

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* BERBASIS *BLOG* PADA MATERI *HAND SPA TREATMENT* TATA KECANTIKAN KULIT DAN RAMBUT SMK PGRI WLINGI

Zahra Natasya Indra

Program Studi S-1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

zahra.18033@mhs.unesa.ac.id

Maspiyah, Nia Kusianti, Arita Puspitorini

Program Studi S-1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

maspiyah@unesa.ac.id

Abstrak

Riset ini membahas masalah rendahnya pengetahuan siswa tata kecantikan kulit dan rambut mengenai perawatan hand-spa di SMK PGRI Wlingi. Untuk meningkatkan pembelajaran, media pembelajaran yang inovatif dikembangkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, mengamati peningkatan hasil belajar siswa, dan mengukur respon siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian dan pengembangan (research and development) dengan menggunakan model pengembangan 4D. Penelitian ini melibatkan 40 siswa tata kecantikan kulit dan rambut di SMK PGRI Wlingi. Penelitian ini menggunakan lembar validasi, penilaian pretest dan posttest, dan lembar respon siswa sebagai instrumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran situs blog yang dikembangkan telah divalidasi oleh para ahli dan dinyatakan valid serta layak digunakan dengan skor 4,20 dengan kategori "sangat baik". Tanggapan siswa juga positif, dengan 100% dalam kategori "sangat baik". Hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan, dengan nilai gain score sebesar 0,72 atau 72%. Analisis statistik mengkonfirmasi signifikansi peningkatan ini. Kesimpulannya, media yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Pengembangan, Media, Blog, Handspa Treatment

Abstract

This research addresses the issue of low knowledge among skin and hair beauty students regarding hand-spa treatment at SMK PGRI Wlingi. In order to improve learning, innovative learning media was developed. The objective of the research was to produce valid learning media, observe improvements in student learning outcomes, and gauge student responses. The research followed a quantitative approach based on research and development, using the 4D development model. The study involved 40 skin and hair beauty students at SMK PGRI Wlingi. The research employed validation sheets, pretest and posttest assessments, and student response sheets as instruments. The results revealed that the blog site learning media developed had been validated by experts and declared as valid and suitable for use with a score of 4.20 in the "very good" category. Student responses were also positive, with 100% in the "very good" category. The pretest and posttest results demonstrated improvement, with a gain score of 0.72 or 72%. The statistical analysis confirmed the significance of this improvement. In conclusion, the developed media proved to be effective in enhancing student learning outcomes.

Keywords: Development, Media, Blog, Handspa Treatment

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak suatu siswa untuk meningkatkan pengetahuan serta menambah keterampilan guna dapat meningkatkan kesejahteraan. Dalam pembangunan kesejahteraan suatu bangsa dapat dinilai dari proses pendidikan dalam suatu Negara tersebut. Indonesia sebagai negara berkembang perlu meningkatkan mutu pendidikan agar dapat mencetak generasi bangsa yang dapat bersaing di era

perkembangan global. Sesuai dengan UU RI NO. 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional adalah sebagai berikut: "Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar..

Saat ini pemerintah mengembangkan pembelajaran dengan kurikulum merdeka belajar. Untuk mengantisipasi makin melebarnya dampak yang terjadi dalam pembelajaran masa pandemi terhadap

ketertinggalan pembelajaran (*learning loss*) dan kesenjangan pembelajaran (*learning gap*), Keputusan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 719/P/2020 Tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Pada Satuan Pendidikan Dalam Kondisi Khusus yang dirilis 2020, intinya adalah penyederhanaan kurikulum nasional. Selanjutnya, dikeluarkan Keputusan Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Belajar Pengembangan & Pembelajaran (2022) melalui Implementasi Kurikulum Merdeka.

Kebijakan merdeka belajar tersebut mengharuskan guru agar melakukan pengembangan baik dari kurikulum termasuk bentuk pembelajaran. Selain berperan sebagai sumber belajar, pada merdeka belajar guru juga sebagai fasilitator pembelajaran yang wajib mengantongi keterampilan profesional, pedagogik, personal, dan social, sebagaimana tertulis dalam Pasal 10 ayat (1) Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Melalui kompetensi tersebut, guru dapat mencapai tujuan implementasi kebijakan merdeka belajar.

Guru dapat berinovasi menggunakan media pembelajaran *e-learning* dengan memuat materi yang akan diajar dan dikemas dalam bentuk yang lebih modern. Sebagaimana disebutkan oleh Yulia (2018) bahwa melalui media pembelajaran akan dapat mendorong siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, menjalankan posisinya, dan meningkatkan terjadinya efektivitas pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang mudah diaplikasikan yaitu dengan bantuan internet.

Melalui internet pembelajaran *e-learning* dapat menjangkau siswa di manapun mereka berada tanpa perlu bertatap muka. Pandey (2013) mengemukakan bahwa ada empat keunggulan utama *e-learning* yang dapat dilihat oleh siswa: kontrol pembelajaran, aksesibilitas, ketersediaan, dan personalisasi. Dengan *e-learning* siswa dapat belajar dengan kecepatan mereka sendiri, dari mana saja dan kapan saja. Melalui metode yang diminta seperti *game* dan media sosial, *e-learning* juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih imersif dan interaktif.

Dalam pembelajaran *e-learning*, guru dapat memanfaatkan blog sebagai sarana teknologi. *Blog* merupakan singkatan dari *web log* adalah bentuk aplikasi *web* yang menyerupai tulisan-tulisan (yang dimuat sebagai *posting*) pada sebuah halaman *web* umum. Adapun pengguna *blog* disebut dengan *Blogger*. *Blog* dapat diakses secara mudah karena semua orang dapat mengaksesnya, tidak perlu persyaratan khusus untuk bergabung dalam platform tersebut. Pembuat blog

atau yang disebut blogger dapat memuat hal apa saja yang diinginkan dalam laman web tersebut. Oleh karena itu dalam blog dapat memuat materi dan media pembelajaran yang akan diajar.

Berdasarkan wawancara dengan guru tata kecantikan dan rambut di SMK PGRI Wlingi (Religia, 2022) sudah tidak asing lagi menggunakan media pembelajaran dalam meningkatkan pendidikan. Namun dalam beberapa mata pelajaran untuk mendapatkan referensi materi masih kurang terutama pada mata pelajaran Perawatan Tangan, Kaki dan Nail art. Materi yang akan diajarkan terutama dalam materi *hand spa treatment*. Kurang ada referensi sehingga murid hanya berpatok dalam buku pelajaran saja.

Materi *hand spa treatment* membahas tentang teknik pembersihan dan pijatan yang diiringi dengan penutrisian kulit bagian tangan. Pada penelitian (Arslan et.al, 2019) menunjukkan bahwa terapi pijat tangan biasa dan terapi pijat dengan sentuhan terapeutik sama-sama dapat mengurangi kecemasan serta meningkatkan kenyamanan.

Respon siswa terhadap pembelajaran melalui media *PowerPoint* cenderung tidak fokus karena disebabkan tampilan *PowerPoint* yang tidak menarik dan isi materi yang terlalu panjang. Oleh karena itu hasil belajar siswa tidak terlalu maksimal pada salah satu materi yaitu *hand spa treatment*, sebab siswa mudah melupakan materi yang disampaikan. Setelah melakukan pengamatan dan wawancara peneliti ingin meningkatkan pembelajaran dari yang biasa diterapkan berupa *PowerPoint* menjadi pembelajaran dengan *e-learning* berbasis *blog* pada materi *hand spa treatment*.

Rumusan masalah dalam studi ini meliputi tiga bagian: (1) kelayakan media (2) hasil belajar kognitif siswa pada materi *hand-spa treatment* dengan menggunakan media blog (3) respon siswa

METODE

Jenis penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan. Model yang digunakan dalam melakukan penelitian ini menggunakan pengembangan model 4D. Model pengembangan 4-D (*Four D*) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974: 5). Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: *Define* (Pendefinisian) berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan didalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Pada tahap awal, peneliti melakukan studi pendahuluan berupa studi pustaka juga observasi lapangan. Studi pustaka bertujuan menemukan masalah baik

permasalahan yang belum pernah ada maupun mengembangkan permasalahan penelitian terdahulu yang membahas dengan tema yang sama dan bagaimana permasalahan yang dihadapi dalam mengembangkannya. Pada hal ini peneliti mengetahui bahwa ada permasalahan mengenai media pembelajaran Selama ini materi yang didapatkan siswa SMK PGRI khususnya dalam materi *hand spa treatment*, berupa buku paket pembelajaran serta *PowerPoint*. Siswa cenderung tidak tertarik menyimak pembelajaran yang diberikan. Analisis peserta didik bertujuan untuk melihat dan mengamati siswa karakteristik siswa dalam menyesuaikan diri terhadap pembelajaran *e-learning* berbasis blog dengan materi *handspa treatment* yang akan dikembangkan. Akan dinilai menggunakan hasil pembelajaran sebelum dan sesudah agar mengetahui peningkatan hasil belajar. Analisis tugas merupakan langkah untuk menentukan isi dari pelajaran *handspa treatment* yang akan digunakan untuk mengindikasikan langkah-langkah yang diperlukan peneliti untuk mencapai tujuan penelitian yaitu berupa media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* pada materi *handspa treatment* serta mengetahui kualitasnya.

- 1.) Berisi materi *handspa treatment*
- 2.) Materi lengkap dan lebih mudah dipahami
- 3.) Berbasis blog
- 4.) Desain *eye catchy*
- 5.) Analisis konsep

Analisis konsep dilakukan untuk mengidentifikasi konsep-konsep utama yang disampaikan pada media pembelajaran *e-learning* berbasis blog. Dalam tahapan ini diperlukan adanya kajian pustaka dalam mengembangkan media pembelajaran *e-learning* berbasis blog.

Design (Perancangan), Tahapan desain adalah tahapan menyusun data yang diperoleh dari tahapan *define* menjadi blog yang dikemas secara baik dan mudah dipahami oleh siswa. Penyusunan desain yang disusun sebagai berikut:

- 1) Menginventarisasi pokok-pokok materi yang akan digunakan dalam produk yang dibuat yaitu pembelajaran *e-learning* berbasis blog.
- 2) Menyiapkan dan menata tulisan yang akan dimuat dalam penyusunan produk pembelajaran *e-learning* berbasis blog.
- 3) Menyiapkan gambar yang sesuai dalam penyusunan produk pembelajaran *e-learning* berbasis blog.
- 4) Melakukan dan menyusun perencanaan media pembelajaran yaitu *e-learning* berbasis blog untuk capaian pembelajaran *handspa treatment*

Develop (Pengembangan) Tahap *develop* adalah tahap pengembangan desain yang telah melalui validasi, sehingga media dapat dikembangkan sesuai masukan

oleh pakar. Tahap ini dilakukan pada blog sebelum digunakan untuk media pembelajaran ke sekolah yang dituju yaitu pada SMK PGRI Wlingi. Validasi *design* merupakan kegiatan yang menilai kelayakan rancangan suatu produk, seperti rancangan produk tersebut sudah jauh lebih efektif dari rancangan produk sebelumnya. Validasi produk dapat dilakukan dengan mengajukan rancangan produk kepada ahli atau pakar yang berpengalaman untuk menguji kelayakan rancangan tersebut (Sri Sumarni;2019) penelitian ini dinilai oleh empat ahli dibidangnya diantaranya dosen Tata Rias UNESA, guru Tata Kecantikan Kulit SMK PGRI Wlingi, serta guru Multimedia SMK PGRI Wlingi. Melalui validasi desain akan dinilai dan diuji kelayakan media pembelajaran tersebut. Hasil validasi desain oleh validator akan diketahui kekurangan maupun kelebihan dalam media pembelajaran tersebut. Kekurangan media pembelajaran tersebut akan dilakukan revisi guna memperbaiki keurangannya. Pada revisi ini peneliti melakukan revisi secara mendetail sebelum diuji cobakan kepada peserta didik dan memastikan bahwa kekurangan pada blog telah diperbaiki.

Disseminate (Penyebaran) tahap *dissemination* merupakan tahap penyebaran media berbasis blog melalui pembelajaran secara langsung pada siswa SMK PGRI Wlingi jurusan Tata Kecantikan Kulit dan Rambut. Pada tahap ini peneliti mengamati hasil belajar siswa dengan menggunakan instrumen yang telah dibuat. Uji coba ini akan menilai meliputi hasil test siswa serta hasil angket siswa terhadap pembelajaran *e-learning* berbasis blog.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui pengolahan data yang dilakukan analisis dengan menggunakan perangkat software berupa SPSS, melalui tes dan angket yang di bagikan kepada siswa SMK PGRI Wlingi dilakukan penelitian kelayakan media pembelajaran *e-learning* berbasis blog dalam materi *handspa treatment*, dan menganalisis peningkatan hasil belajar kognitif serta respon siswa khususnya pada kelas IX Tata Kecantikan Kulit dan Rambut SMK PGRI Wlingi saat melaksanakan pembelajaran *e-learning* berbasis blog pada materi *handspa treatment*.

1. Hasil Pengembangan Media

Produk yang telah dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa media pembelajaran *e-learning* berbasis blog dengan menyajikan materi pembelajaran *hand spa treatment*. Produk ini merupakan pengembangan dari media *PowerPoint* yang dikemas menjadi menarik dan mudah diakses dimanapun kapanpun.

1) Tampilan Awal Blog



Gambar 1 Tampilan Awal Blog (Zahra;2024)

Gambar 1 merupakan tampilan awal dalam mengakses blog hand spa treatment. Dalam tampilan tersebut telah diperlihatkan isi bab dalam materi handsa treatment.

2) Tampilan Penyajian Materi



Gambar 2 Tampilan Bab Pengenalan Handsa Treatment (Zahra:2024)



Gambar 4 Tampilan Bab Tahapan Handsa Treatment (Zahra:2024)



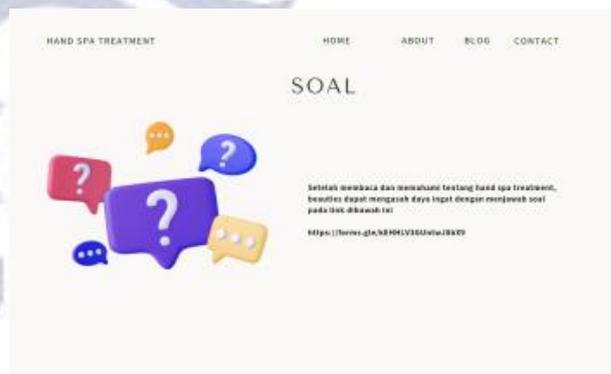
Gambar 5 Tampilan Bab Teknik Memijat (Zahra:2024)

Gambar-gambar diatas merupakan tampilan materi Handsa Treatment yang dikemas menjadi singkat,padat, jelas dan dibaut dengan gambar yang menarik sesuai dengan topik pembahasan.

3) Tampilan Soal



Gambar 3 Tampilan Bab Alat Bahan Handsa Treatment (Zahra:2024)



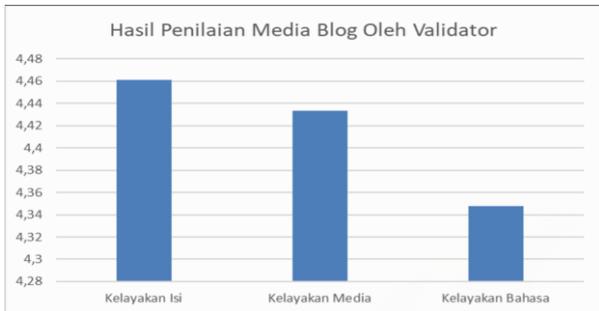
Gambar 6 Tampilan Google Form Soal (Zahra:2024)

Gambar 6 merupakan link untuk mengakses soal sesuai dengan pembahasan blog.

<https://forms.gle/kEHLV3GUtwJ8bX9>

2. Hasil Analisis Kualitas Media Pembelajaran

Blog yang digunakan untuk media pembelajaran elearning telah di validasi atau diuji kelayakannya serta dinilai oleh lima validator ahli. Penelitain ini mencangkup tiga aspek utama yaitu aspek kelayakan isi, aspek kelayakan tampilan, dan aspek kelayakan bahasa.



Gambar 7 Diagram Hasil Penilaian Validator

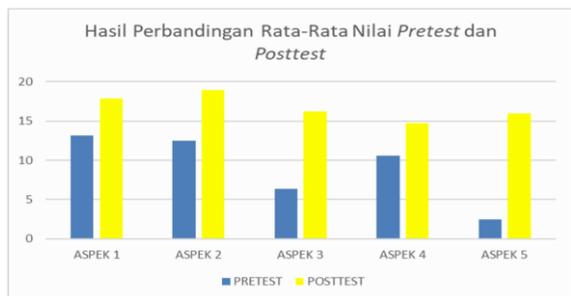
Ket :

1. Aspek Isi
2. Aspek Kelayakan Media
3. Aspek kelayakan Bahasa

Hasil penilaian media blog memperoleh nilai 4,41. Nilai tertinggi pada kelayakan isi dengan nilai 4,46 , dan nilai terendah pada kelayakan bahasa dengan nilai 4,34. Tiga aspek tersebut dapat di katagorikan dengan aspek yang cukup baik dan mudah dipahami oleh siswa.

3. Hasil Nilai Test

Keberhasilan pembelajaran dengan media blog serta penyampaian materi yang baik dapat diukur dengan menggunakan nilai hasil pretest serta posttest. Rata-rata nilai pretest tertinggi terdapat pada aspek 1 dengan nilai rata-rata 13,15 dan rata-rata nilai pretest terendah terdapat pada aspek 5 dengan nilai 2,43. Rata-rata nilai posttest tertinggi terdapat pada aspek 2 dengan nilai 19,00 dan rata-rata nilai posttest terendah terdapat pada aspek 4 dengan nilai 14,75.



Gambar 8 Diagram Hasil Perbandingan Pretest dan posttest

Berdasarkan diagram 4.8, terdapat perbedaan rata-rata nilai pretest sebesar 44,65 dan nilai posttest sebesar 83,75 yang menunjukkan bahwa terjadi kenaikan pengetahuan siswa dalam pembelajaran menggunakan media blog.

4. Hasil Uji Gain Score

Gain score merupakan presentase peningkatan pengetahuan siswa yang diperoleh dari nilai pretest dan posttest. Pelaksanaan pretest dan posttest menggunakan instrumen soal terkait pengetahuan hand spa treatment. Berikut adalah kategori pembagian n-gain score.

Tabel 1 Hasil Gain Score Melalui SPSS

Descriptive Statistic					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviasi
Ngain_Score	40	,35	1,00	,7222	,177763
Ngain_Persen	40	34,78	100,00	72,2214	17,76307
Valid N(listwise)	40				

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai mean gain score 0,7222 > 0,7 berdasarkan penarikan kesimpulan bahwa nilai N gain score > 0,7 termasuk kategori efektivitasnya tinggi. Sedangkan untuk nilai mean N gain persen adalah 72,2214.

5. Hasil Uji Signikansi (Uji-t)

Hasil pretest dan posttest dilakukan uji normalitas Kolmogorov-Sminov Test menggunakan *software* olah data SPSS IBM 26 dan diperoleh output sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Uji-t

One-Sample Kolmogorov-Sminov Test			
		Pretest	Posttest
N		40	40
Normal Parameters	Mean	44,65	83,75
	Std.Deviation	14,054	11,022
Most Extreme Differences	Absolute	,132	,133
	Positive	,132	,133
	Negative	-,080	-,096
Test Statistic		,132	,133
Asymp. Sig (2-tailed)		,077°	,072°

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa nilai signifikasi pada data pretest (0,077) dan posttest (0,072) lebih besar dari taraf nyata $\alpha(0,05)$ sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Metode uji statistik yang

digunakan adalah uji statistik parametri k yaitu uji-t berpasangan (paired t-test) untuk men getahui perbandingan nilai pretest dan posttest.

6. Hasil Respon Subyek Penelitian

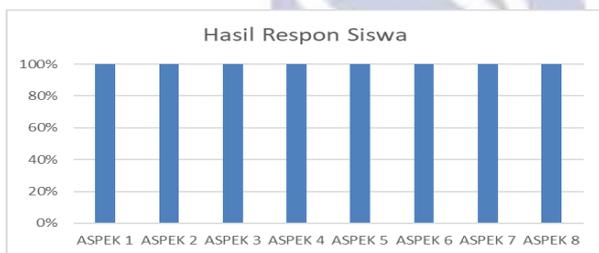
Respon positif siswa yang ditunjukkan dari angket sebagai berikut: Menentukan rata-rata dari respon positif siswa, kemudian menentukan kategori respon atau tanggapan yang diberikan siswa terhadap suatu kriteria dengan cara mencocokkan hasil persentase dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 3 Kriteria Respon Positif Siswa

Persentase	Kriteria
$RS \geq 85\%$	Sangat Positif
$70\% \leq RS < 85\%$	Positif
$50\% \leq RS < 70\%$	Kurang Positif
$RS < 50\%$	Tidak positif

Sumber: Yamasari 2010 dalam (Magfirah Rasyid, 2016).

Hasil Responden siswa dapat di gambarkan sebagai berikut :



Gambar 9 Diagram Hasil Respon

Berdasarkan hasil uji coba lapangan tersebut, diperoleh kelayakan masuk pada kriteria sangat positif, sehingga penelitian dan pengembangan ini menarik digunakan sebagai alat bantu pembelajaran menggunakan blog serta para pengguna bisa memperoleh ketrampilan dan pengetahuan tersendiri.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Sebelum diuji cobakan pada siswa SMK PGRI Wlingi, peneliti mengujikan produk yang telah dibuat untuk dinilai kelayakannya kepada validator. Hasil penilaian menjadi acuan revisi produk yang telah dibuat. Diketahui bahwa hasil kelayakan media pembelajaran e-learning berbasis blog pada materi handsa treatment telah layak diuji cobakan pada siswa. Adapun pembahasan dari hasil yang diperoleh selama penelitian berlangsung ialah:

1) Kelayakan Media

Dr. Ananda Gunawan (2021), seorang profesor di bidang teknologi pendidikan dari Universitas Indonesia, mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala

bentuk alat, bahan, atau perangkat lunak yang digunakan untuk memperjelas dan memperkaya proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil penilaian yang didapatkan dari para ahli menunjukkan bahwa media blog ini termasuk dalam golongan baik. Artinya hasil tersebut telah tepat sebagaimana sesuai dengan Prosser dalam Musfigon (2012:6) pembelajaran yang baik yaitu pembelajaran yang membawa peserta didik diberi pilihan materi agar sesuai dengan perkembangan dan model belajarnya. Kedalaman materi harus sesuai dengan capaian pembelajaran elemn yang terdapat pada alur tujuan pembelajaran dan modul ajar.

2) Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari pengukuran terhadap siswa yang meliputi proses pembelajaran yang dapat diukur menggunakan instrumen tes yang relevan. Sehubungan dengan hal itu Susanto (2013:5) menyatakan “Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa baik yang menyangkut afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar”. Kriteria perubahan siswa khususnya pada kelas XI Tata Kecantikan Kulit dan Rambut di SMK PGRI Wlingi dapat dilihat jika keberhasilan mencapai presentase ketuntasan minumun ≥ 75 dan suatu kelas dinyatakan tuntas jika terdapat 80% siswa mencapai nilai sebesar ≥ 75 . Setelah menerapkan pembelajaran e-learning berbasis blog pada capaian pembelajaran handsa treatment peserta memperoleh peningkatan hasil belajar kognitif. Rata – rata nilai mendapatkan 83,5 setelah sebelumnya hanya mencapai rata-rata 44,65. Banyak diantara siswa yang sudah paham betul mengenai materi yang disampaikan dengan media berbasiskan blog. Secara keseluruhan nilai siswa mencapai KKM. Maka dari itu kelas dianggap tuntas secara individual. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan blog dalam pembelajaran e -learning dapat membantu siswa mencapai nilai KKM dan menghasilkan hasil belajar yang memuaskan.

