and Development* yang dikembangkan oleh Borg and Gall dan disederhanakan menjadi 7 tahap, penyederhanaan tahap ini didukung oleh teori Adelina (2016 : 88) mengutip dari Borg and Gall mengenai metode penelitian dan pengembangan di sekolah mengatakan bahwa langkah-langkah *Research and Development* dapat disederhanakan dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian karena penelitian menggunakan *Research and Development* dengan skala besar memerlukan dana yang besar, waktu yang lama dan keotentikan. Oleh karena itu tujuh langkah sudah cukup untuk menguji kevalidan suatu alat yang dikembangkan.

Berikut penjabaran dari 7 langkah tersebut : 1) Potensi dan Masalah, hasil didapat saat penelitian adalah tersedianya fasilitas internet seperti wi-fi namun tidak dimanfaatkan secara maksimal dalam penggunaannya dan kurangnya variasi dalam media pembelajaran sehingga siswa tidak termotivasi dalam belajar sehingga perlu diadakannya media pembelajaran yang sesuai dengan situasi yang ada, hal ini sesuai dengan teori Gea et al. (2017 : 21) yang mengatakan bahwa ketersediaan sarana dan prasarana sekolah dalam menunjang mekanisme pembelajaran dalam pengadaan media yang akan digunakan perlu menjadi pertimbangan seorang guru, 2) Pengumpulan data didapat dari hasil analisis kebutuhan media dan analisis karakteristik siswa dimana siswa lebih senang melakukan pembelajaran melalui handphone atau internet, 3) Desain Produk yakni membuat *storyboard* dan menuangkannya pada *computer based (website)*, 4) Skala Likert 4 level digunakan pada tahap evaluasi Validasi

Desain oleh ahli partkisi; Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek media, aspek materi, dan aspek bahasa semuanya mendapat kriteria sangat baik. 5) Revisi desain memerlukan pengeditan desain sebagai tanggapan atas rekomendasi dan kritik validator selama validasi desain. Contoh item atau komponen yang perlu diperbaiki antara lain penambahan referensi, perluasan materi pada bagian manfaat kecantikan, perubahan warna *font* agar lebih mudah dibaca, dan penggunaan bahasa Indonesia yang konsisten pada tab menu. 6) Uji coba produk dilakukan sebanyak dua kali, sekali pada 10 siswa dengan hasil penilaian 88% dan sekali pada 32 siswa dengan nilai penilaian 90%, keduanya menggunakan kriteria sangat baik. 7) Modifikasi produk saat ini tidak dilakukan karena media tersebut terbukti bermanfaat dan mendapat tanggapan positif dari pengguna selama pengujian produk sehingga layak untuk digunakan.

3. Respon Siswa

Menurut Riduwan (2017), skor interval $76\% \times 100\%$ termasuk dalam kriteria “sangat layak”. Berdasarkan penelitian terhadap jawaban siswa terhadap media pembelajaran berbasis *website*, terlihat rata-rata persentase skor yang diterima adalah 89%. Hal ini juga dikuatkan oleh Ridwan, dkk. (2022), yang temuan penelitiannya menunjukkan bahwa skala persentase uji tuntas, penghitungan tanggapan kuesioner jawaban siswa yang dicapai dengan hasil 88% dianggap sangat praktis. Agar dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran, pembuatan media pembelajaran berbasis *website* pada kompetensi dasar nutrisi untuk kecantikan dilaksanakan dengan baik dan mendapat respon yang sangat baik.

PENUTUP

Simpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik dari analisis penelitian dan perdebatan yang telah diuraikan adalah sebagai berikut:

1. Hasil kelayakan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *website* kompetensi dasar gizi untuk kecantikan berdasarkan penilaian ahli media mendapat rerata skor

92%, ahli materi 90% mendapat rerata skor 92% dan ahli bahasa mendapat rerata skor 98% dengan kriteria Sangat Layak. Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran berbasis *website* kompetensi dasar untuk kecantikan Sangat Layak untuk diaplikasikan dan diujicobakan sebagai media pembelajaran.

