

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TATA RIAS WAJAH SEHARI- HARI PROGRAM KEAHLIAN *DOUBLE TRACK* TATA RIAS SMA MUHAMMADIYAH 8 GRESIK

Aisah Dian Kumala

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

aisah.20021@mhs.unesa.ac.id

Dewi Lutfiati¹, Arita Puspitorini², Sri Dwiyantri³

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

dewilutfiati@unesa.ac.id

Abstrak

Pendidikan dan teknologi menjadi dua aspek yang berkolaborasi dalam menciptakan media guna mendukung kegiatan belajar mengajar yang inovatif dan interaktif. Implementasi media yang sesuai dapat menciptakan iklim pembelajaran yang interaktif dengan memfasilitasi kemampuan siswa secara optimal. Oleh karena itu, media pembelajaran yang menarik memberikan peningkatan antusias peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah mengevaluasi kelayakan media pembelajaran, hasil belajar, dan respon yang ditunjukkan peserta didik dalam mengimplementasikan media pembelajaran interaktif tata rias wajah sehari-hari. Pendekatan penelitian ini menerapkan *R&D* dari *Borg & Gall* melibatkan 8 tahap meliputi (1) identifikasi potensi dan permasalahan, (2) pengumpulan data, (3) desain, (4) validasi, (5) revisi desain, (6) uji coba, (7) revisi produk, dan (8) uji coba implementasi. Sumber data berjumlah 30 peserta didik *Double Track* Tata Rias di SMA Muhammadiyah 8 Gresik. Hasil penelitian menunjukkan: 1) kelayakan dan kualitas media pembelajaran interaktif mendapatkan rata-rata 4,53 bermakna "sangat baik", 2) hasil belajar yang diperoleh melalui tes menunjukkan rata-rata 89,06 dengan tingkat ketuntasan 100%, dan 3) Respon peserta didik saat mengimplementasikan media pembelajaran ini memperoleh rata-rata nilai 4,41 atau "sangat baik". Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif tata rias wajah dalam keseharian layak diterapkan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Tata Rias Wajah Sehari- Hari

Abstract

Technology and education work together to create media that enhance creative and engaging teaching and learning activities. By maximizing students' potential, the use of appropriate media helps foster a dynamic learning environment. Students' excitement is therefore increased by engaging learning materials. This study set out to assess the viability of interactive learning materials for everyday makeup, as well as the learning objectives and student responses. R&D from Borg & Gall is used in this study approach. It consists of eight stages: (1) potential and problem identification; (2) data collection; (3) design; (4) validation; (5) design modification; (6) trial; (7) product revision; and (8) trial implementation. Thirty Double Track Makeup students from SMA Muhammadiyah 8 Gresik served as the data source. The results of the study showed: 1) the feasibility and quality of interactive learning media obtained an average of 4.53 meaning "very good", 2) the learning outcomes obtained through tests showed an average of 89.06 with a completion rate of 100%, and 3) The response of students when implementing this learning media obtained an average value of 4.41 or "very good". These findings indicate that the use of interactive learning media for facial makeup in everyday life is feasible to implement.

Keywords: Interactive Learning Media, Daily Makeup

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, pendidikan mengalami kemajuan yang signifikan, terutama dalam aspek teknologi, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran bertujuan mendukung kegiatan pembelajaran. Kecanggihan teknologi dapat dimanfaatkan guru dalam mengreasikan media pembelajaran yang variatif dan menarik bagi peserta didik (Saputri, 2024:74). Dengan pendekatan ini, memudahkan peserta didik untuk mencerna materi dan

merasa lebih terlibat dalam proses belajar, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Lebih lanjut, media pembelajaran tidak hanya sebatas instrumen yang berfungsi untuk memperluas wawasan, tapi juga memberikan efisiensi kegiatan belajar serta mampu membangkitkan semangat belajar peserta didik (Wang, 2020:63).

Pernyataan ini selaras dengan pendapat Ainul Mardiah dan rekan-rekannya (2021), yang menekankan media dalam kegiatan belajar berperan krusial pada

memperkokoh pengetahuan kepada peserta didik. Meskipun demikian, salah satu hambatan saat kegiatan pembelajaran berlangsung adalah peserta didik kesulitan memahami materi yang diajarkan. Kesulitan tersebut seringkali disebabkan oleh adanya gaya belajar yang berbeda diantara para peserta didik.

Media pembelajaran dapat dimaknai sebagai instrumen atau bahan untuk dipergunakan pada kegiatan pembelajaran untuk membantu guru memberikan informasi, konsep, maupun sebuah keterampilan kepada peserta didik. Media pembelajaran tersedia dalam berbagai bentuk, seperti audio, gambar, maupun video, hingga media dalam bentuk digital yang interaktif. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk memberikan peningkatan efektivitas kegiatan belajar yang optimal sehingga materi yang disampaikan jelas, mudah dicerna dengan daya tarik yang khas (Saputri, 2024:75).

Menurut Sapriyah (2019:474), urgensi implementasi media dalam tahapan orientasi memiliki andil penting untuk meningkatkan efektivitas dan optimalisasi kegiatan belajar disertai dengan moral berkaitan dengan isi materi. Penggunaan media berbasis teknologi dapat memperlancar proses pembelajaran, tetapi guru juga perlu memerhatikan dan mempertimbangkan pemilihan media yang akan digunakan dengan karakteristik kelas maupun peserta didik. Inti dari kegiatan belajar diharapkan dapat mengerti setiap konsep kegiatan pembelajaran. Sependapat dengan Nia Efrata (2023) yang menekankan pentingnya pengembangan media pembelajaran agar peserta didik mampu mengerti serta paham materi dengan lebih baik.

Media pembelajaran yang digunakan yaotu media interaktif berbasis teknologi, yang mampu dijalankan dengan perangkat keras seperti *smartphone* maupun laptop dalam memberi informasi yang interaktif (Wahyugi & Fatmariza, 2021:787). Media yang dinilai interaktif memiliki manfaat ganda apabila diimplementasikan baik di kelas ataupun di luar memungkinkan materi dapat diulang hingga benar-benar memahaminya. Diah Ayu (2020) juga mendukung penggunaan media interaktif dengan berpendapat bahwa keterbatasan waktu dan padatnya jadwal pelajaran mendorong guru untuk mengoptimalkan pengajaran dengan sebuah bantuan media, tanpa ada unsur dalam mengurangi manfaat, tujuan ataupun isi dala materi.

Fungsi utama dari media interaktif adalah untuk memperbesar objek kecil kasat mata, memperkecil objek yang terlalu besar untuk dihadirkan ke sekolah, menyajikan peristiwa atau objek yang tidak mungkin ditampilkan oleh guru, serta memfokuskan perhatian dan ketertarikan peserta didik. Pengembangan media pembelajaran interaktif memerlukan perangkat lunak yang mendukung proses pembuatan media yang kreatif,

seperti Figma. Menurut Muhyidin dan rekan-rekan (2020:211), Figma menawarkan fitur-fitur yang lengkap, mirip dengan Adobe XD, dan unggul dalam mendesain proyek di bidang *UI/UX*, *web design*, dan lainnya. Figma dipilih sebagai perangkat lunak untuk pengembangan media pembelajaran interaktif tata rias wajah sehari-hari.

Diastara (2020:351) menyatakan bahwa SMA *Double Track* menjadi satu dari sekian banyak program yang digencarkan Provinsi Jawa Timur yang diunggulkan pada ranah pendidikan. Program *Double Track* ini menggabungkan cara belajar reguler dengan pelatihan keterampilan sesuai kearifan lokal, yang mewajibkan peserta didik untuk mengikuti program ini minimal selama satu tahun. Program ini ditujukan terutama bagi peserta didik di daerah terpencil yang tidak melanjutkan ke perguruan tinggi, sebagaimana dinyatakan oleh Saiful Rahman dari Dinas Pendidikan Jawa Timur.

SMA Muhammadiyah 8 Gresik adalah salah satu sekolah yang menyelenggarakan program keahlian *Double Track* bekerja sama dengan Institut Teknologi Surabaya. Sekolah ini menawarkan dua program keahlian, yaitu tata boga dan tata rias. Dalam bidang tata rias, salah satu materi pembelajaran yang produktif adalah tata rias wajah sehari-hari. Materi ini mencakup pengenalan alat, lenan, kosmetika, serta langkah-langkah dasar dalam merias wajah dalam keseharian. Penerapan teknik riasan korektif yang sederhana untuk memperbaiki bentuk wajah dan bagian-bagiannya, serta menutupi kekurangan agar tampak lebih *flawless* memberikan gambaran yang mendefinisikan makna tata rias wajah dalam keseharian (Hayutunnufus, 2022:7).

Hasil wawancara dengan guru *double track* tata rias di SMA Muhammadiyah 8 Gresik mengungkapkan bahwa program ini adalah inisiatif baru yang diperkenalkan kepada peserta didik. Guru tersebut menekankan bahwa metode pembelajaran harus diperbarui sesuai dengan era digital saat ini. Kepala sekolah juga mengungkapkan bahwa peserta didik cenderung lebih tertarik pada pelajaran praktik dan menyarankan untuk memperkenalkan suasana baru melalui penggunaan media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan paparan permasalahan di atas maka media pembelajaran yang mudah dipahami dan inovatif untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara langsung dan bersifat konstruksional dengan memberikan kemudahan saat mencerna materi yang dipelajari. Menurut penelitian Nurrita (2018), peserta didik juga memerlukan fasilitas yang memadai agar pembelajaran efisien dan efektif. Pernyataan tersebut dapat ditafsirkan bahwa optimalisasi pembelajaran dapat tercapai dengan dukungan efektifitas proses yang ada. Latifah dkk (2020:10) menjabarkan bahwa dalam

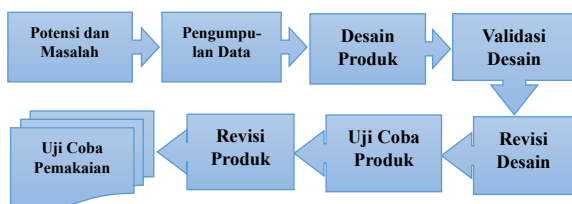
pembuatan media pembelajaran, pemanfaatan teknologi adalah cara yang efektif. Kolaborasi teknologi dalam pendidikan terutama kegiatan pembelajaran, misalnya multimedia interaktif. Media ini yang menggabungkan gambar, teks, ilustrasi, animasi, video, dan suara dengan penyajian interaktif. Implementasi media ini mampu mengasah kemampuan peserta didik dengan cara belajar yang relevan dengan dunia nyata mereka (Dwiqi, 2020:35).

Multimedia interaktif dapat dioperasikan menggunakan perangkat keras seperti laptop atau *smartphone*, dan memungkinkan pengguna untuk mengontrol proses pembelajaran sesuai keinginan mereka, seperti pada aplikasi *game* atau media pembelajaran interaktif (Gunawan dkk., 2015:10). Pengembangan multimedia interaktif pada pelajaran tata rias wajah sehari-hari mampu memberikan peningkatan motivasi belajar dan efektivitas proses pembelajaran, serta memfasilitasi penyampaian pesan dan materi.

Maheswari (2021:156) menyatakan media pembelajaran yang dapat disaksikan dan didengarkan berulang bersifat fleksibel sangat dianjurkan dalam pengajaran praktik, karena memiliki daya tarik yang tinggi bagi siswa. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk materi tata rias wajah dalam keseharian bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan, hasil belajar, dan respon peserta didik saat mengimplementasikan media pembelajaran interaktif di *Double Track* Tata Rias SMA Muhammadiyah 8 Gresik.

METODE

R&D sesuai model yang dikaji oleh *Borg and Gall* digunakan dalam pengembangan produk sebagai jenis penelitian. Menurut Sugiyono (2020:418), metode *R&D* didefinisikan sebagai metode yang dapat memberikan, menciptakan, dan menguji efektivitas produk tersebut. Subjek penelitian, yakni informan berperan dalam pengumpulan data, tempat dan waktu, serta penjelasan terkait validitas hasil yang diperoleh. Karena keterbatasan sumber daya baik biaya maupun waktu peneliti sehingga hanya menerapkan delapan tahap pengembangan, seperti berikut.



Bagan 1. Prosedur Pengembangan yang Digunakan dalam Penelitian

(Sumber : Sugiyono, 2023)

Tempat penelitian berlokasi di program *Double Track* Tata Rias SMA Muhammadiyah 8 Gresik

beralamat di Jl. Raya Morowudi No.1 Moro Morowudi Kecamatan Cerme Kabupaten Gresik, Jawa Timur 61171. Sejumlah 30 peserta didik yang berperan sebagai subjek dalam penelitian yang berasal dari program *Double Track* Tata Rias.

Adapun untuk pemerolehan data dilakukan dengan cara: (1) validasi ahli (materi, bahasa, dan media) yang bertujuan memberikan nilai berupa kesesuaian pengembangan media bersifat interaktif; (2) tes kognitif dan psikomotorik (*posttest*) untuk mengetahui kemampuan dan hasil yang diperoleh peserta didik saat belajar; serta (3) kuesioner bertujuan menilai respon yang ditunjukkan oleh peserta didik saat mengimplementasikan media pembelajaran interaktif tata rias wajah sehari-hari. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis bersifat kuantitatif deskriptif melalui statistika untuk menghitung nilai rata-rata. Lebih lanjut, adapun skala Likert digunakan untuk mengevaluasi tanggapan peserta didik serta validasi kelayakan media pembelajaran. Tabel skala penilaian yang dipergunakan yaitu:

Tabel 1. Skala Penilaian Kelayakan Media

No.	Jawaban	Skor
1.	Sangat Layak	5
2.	Layak	4
3.	Cukup Layak	3
4.	Tidak Layak	2
5.	Sangat Tidak Layak	1

(Sugiyono, 2022:93)

Setelah memperoleh sebuah hasil penilaian melalui para validator dan juga subjek yang mengisi instrumen, hasil penilaian dikelola dengan cara ini :

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

Keterangan:

$\bar{X}$ = rata-rata yang didapatkan pada setiap aspek atau seluruh aspek

$\sum x$ = jumlah skor pada satuan maupun seluruh aspek

n = jumlah peserta didik

(Sudjana, 2005:67)

Penilaian tiap aspek tersebut diolah menggunakan tingkat tercapainya kualitas kelayakan yang tersaji sebagai berikut :

Tabel 2. Tingkat Kecapaian dan Mutu Kelayakan

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
4,51 - 5,00	Sangat Baik	Sangat Layak, tidak perlu direvisi
3,51 - 4,50	Baik	Layak, tidak perlu direvisi
2,51 - 3,50	Cukup Baik	Kurang Layak, perlu direvisi
1,51 - 2,50	Kurang Baik	Tidak Layak, perlu direvisi

1,00 – 1,50	Sangat Kurang Baik	Sangat Tidak Layak, perlu direvisi
-------------	--------------------	------------------------------------

(Arikunto, 2009:35)

Nilai kognitif dan psikomotorik diukur dengan menggunakan lembar penilaian pengetahuan dan kinerja. Nilai kognitif dan psikomotorik ini kemudian dievaluasi dan dijabarkan berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Ketuntasan belajar secara individual ditentukan oleh KKTP yang telah ditetapkan oleh sekolah, di mana peserta didik dianggap tuntas jika nilainya >75 dan belum tuntas jika nilainya <75 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Media yang didesain interaktif memudahkan peserta didik saat mencerna materi dikemas menggunakan instrumen yang menarik. Tahapan pengembangan yang dilakukan mengikuti adaptasi dari delapan tahapan *R&D Borg and Gall*, yaitu:

a. Potensi dan Masalah

Potensi dapat dimaknai sebagai seluruh aspek ketika digunakan dengan baik akan memiliki nilai tambah kebermanfaatan yang lebih baik atau banyak lagi (Sugiyono, 2018: 409). Dalam konteks pendidikan saat ini, peserta didik dituntut untuk lebih kreatif, sementara pendidik diharapkan mampu menjadi fasilitator yang menguasai teknologi dan berinovasi dalam penggunaan media pembelajaran, sesuai dengan era kurikulum merdeka belajar. Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk tata rias wajah dalam keseharian ini memfasilitasi proses pembelajaran, terutama bagi peserta didik dengan gaya belajar *audio-visual* di program *Double Track* SMA Muhammadiyah 8 Gresik.

Capaian pembelajaran untuk tata rias wajah dalam keseharian merupakan bagian elemen rias wajah, yang dalam prosesnya lebih banyak diajarkan melalui praktik. Tujuan dari pembelajaran ini dalam program *Double Track* Tata Rias adalah agar siswa mampu mengaplikasikan kosmetik dan teknik rias wajah sebagai langkah awal kegiatan pembelajaran. Akibat keterbatasan durasi untuk penjelasan teknik secara runtut, maka diperlukan media yang memuat video sekaligus materi agar lebih jelas saat pembelajaran berlangsung, serta dapat diputar atau diakses kembali. Dengan demikian, dapat memperkuat pemahaman serta ingatan peserta didik terkait langkah-langkah berserta alat bahan yang diperlukan.

Berdasarkan paparan permasalahan yang ada maka pengembangan media pembelajaran interaktif yang ringkas dan terintegrasi, mencakup materi, video, dan latihan soal perlu dilakukan. Materi yang disajikan

dalam media pembelajaran ini meliputi pengenalan kosmetik, bentuk wajah, pengaplikasian kosmetik pada wajah, dan teknik merias wajah sehari-hari. Berdasarkan analisis masalah, potensi yang dapat dimanfaatkan adalah tersedianya fasilitas yang memadai di sekolah, seperti media proyektor dan perlengkapan makeup. Selain itu, peserta didik sudah menggunakan *smartphone*, sehingga akses ke media pembelajaran yang diberikan menjadi lebih mudah.

b. Pengumpulan Data

Setelah melakukan survei lapangan, diketahui bahwa tersedia proyektor yang dapat digunakan di kelas, sehingga pengembangan ini tata rias wajah untuk keseharian dalam program keahlian *Double Track* Tata Rias di SMA Muhammadiyah 8 Gresik potensial untuk dilakukan. Peneliti juga melakukan studi kepustakaan guna menghimpun data dan juga informasi untuk menunjang pengembangan produk yang diharapkan, serta untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi peserta didik selama ini. Studi kepustakaan ini bertujuan untuk mengidentifikasi ide atau landasan teori yang mendukung pengembangan produk media pembelajaran interaktif.

c. Desain Produk

Peneliti merancang serta menyusun perencanaan media pembelajaran interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran tata rias wajah sehari-hari. Perencanaan desain media pembelajaran sesuai langkah berikut.

1) Menyiapkan Konsep dan Storyboard

Media pembelajaran interaktif dikembangkan dengan konsep yang mencakup capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran tata rias wajah dalam keseharian, materi tata rias wajah sehari-hari, video tutorial, serta kuis dengan 20 soal pilihan ganda. Capaian pembelajaran, materi, dan video tutorial dapat diunduh dan disimpan secara *offline*, sementara kuis hanya dapat diakses secara online.

Penyusunan dan pembuatan *storyboard* ini bertujuan untuk memandu peneliti dalam proses pembuatan video, memastikan narasi yang disampaikan terstruktur dengan baik, dan menghindari kesalahan atau kelalaian dalam adegan. Skrip dibuat dengan memanfaatkan aplikasi Canva dengan tujuan merancang *storyboard* jelas dan menarik, seperti rancangan berikut.

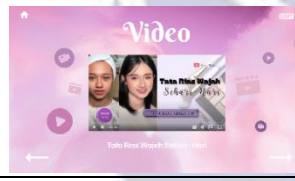
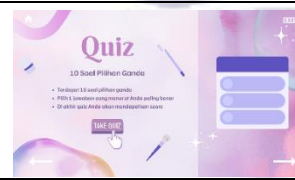
Tabel 3. Storyboard Media Pembelajaran Interaktif

Storyboard Media Pembelajaran Interaktif

1. Tampilan awal media pembelajaran interaktif yakni berisi judul materi pembelajaran


2. Kedua, tampilan profil pemilik media pembelajaran interaktif

3. Menu yang pertama adalah CP dan ATP, jika di klik akan ada file yang bisa diunduh dan disimpan

4. Menu Materi Ajar berisi tentang materi dari mata pelajaran tata rias wajah sehari-hari

5. Menu Video Tutorial Pembelajaran berisi video yang bisa diunduh dan disimpan

6. Menu Quiz yang berisikan link untuk mengerjakan 20 soal pilihan ganda.

(Sumber: Kumala, 2024)

2) Mengembangkan Isi Media Pembelajaran

Setelah menetapkan tema dan konsep media pembelajaran interaktif, peneliti mulai mengembangkan konten, seperti materi dan video tutorial, dengan merujuk pada referensi yang relevan terkait tata rias wajah sehari-hari. Materi disusun secara runtut dan sesuai dengan teknik tata rias wajah sehari-hari, sementara video tutorial dikembangkan untuk menampilkan langkah-langkah pengaplikasian kosmetik hingga mencapai hasil akhir rias wajah sehari-hari.

3) Membuat Video Tutorial Tata Rias Wajah Sehari-Hari

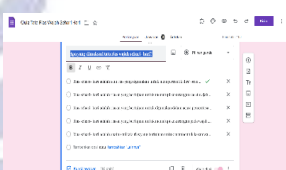
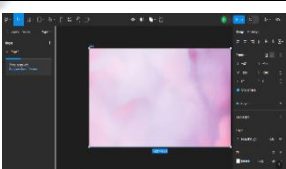
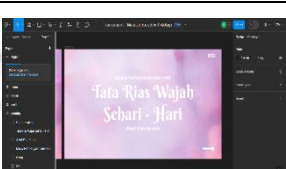
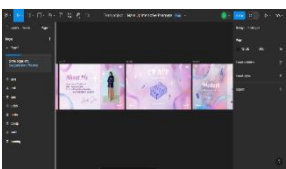
Proses pembuatan video dilakukan setelah penyusunan skenario (*storyboard*). Setelah pengambilan gambar (*shooting*) selesai, video diedit

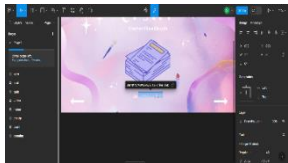
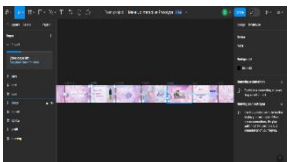
menggunakan aplikasi *CapCut*. Aplikasi ini dipilih karena kemampuannya dalam menghasilkan video transisi yang praktis. *CapCut*, yang dikembangkan oleh Bytedance Pte. Ltd, dapat diakses secara gratis dan memiliki keunggulan terhindar dari *watermark*, fitur *speech-to-text*, serta dukungan untuk menyimpan video dengan resolusi UHD/4K (Ardiansyah, 2023:91-92). Video tutorial berdurasi 3 menit ini menunjukkan langkah-langkah merias wajah sehari-hari. Setelah selesai, video diunggah ke *Google Drive*, dan tautannya dimasukkan ke dalam media.

4) Pembuatan Media dengan Aplikasi Figma

Pembuatan media ini dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Figma.

Tabel 4. Langkah- Langkah Pembuatan Media dengan Figma

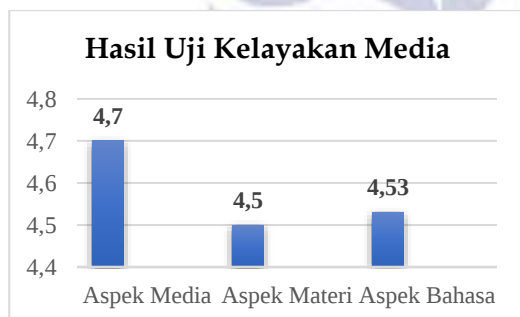
No.	Langkah- Langkah	Gambar
1.	Step 1 Pembuatan konsep menggunakan Canva	
2.	Step 2 Menyusun soal-soal pilihan ganda dan jawaban menggunakan google form	
3.	Step 3 Pembuatan <i>prototype</i> Membuat <i>frame</i> dan menambahkan <i>background</i>	
4.	Step 4 memberi elemen utama (teks, <i>controller</i> , dan gambar yang wajib ada)	
5.	Step 5 Memberi elemen tambahan desain	
6.	Step 6 Melakukan step 4-6 pada <i>slide-slide</i> selanjutnya	

7.	Step 7 Menambahkan <i>link</i> sesuai dengan judul pada setiap slidenya	
8.	Step 8 Mengatur <i>workflow</i>	
9.	Step terakhir yakni <i>finish trial</i> dengan mengkoreksi dan uji coba media Link Media : https://bit.ly/RiasSehariHari	

(Sumber : Kumala, 2024)

d. Validasi Desain

Desain media pembelajaran interaktif diserahkan pada para ahli, yakni bahasa, media, dan materi dipaparkan dalam bentuk berikut.



Gambar 1. Diagram Hasil Uji Kelayakan Media

(Sumber: Kumala, 2024)

Pada diagram 1, hasil penilaian dari ketiga kelompok validator menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memenuhi kriteria kelayakan yang sangat tinggi. Penilaian aspek penyajian, efektivitas, dan grafika yang diberikan ahli media rata-rata sejumlah 4,7 dikategorikan sebagai sangat baik dan layak. Didukung dengan nilai oleh validator materi 4,5 kapabilitas yang sangat baik dan layak. Hal serupa terlihat pada hasil yang diberikan oleh validator bahasa yang mencapai rata-rata sejumlah 4,4 kapabilitas yang sangat baik dan layak.

Keberhasilan media pembelajaran ini dinilai dari berbagai aspek, termasuk kualitas penyajian, kesesuaian isi dengan kurikulum, dan kejelasan komunikatif bahasa

yang digunakan. Media ini dianggap memberikan manfaat signifikan dengan memberikan kemudahan dalam memahami dan memaknai materi dan mendorong kemandirian peserta didik dalam belajar. Penelitian oleh Nainggolan & Nabila (2024) mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa media interaktif memperoleh skor rata-rata kelayakan sebesar 4,87 dan dikategorikan layak untuk diimplementasikan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

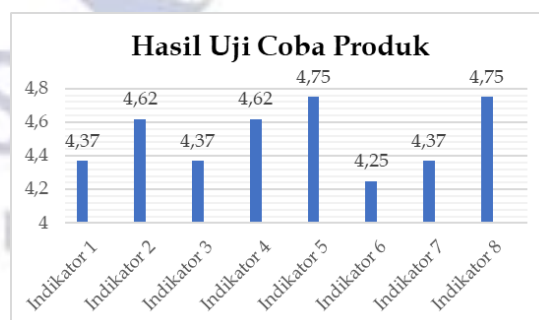
Kesimpulan yang diperoleh adalah media pembelajaran interaktif yang diimplementasikan di Program Keahlian *Double Track* Tata Rias SMA Muhammadiyah 8 Gresik memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran yang efektif.

e. Revisi Desain

Media pembelajaran interaktif untuk materi tata rias wajah sehari-hari telah direvisi oleh peneliti berdasarkan saran dan rekomendasi dari validator, serta hasil kuesioner. Perbaikan ini dilakukan untuk memastikan bahwa media tersebut memenuhi standar dan kebutuhan yang diidentifikasi melalui umpan balik.

f. Uji Coba Produk

Pengujian ini dilaksanakan dengan melibatkan peserta didik dari kelas Kecantikan Kulit dan Rambut yang ada di SMK Labschool Unesa 1 Surabaya di kelas kecil terdiri atas 8 peserta didik, yang dipilih acak dari kelas XI Kecantikan Kulit serta Rambut. Peserta didik dipilih acak bertujuan untuk mendapatkan berbagai karakteristik. Uji coba ini bertujuan menganalisis kekurangan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif sebelum penerapan di kelas eksperimen. Uji coba dilakukan dalam satu pertemuan, dan hasil analisis respon kuesioner dicatat dalam diagram berikut.



Gambar 2. Diagram Hasil Uji Coba Produk
(Sumber: Kumala, 2024)

Pada gambar 2, dapat dilihat indikator 6 ("Saya merasa pembelajaran dengan media interaktif menjadi lebih efektif dan efisien") memperoleh nilai terendah dengan skor rata-rata 4,25. Aspek ini dikategorikan sebagai "Baik," menandakan bahwa media pembelajaran dinilai efektif dan efisien dalam pembelajaran materi tata rias wajah dalam keseharian. Sebaliknya, indikator 5 ("Media membantu dan mempermudah proses pembelajaran") dan indikator 8

("Saya merasa lebih mudah berinteraksi saat pembelajaran") mendapatkan skor rata-rata tertinggi, yaitu 4,75, dan dikategorikan sebagai "Sangat Baik," menunjukkan bahwa media tersebut sangat memudahkan proses pembelajaran. Secara keseluruhan, penilaian responden memperlihatkan rerata 4,51 berkategori "Sangat Baik." Interpretasi menunjukkan sebuah respon yang sangat baik serta media ini dinilai sangat layak digunakan.

g. Revisi Produk

Pada tahap ini, kekurangan dari media yang telah diuji coba akan diidentifikasi, dan revisi akan dilakukan untuk memperbaiki kekurangan tersebut. Perbaikan ini ditinjau dari kuesioner yang telah dijawab oleh peserta didik selama uji coba, untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan layak digunakan. Meskipun tidak ada masukan spesifik mengenai produk media selama pelaksanaan uji coba dan pengisian angket, terdapat respons positif berupa kesan bahwa media tersebut dianggap baru dan menarik. Hal ini menunjukkan antusiasme peserta didik, mengingat selama ini mereka hanya mengalami metode ceramah, demonstrasi, atau tugas berbasis buku ajar. Interpretasi itu menyatakan media tersebut layak diimplementasikan.

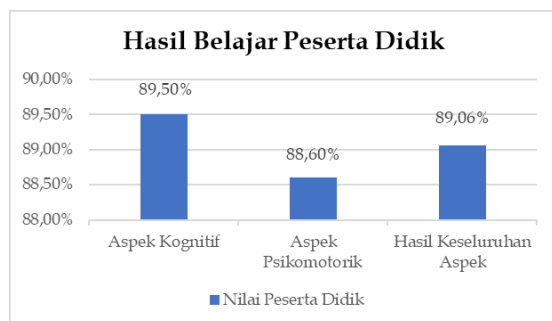
h. Uji Coba Pemakaian

Pemakaian lapangan perlu dilakukan agar produk yang sudah direvisi dinyatakan siap oleh validator setelah diuji coba dengan hasil yang baik, menunjukkan bahwa produk tersebut pantas diimplementasikan.

Media pembelajaran ini diterapkan pada peserta didik program keahlian double track tata rias, khususnya pada pembelajaran tata rias wajah sehari-hari. Uji coba dilakukan di satu kelas berisi 30 peserta didik. Proses uji coba dimulai dengan menayangkan media interaktif menggunakan LCD. Kemudian peserta didik dipersilahkan mengisi angket untuk mengevaluasi pendapat yang mereka berikan mengenai pembelajaran interaktif.

2. Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil yang diperoleh kemudian dievaluasi dengan meninjau hasil kognitif dan psikomotorik. Berdasarkan wawancara dengan guru *double track* tata rias di SMA Muhammadiyah 8 Gresik, peserta didik dianggap tuntas jika nilai yang diperoleh mencapai atau melebihi KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yakni 75. Berikut hasil belajar pengetahuan dan praktik yang sudah didapatkan,



Gambar 3. Diagram Hasil Uji Coba Produk
(Sumber: Kumala, 2024)

Berdasar pada gambar 3, nilai psikomotorik dan kognitif menunjukkan pemerolehan tinggi dan tidak ada yang di bawah 75. Aspek kognitif mencapai rata-rata 89,5%, sedangkan pada aspek psikomotorik mencapai 88,6%. Secara keseluruhan, total skor rata-rata mencapai 89,06%, dan tidak ada yang memperoleh hasil di bawah KKTP yang ditentukan. Dengan demikian, hasil belajar peserta didik dapat dinyatakan 100% tuntas dalam uji coba media pembelajaran yang dikembangkan.

Selaras dengan Mochamad (2023) yakni implementasi media pembelajaran interaktif seperti Figma memperoleh total persentase 91% dan dikategorikan tuntas. Media yang dikembangkan terbukti sangat memudahkan peserta didik dalam memperoleh skor yang lebih tinggi dari KKTP yang ditetapkan dan mencapai hasil belajar kognitif dan psikomotorik yang optimal.

Dengan hasil belajar yang memuaskan tersebut menuai kesimpulan penggunaan media pembelajaran interaktif tata rias wajah sehari-hari merupakan pilihan yang tepat dan bermanfaat bagi peserta didik di *Double Track* Tata Rias SMA Muhammadiyah 8 Gresik.

3. Respon Peserta Didik

Respon peserta didik dengan mengaplikasikan media dan dianalisis memanfaatkan rumus rata-rata. Penilaian ini mencakup 8 aspek.



Gambar 4. Diagram Hasil Respon Peserta Didik
(Sumber: Kumala, 2024)

Perhitungan tabel dan gambar 4, nilai rata-rata tertinggi diperoleh indikator 1 (visualisasi media pembelajaran) dan indikator 8 (Saya menjadi lebih mudah berinteraksi saat pembelajaran kategori "sangat baik"). Sebaliknya, penilaian rata-rata terendah diperoleh indikator 2 (Saya pernah menggunakan media pembelajaran interaktif tata rias wajah sehari-hari), yang juga mendapat kategori "sangat baik", meskipun

nilainya lebih rendah. Hal ini disebabkan oleh jaranganya pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran terutama yang bersifat interaktif sebelumnya. Adanya media ini, diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran. Jumlah rerata respon peserta didik menuai skor 4,4 disertai persentase 88%, dan dikategorikan sebagai “sangat baik”.

Menilai dari indikator 6 hingga 8, pembelajaran dengan menggunakan media interaktif dinilai lebih efektif, efisien, terarah, dan memudahkan interaksi. Penelitian Habsari (2022) memaparkan pemerolehan respon peserta didik sebesar 88%, dikategorikan sangat layak menurut pedoman Sudjana (2005:67). Selain itu, pendapat Malini dkk. (2022) juga mendukung bahwa respon peserta didik adalah salah satu syarat penting ketercapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Media pembelajaran yang dikembangkan secara interaktif pada materi tata rias wajah dalam keseharian telah terlaksana dengan baik dan terbukti sangat sesuai untuk diimplementasikan. Secara umum, respon yang diberikan oleh peserta didik juga menunjukkan ketertarikan yang positif, dengan media tersebut berhasil menarik minat, memudahkan akses, dan meningkatkan efektivitas serta keterarahan kegiatan belajar.

PENUTUP

Simpulan

Pemaparan analisis dan interpretasi hasil di atas telah disajikan dapat memberikan kesimpulan diantaranya:

1. Kelayakan Media Pembelajaran

Media ini memperoleh rerata 4,53 yang menunjukkan media yang telah dirancang sedemikian rupa sesuai untuk diimplementasi didukung dengan kategori pemerolehan nilai, yaitu sangat baik tentu memperkuat layaknya penggunaan media ini.

2. Hasil Belajar Peserta Didik

Data dari pengembangan media tersebut di Double Track Tata Rias memperlihatkan hasil yang diperoleh peserta didik berdasarkan aspek kognitif dan psikomotorik peserta didik memperoleh skor rata-rata 89,06% dan tidak ada yang memperoleh < 75. Secara klasikal, 100% peserta didik pada subjek penelitian mencapai ketuntasan. Pengembangan media ini sangat membantu peserta didik dalam mencapai skor nilai yang lebih tinggi dari KKTP yang ditentukan dan hasil belajar psikomotorik secara optimal.

3. Respon Peserta Didik

Respon yang positif terhadap media yang dikembangkan dari total 30 peserta didik, skor rata-rata respon mencapai 4,4, yang dikategorikan sebagai “sangat baik.” Berdasarkan hasil perhitungan kelayakan media, hasil belajar, dan

respon peserta didik. Dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang bersifat interaktif ini berhasil menjawab kebutuhan pembelajaran dengan tampilan menarik, kemudahan akses, dan penerapan yang efektif dalam proses pembelajaran.

Saran

1. Pengembangan Konten

Melakukan keberlanjutan konten media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan serta mempertimbangkan variasi materi yang dapat disajikan. Ini mencakup penambahan fitur interaktif baru, konten tambahan yang lebih mendalam, serta integrasi dengan sumber daya relevan lainnya untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik.

2. Pelatihan untuk Guru

Menyediakan pelatihan bagi guru mengenai media serupa secara efektif dalam kegiatan pembelajaran. Pelatihan tersebut mencakup pemahaman mendalam tentang fitur-fitur media, strategi pengajaran yang optimal dengan memanfaatkan media tersebut, serta cara mengintegrasikan media ke dalam kurikulum yang ada.

3. Monitoring dan Evaluasi Berkelanjutan

Kegiatan ini dapat dilakukan berkala terkait penggunaan media pembelajaran interaktif di kelas. Tujuannya adalah memastikan bahwa media tersebut tetap relevan, efektif, dan dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa dari waktu ke waktu. Dengan demikian, perbaikan dan penyesuaian konten serta strategi pengajaran dapat dilakukan secara tepat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji sekaligus kepada Allah SWT sehingga penulisan artikel ini tuntas dan tepat waktu. Terima kasih kepada Dra. Dewi Lutfiati, M. Kes. dosen pembimbing, Dra. Arita Puspitorini, M. Pd., dan Sri Dwiyanti, S. Pd., M. PSDM. dosen penguji, kedua orang tua, keluarga, serta para rekan yang memberi sebuah dorongan sekaligus doa dalam pembuatan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah. (2023). Analisis Komparasi Ketertarikan Masyarakat Kota Batam Dalam Penggunaan Video Editor Capcut dan VN. *Jurnal Informasi dan Teknologi* 5(3):91-102
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* Ed. Revisi, Cet. 10. Jakarta : Bumi Aksara.
- Ayu Wulandari, D., & Kecvara Pritasari, O. (2020).

- Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Rias Wajah Sehari Hari Untuk Meningkatkan Hasil Praktek Kelas X SMK Negeri 3 Kediri. *Jurnal Tata Rias*, 9(2).
- Diastara, AP. (2020). Pelaksanaan Program Berhijab Double Track Tata Kecantikan Pengantin Di SMAN 1 Sooko Ponorogo. e-Jurnal, Volume 09 Nomor 2 (2020), Edisi Yudisium 02 Tahun 2020, Hal 351-358
- Dwiqui, Sudatha, Sukmana (2020) *Jurnal EDUTECH* Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 8 No. (2) pp.33-48
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU>
- Gunawan, G., Harjono, A., & Sutrio, S. (2015). Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Konsep Listrik bagi Calon Guru. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(1), Article 1.
- Habsari, L.A., Lutfiati, D., Megasari, D.S., & Pritasari., O.K. (2023). Pengembangan Video Tutorial Pada Materi Tata Rias Wajah Sehari- Hari di SMK Negeri 8 Surabaya. *Jurnal Tata Rias. e-jurnal*. Volume 12 Nomer 2 (2023), Edisi Yudisium 2 Tahun 2023, hal 147-158
- Hayutunnufus. (2022). Tata Rias Wajah. Penerbit: CV. MUHARIKA RUMAH ILMIAH
- Kumala, A.D., & Lutfiati, D., Puspitorini, A., & Dwiyantri, S., (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tata Rias Wajah Sehari-Hari Program Keahlian Double Track Tata Rias. (Skripsi, Universitas Negeri Surabaya, 2024)
- Latifah, S., Yuberti, Y., & Agestiana, V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 11(1), 9–16.
- Maheswari, G., & Pramudiani, P. (2021). Penggunaan Media Audio Visual Animaker terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan* Volume 3 Nomor 5 Tahun 2021 Halm 2531-2538
- Malini, I., Hasanuddin, H., & Arsyad, A. A. (2022). Analisis Respon Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Secara Daring di SMPN Terakreditasi se-Kecamatan Kalukku. *Seminar Nasional Pendidikan IPA*, 2(0), 105–114.
- Mardiah, A., & Astuti, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Rias Karakter Tiga Dimensi Luka Bakar di SMKN 6 Padang. Halaman 8229-8233 Volume 5 Nomor 3 Tahun 2021. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3).
- Muhyidin, Agus, dkk. (2020). Perancangan UI/UX Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi FIGMA. Fakultas Teknologi & Informasi Universitas Catur Insan Cendekia Cirebon. *Jurnal Digit* Vol. 10, No.2 November 2020, pp.208-219
- Mochammad. A.F., (2023) Pengembangan Media Pembelajaran Imla Berbasis Figma (*Penelitian Pengembangan di Prodi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Negeri Jakarta*). Sarjana thesis, Universitas Negeri Jakarta.
- Nainggolan, Nabila,. T. C., (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Powtoon IPAS Sekolah Dasar. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Vol. 2, No.1, 2019, hal. 470 - 477 p-ISSN 2620-9047, e-ISSN 2620-9071
- Saputri, D. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar* Volume 8, No. 1, Januari-Juni 2024 pISSN 2580-6890 eISSN 2580-9075. Hal 74-83. Pendidikan Guru Sekolah
- Sitepu, Nia Efrata Br (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Menggunakan Aplikasi CapCut Pada Materi Rias Wajah Sehari-hari di Kelas X SMK Gelora Jaya Nusantara Medan. Undergraduate thesis, UNIMED
- Sudjana. (2005). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Wahyugi, R., & Fatmariza, F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 785–793.
- Wang, F. (2020) *On the reform and innovation of teaching evaluation system of computer major, Computer Informatization and Mechanical System*, 2(5), 63-66.