3) Respon Siswa

Nugraha (2013) menjelaskan bahwa respon siswa menjadi tolak ukur bahwa siswa merasa lebih nyaman dengan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Respon siswa terhadap media pembelajaran bisa saja positif maupun negatif. Pelaksanaan kegiatan untuk mengukur respon siswa berdasarkan pada cara mengakses media pembelajaran berbasiskan blog mulai dari peneliti menjelaskan petunjuk, tata cara mengakses blog, membuka laman menggunakan laptop maupun handphone masingmasing, hingga mengakses soal materi handsa treatment. Data hasil respon rata-rata siswa mencapai 100% yang berarti seluruh siswa menyatakan bahwa pembelajaran elearning berbasis blog sesuai dengan harapan siswa. Berdasarkan hasil uji coba lapangan tersebut, diperoleh

kelayakan masuk pada kriteria sangat positif, sehingga penelitian dan pengembangan ini menarik digunakan sebagai alat bantu pembelajaran menggunakan blog serta para pengguna bisa memperoleh ketrampilan dan pengetahuan tersendiri.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan mencakup tentang kelayakan media pembelajaran e-learning berbasis blog, peningkatan hasil belajar peserta didik serta respon peserta didik dalam mengikuti pembelajaran e-learning berbasis blog. Sehingga dapat ditarik kesimpulan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Kelayakan media Pembelajaran

Hasil uji validasi media pembelajaran e-learning berbasis blog memperoleh nilai rata-rata 4,4 yang artinya sangat layak. Media yang telah dikembangkan peneliti dinyatakan layak untuk di uji cobakan dalam capaian materi handspa treatment.

2) Hasil Belajar

Hasil pengetahuan peserta didik dari nilai pretest dan protest menunjukkan peningkatan setelah dilakukan pembelajaran e-learning berbasis blog dengan materi handspa treatment. Semula rata-rata 44,65 menjadi 83,5 dan telah mencapai KKM. Artinya pembelajaran e-learning berbasis blog dinyatakan membantu siswa dalam meningkatkan pembelajaran untuk memperoleh nilai diatas KKM.

3) Respon Siswa

Respon peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran e-learning berbasis blog dengan materi handspa treatment kepada siswa jurusan kecantikan kulit dan rambut SMK PGRI Wlingi mendapatkan 100% dengan kriteria sangat baik. hal ini dapat dilihat dari respon peserta dalam setiap aspek dan kegiatan yang dilakukan, yaitu mengikuti dengan baik sehingga dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi peserta didik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran e-learning berbasis blog pada materi handspa treatment kepada siswa kecantikan kulit dan rambut SMK PGRI Wlingi, maka saran untuk pembelajaran selanjutnya ialah:

- 1) Selama pembuatan produk berupa blog terdapat beberapa kesulitan mengenai materi yang diangkat sebab minimnya sumber informasi yang detail, alangkah baiknya jika materi khususnya handspa treatment ditingkatkan sehingga dalam produk berupa blog tersebut lebih mendalam pembahasan.
- 2) Penggunaan media pembelajaran e-learning berbasis blog pada capaian materi handspa treatment berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar, oleh karena itu alangkah baiknya pembelajaran ini tetap dilakukan kedepannya jika

memungkinkan dapat ditingkatkan supaya hasil belajar semakin maksimal.

- 3) Keterampilan guru sebagai fasilitator dikembangkan terlebih dalam pemanfaatan media pembelajaran e-learning berbasis blog, walaupun sudah layak namun masih terdapat beberapa kekurangan yang dimana guru dapat mengembangkan kelebihan yang ada dan memperbaiki kekurangannya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan selesainya artikel berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Blog* Pada Materi *Hand Spa Treatment* Tata Kecantikan Kulit dan Rambut SMK PGRI Wlingi” penulis mengungkapkan rasa syukur kepada Allah SWT atas segala Rahmat dan Karunianya. Penulis juga berterimakasih kepada orang tua, saudara, serta teman teman khususnya untuk saudari Idel Eg Nidia karena telah membantu penulis sampai artikel ini selesai. Penulis sangat berterimakasih kepada segenap dosen yang membantu penerbitan artikel ini. Penulis menyadari jika dalam penyusunan artikel ini terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu penulis terbuka lebar untuk menerima segala macam bentuk kritik dan saran pembaca untuk kemajuan penulis kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif Kooperatif Musik Ritmis Berbasis Multimedia di SMA Negeri 3 Pati. *Journal of Arts Education*.
- Alfina, O. (2020). Penerapan Lms-Google Classroom Dalam Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. . *Majalah Ilmiah Methoda*, 38-46.
- Anastasia, H. (2009). *Cantik, Sehat & Sukses Berbisnis Spa*. . Yogyakarta: Kanisius.
- Arikunto, S. (1995). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*.
- Azuardesi, Y. (2006). *Sante Par Aqua. Fasilitas Spa di Kota Bandar Kemayoran*. 11-48.
- Clark, R. &. (2008). *E-learning and the science of instruction: proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. San Fransisco: John Wiley & Sons, Inc.
- D.M, W. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Blog. . *Jurnal Ekonomi dan Manajemen*, 114123.
- Dr.Nurdyansyah, S. M. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Driscoll, M. (2016). *Web-Based Training: Creating ELearning Experiences**. John Wiley & Sons.

- Elyas, A. H. (2018). Penggunaan model pembelajaran elearning dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Warta Dharmawangsa*, 56.
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 204-210.
- Gabriel. (2022, Maret). E-Learning: Pengertian, Sejarah, Manfaat, Kekurangan. Retrieved Agustus 12, 2022, from <https://www.gramedia.com/best-seller/elearning/>
- Harefa, N. &. (2020). Persepsi Siswa terhadap Google Classroom sebagai LMS pada masa Pandemi Covid-19. *Science Education and Application Journal*, 88-100.
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*.
- Hikmah, N. S. (2017). Penerapan Laboratorium Virtual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *EduChemia (Jurnal Kimia Dan Pendidikan)*, 186.
- Hodges, C. M. (2020). The Difference Between Emergency Remote Teaching and Online Learning.
- Hosteko. (2014, Agustus 9). Unsur Penting Yang Harus Dimiliki Pada Web. Retrieved Juli 23, 2022, from <https://www.kaskus.co.id/thread/53e5f8f2148b46da>
- Ikhsan, M. (n.d.). 7 Unsur Penting Dalam Blog. Retrieved Juli 22, 2022, from <https://www.maxikhsan.my.id/2022/06/unsur-penting-dalam-blog.html>
- Indah Permatasari, L. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BILINGUAL DRAPING SKIRT BERBASIS WEBSITE. 131-135.
- Inggriyani, F. F. (2019). Penggunaan E-learning Berbasis Moodle bagi KKG Sekolah Dasar di Kecamatan Lengkong Kota Bandung. *Jurnal Solma*, 268.
- Kaur, H. a. (2013). A review on hand spa therapy. *International Journal of Advanced Research in Computer Science and Software Engineering*, 682-685.
- Knowles, M. S. (2015). *The Adult Learner: The Definitive Classic in Adult Education and Human Resource Development*.
- Kuo, S.-Y. e. (2007). Evaluation of hydration effect on skin by bio-impedance analysis, transepidermal water loss, and visual assessment. *International journal of cosmetic science*, 131-138.
- Kurniawan, R. d. (2017). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Tim E-Media Solusindo*. 18-65.
- Laurillard, D. (2012). *Teaching as a Design Science: Building Pedagogical Patterns for Learning and Technology*.
- Mayer, R. E. (2021). *Learning as a Generative Activity: Eight Learning Strategies that Promote Understanding*.
- Nurrita, T. (. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. 171.
- Palloff, R. M. (2013). *Lessons from the Virtual Classroom: The Realities of Online Teaching*.
- Rusman, D. d. (2011). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Bandung: Rajawali Press.
- Sharma, P. a. (2015). Hand Spa- A Review. *International Journal of Nursing Education*, 263-265.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Titik Widiarti, E. E. (2020). *ERAWATAN TANGAN, KAKI, NAIL ART DAN RIAS WAJAH KHUSUS DAN KREATIF*. PT. Kuantum Buku Sejahtera.