2. Penelitian pengembangan media pembelajaran ini mengacu pada metode R&D oleh Borg and Gall dalam (Sugiyono, 2016 : 298) dan disederhanakan menjadi 7 tahap yakni 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk 7) Revisi Produk.
3. Respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *website* kompetensi dasar gizi untuk kecantikan berdasarkan penilaian dari uji coba skala kecil mendapatkan hasil persentase 88%, uji coba skala besar hasil persentase 90%. Skor rerata persentase respon siswa keseluruhan 89% dengan kriteria Sangat Layak. Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran berbasis *website* kompetensi dasar gizi untuk kecantikan Sangat Layak untuk diaplikasikan dalam pembelajaran.

Saran

Peneliti dapat memberikan rekomendasi sebagai berikut berdasarkan temuan kajian tentang pembuatan media pembelajaran kompetensi dasar gizi berbasis *website* untuk kecantikan pada siswa *Labschool* SMK UNESA 1 di Surabaya:

1. Materi pembelajaran berbasis *website* ini berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, khususnya untuk mengajarkan dasar-dasar nutrisi kecantikan. Instruktur masih memainkan peran fasilitasi penting dalam memastikan bahwa siswa berpartisipasi penuh dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran berbasis *website* ini sebaiknya dapat dikembangkan lebih lanjut oleh peneliti selanjutnya karena hanya sebatas menyajikan informasi dan memberikan soal-soal latihan. Fasilitas untuk log in dan out dapat dimasukkan untuk memudahkan instruktur untuk melacak kehadiran siswa mereka.
3. Para peneliti disarankan untuk mengembangkan tata letak, latar belakang, menu, dan grafik untuk materi

pembelajaran berbasis situs *web* lebih lanjut agar lebih memotivasi siswa untuk belajar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Selesainya artikel yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Kompetensi Dasar Gizi Untuk Kecantikan di SMK *Labschool* UNESA 1 Surabaya” ini sebagian besar berkat rahmat dan hidayah Allah SWT. Penulis juga berterimakasih kepada orang tua, saudara, dan teman-teman yang selalu mendukung dan menyemangatnya selama mempersiapkan tulisan ini. Penulis menyadari bahwa struktur dan isi artikel ilmiah ini masih jauh dari ideal. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diperlukan untuk kemajuan penulis kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelina, Hasyim. 2016. *Metode penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Andi. 2020. *Hootsuit (We Are Social) : Indonesia Digital Report 2020*, (Online), (<https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2020>, diakses 20 November 2021)
- Arikunto, Suharsimi. 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. 2016. *Penetrasi dan perilaku pengguna internet Indonesia*, (Online), (<https://apjii.or.id/surveipenetrasiintern-et2016.pdf>, diakses 20 November 2021)
- Cholid, A. A., Elmunsyah, H., & Patmanthara, S. 2016. “Pengembangan Model *Web* Besed Learning Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Paket Keahlian TKJ Pada SMKN Se-Kota Malang”. *Jurnal Pendidikan*. Vol 1 No. 5 Hal 961–970.
- Darussalam, A. 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web* Interaktif Blog) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pemasaran Online Sub Kompetensi Dasar Merancang *Website* (Studi Pada Siswa Kelas X Tata Niaga SMK Negeri 2 Nganjuk)”. hal 1–7.
- Elfrida, E., Nursamsu, N., & Ariska, R. N. 2021. “Development of Performance Assessment Instruments Through Practical Learning to Improve Science Process Skills”. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*. Vol. 7(SpecialIssue) : hal 96-103.
- Gea, N. F. A., E. Saptaningrum., U. Kaltsum. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Flipbook Maker pada Materi Gejala Gelombang terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI*. Vol. 4 . Hal. 187-192.
- Hadi, Sutrisno. 1991. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset
- Riduwan dan Sunarto. 2017. *Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi*. Bandung: Alfabeta
- Ridwan, M., Tahir, M., & Istiningsih, S. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kata Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDN 1 Sabelia Tahun Ajaran 2021/2022*. Vol. 8 No. 1 Hal. 184-191.
- Sinaga, C. Y., & Tobing, M. 2022. “Pengembangan Media Berbasis Wordpress Pada Mata Pelajaran Kecantikan Dasar Di SMK Negeri 1 Beringin”. *Flawless*. Vol. 3 No. 1 Hal 1
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta