

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *LECTORA INSPIRE*
PADA MATA PELAJARAN PEWARNAAN RAMBUT SISWA KELAS XI
TATA KECANTIKAN SMK NEGERI 10 MEDAN**

Woro Yutdianti¹, Siti Wahidah²

Email : antiworo10@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan *Lectora Inspire* pada mata pelajaran Pewarnaan Rambut dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dirancang dengan menggunakan *software Lectora Inspire* pada mata pelajaran Pewarnaan Rambut. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian *Research and Development (R&D)*. Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah pengembangan media pembelajaran menggunakan *Lectora Inspire* pada mata pelajaran Pewarnaan Rambut khusus pada materi Pewarnaan Artistik Teknik *Tipping*. Subjek dalam penelitian ini adalah 3 ahli materi dan 3 ahli media, dimana 3 ahli materi terdiri dari 2 Dosen Progam Studi Pendidikan Tata Rias Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Medan serta 1 guru bidang studi pewarnaan rambut SMK Negeri 10 Medan dan untuk 3 ahli media terdiri dari 3 Dosen Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran menunjukkan bahwa hasil penilaian dari ahli materi 4,59 dengan kriteria “sangat baik” dan ahli media 4,57 dengan kriteria “sangat baik”. Hal tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* yang dikembangkan sangat layak digunakan untuk mata pelajaran Pewarnaan Rambut khususnya pada materi Pewarnaan Artistik Teknik *Tipping*.

Kata Kunci : *Research and Development (R&D)*, *Lectora Inspire*, Pewarnaan Artistik Teknik *Tipping*

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP/MTS atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama/setara SMP/MTS (UU Nomor 20 Tahun 2013). Salah satu SMK yang dimaksud adalah SMK Negeri 10 Medan dimana SMK ini banyak menawarkan berbagai berbagai jurusan keahlian bagi siswa-siswi untuk berkarir dengan kemampuan dan ilmu yang dimilikinya. Program keahlian tata kecantikan merupakan program keahlian yang bertujuan menjadi ahli

yang menyiapkan tenaga kerja kompeten dengan membekali peserta didik dengan pengetahuan sikap dan keterampilan bidang tata kecantikan.

Berdasarkan hasil observasi dan informasi yang diperoleh dari guru mata pelajaran, diketahui bahwa siswa masih kesulitan dalam menerima materi Pewarnaan Rambut. Hal ini dikarenakan mata pelajaran Pewarnaan Rambut terbagi menjadi dua kompetensi yaitu kompetensi *single aplikasi* dan kompetensi *double aplikasi*, masing-masing kompetensi memiliki karakteristik kesulitan yang berbeda satu sama lain. Pada hal ini siswa masih belum maksimal dalam menerima pembelajaran khususnya

pada kompetensi *double aplikasi* pada materi Pewarnaan Artistik Teknik *Tipping*. Pembelajaran yang disampaikan oleh guru masih konvensional dengan demikian tujuan pembelajaran masih belum maksimal tersampaikan, sementara untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut khususnya materi Pewarnaan Artistik Teknik *Tipping* siswa harus memahami secara teori terlebih dahulu sebelum memasuki tahapan praktek.

Pada materi Pewarnaan Artistik siswa kesulitan dalam membedakan setiap macam-macam teknik pewarnaan dimana ada 6 macam pewarnaan dan terkhusus pada pewarnaan artistik teknik *tipping*, pengaplikasian kosmetik pada teknik *tipping* ini juga berbeda dengan pewarnaan rambut biasa, hal ini dapat dilihat dari pemasangan *aluminium foil* pada saat aplikasi *bleaching* maupun cat warna rambut, teknik pengolesan kosmetik *bleaching* dan cat warna rambut agar tercipta gradasi warna pada pewarnaan artistik teknik *tipping*.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran yang efektif yaitu dengan menciptakan proses pembelajaran yang kreatif dengan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif (Sulisna, 2016).

Menurut Sadiman (2010), media pembelajaran interaktif dapat menjadi alternatif yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Mas,ud (2014). Software *Lectora Inspire* merupakan program yang efektif dalam membuat media pembelajaran karena relative mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak mudah memerlukan pemrograman yang canggih. Media

pembelajaran diharapkan siswa dapat lebih mudah dalam mempelajari dan memahami suatu materi pelajaran, media juga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dimana pembelajaran yang berlangsung nantinya akan lebih menarik dari pembelajaran konvensional pada umumnya.

Lectora Inspire adalah sebuah program komputer yang merupakan *tool* pengembangan belajar elektronik. *Lectora* sebagai media pembelajaran interaktif di dalamnya memuat kategori *tutorial, and practice*, dan simulasi. *Lectora Inspire* adalah perangkat lunak pengembangan pembelajaran elektronik (*e-learning*) relatif mudah diterapkan atau diimplementasikan karena tidak memerlukan pemahaman pemrograman yang canggih bahasa.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti ingin mengembangkan suatu media *Lectora* agar dapat meningkatkan pemahaman dan daya tarik siswa dalam Kompetensi Pewarnaan rambut *double aplikasi* pada materi pewarnaan rambut artistik teknik *tipping*. Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul, **“Pengembangan Media Pembelajaran *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran Pewarnaan Rambut Siswa Kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan”**.

2. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Lectora Inspire* pada pewarnaan artistik teknik *tipping* siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Lectora*

Inspire yang dikembangkan pada materi pewarnaan artistik teknik *tipping* siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan

METODOLOGI PENELITIAN

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilakukan di Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan yang beralamat Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan Estate. Waktu penelitian dilakukan pada awal bulan Juli 2020.

2. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian, adalah orang, tempat, atau benda yang diamati dalam rangka pembubutan sebagai sasaran. Adapun subjek penelitian dalam penelitian ini adalah tiga ahli materi (Validator materi) dan tiga ahli media (Validator media).

Menurut Arikunto (2006), objek penelitian adalah pokok persoalan yang hendak diteliti untuk mendapatkan data secara lebih terarah. Adapun objek penelitian dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran menggunakan *Lectora Inspire* pada mata pelajaran pewarnaan rambut khusus pada materi pewarnaan artistik teknik *tipping*.

3. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2016), penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan angket atau kuisioner. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah : 1) angket analisis kebutuhan siswa dan guru, 2) angket validator ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan *Lectora Inspire* pada materi metode pewarnaan rambut artirtik teknik *tipping*.

5. Teknik Analisis Data

Penelitian ini lebih menitik beratkan pada pengembangan dan kelayakan produk yang dirancang sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pewarnaan Artistik Teknik *Tipping*.

Tabel 1. Interpretasi Kelayakan *Coursware* Media

NO	INTERVAL SKOR	INTERPRETASI	
1	0.00 – 2.49	Tidak Baik	Tidak Layak
2	2.50 – 3.32	Kurang Baik	Kurang Layak
3	3.33 – 4.16	Baik	Layak
4	4.17 – 5.00	Sangat Baik	Sangat Layak

(Sumber : Riduwan, 2012)

HASIL DAN PEMBAHASAN

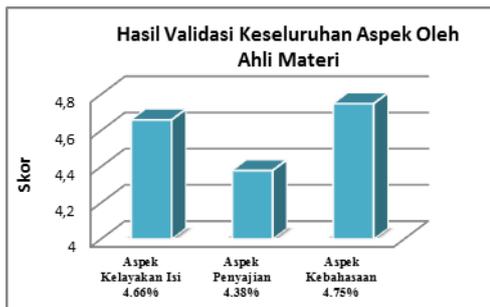
1. Validasi Oleh Ahli Materi

Tabel. 2 Hasil Validasi Keseluruhan Aspek Oleh Ahli Materi

No	Indikator	Interval Skor	Kriteria
1	Aspek kelayakan isi	4,66	Sangat Baik
2	Aspek penyajian	4,38	Sangat Baik
3	Aspek kebahasaan	4,75	Sangat Baik
Rata-Rata		4,59	Sangat Baik

Pada tabel hasil penilaian dari ahli materi pengembangan media pembelajaran *Lectora Inspire* pada

mata pelajaran pewarnaan rambut berdasarkan tiga aspek yaitu dengan skor penilaian 4,59. Aspek kelayakan isi (4,66), aspek penyajian (4,38) dan aspek kebahasaan (4,75). Secara keseluruhan ketiga aspek tersebut termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” Hasil rata-rata penilaian ahli materi dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2. Diagram Batang Perolehan Skor Pengembangan Media Pembelajaranana *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran Perwarnaan Rambut Oleh Ahli Materi

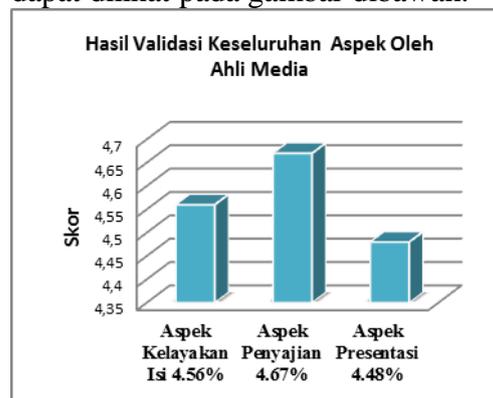
2. Validasi Oleh Ahli Media

Tabel 3. Hasil Validasi Keseluruhan Aspek Oleh Ahli Media

No	Indikator	Interval Skor	Kriteria
1	Aspek kelayakan isi	4,56	Sangat Baik
2	Aspek penyajian	4,67	Sangat Baik
3	Aspek persentasi	4,48	Sangat Baik
Rata-Rata		4,57	Sangat Baik

Pada tabel hasil penilaian dari ahli media pengembangan media pembelajaran *Lectora Inspire* pada mata pelajaran Pewarnaan Rambut berdasarkan tiga aspek yaitu dengan skor penilaian 4,57. Aspek kelayakan isi (4,56), aspek penyajian (4,67) dan aspek presentasi (4,48). Secara keseluruhan ketiga aspek tersebut termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”

Hasil rata-rata penilaian ahli media dapat dilihat pada gambar dibawah.



Gambar 3. Diagram Batang Perolehan Skor Pengembangan Media Pembelajaranana *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran Perwarnaan Rambut Oleh Ahli Media

Berdasarkan penilaian ahli media mengatakan bahwa pengembangan media pembelajaran *Lectora Inspire* pada mata pelajaran pewarnaan rambut secara keseluruhan “Sangat Baik” dan layak digunakan dalam proses pembelajaran akan tetapi terdapat beberapa saran dan masukan untuk meningkatkan kelayakan produk media pembelajaran.

3. Pembahasan Hasil Penelitian

Model pengembangan media ini dikemukakan oleh Borg and Gall (dalam Gufron, 2013), dengan 10 tahap yang harus dilakukan pada penelitian pengembangan ini diantaranya mengidentifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, mendesain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan produksi media. Namun pada pengembangannya hanya dibatasi pada validasi produk dan revisi produk. Pada tahap identifikasi potensi dan masalah, peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa kelas XI SMK Negeri 10 Medan dan analisis kebutuhan guru mata pelajaran pewarnaan rambut. Analisis kebutuhan siswa dan guru ini dilakukan dengan

cara memberikan angket kebutuhan siswa dan guru. Langkah selanjutnya adalah mengumpulkan data dari hasil observasi sehingga mendapatkan data seperti mengidentifikasi kurikulum yang digunakan, fasilitas dan peralatan yang tersedia ketika mengajar serta mengetahui isi dan materi pelajaran sehingga lebih mudah untuk membuat konsep media pembelajaran.

Tahapan selanjutnya adalah mendesain produk, dalam mendesain produk dilakukan beberapa hal diantaranya menyusun konsep dengan membentuk kerangka besar produk dengan menyusun menu utama, profil penulis, menu Deskripsi, menu tujuan pembelajaran (Kompetensi), menu materi, menu rangkuman, menu video, menu *quiz* dan menu daftar pustaka. Setelah produk selesai maka produk akan divalidasi oleh tiga orang validator ahli media yang terdiri dari tiga dosen Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan dan tiga orang validator ahli materi yang terdiri dari dua Dosen Progam Studi Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Medan dan satu orang Guru Bidang Studi SMK Negeri 10 Medan.

Hasil lembar validasi dinilai oleh tiga orang ahli media yang memberikan penilaian dengan skor rata-rata 4,57 dengan kriteria “sangat baik” sehingga media layak digunakan karena tampilan media menciptakan pembelajaran yang interaktif. Kemudian ahli materi memberikan penilaian dengan skor rata-rata 4,59 dengan kriteria “sangat baik” sehingga media layak digunakan pada proses pembelajaran karena materi pada media sudah sesuai dengan kurikulum, silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, dinyatakan bahwa media

pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* pada materi pelajaran pewarnaan artistik teknik *tipping* termasuk dalam kriteria sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kelayakan tersebut sesuai dengan karakteristik media interaktif yang menurut Susilana dan Cipi (2016) bahwa salah satu karakteristik media interaktif adalah *self instructional* atau belajar mandiri.

PENUTUP

1. Kesimpulan

1) Pengembangan produk

Pada tahap ini disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mendapat interval skor penilaian ahli materi dengan rata-rata 4,59 dengan kriteria “Sangat Baik” dan ahli Media dengan rata-rata 4,57 dengan kriteria “Sangat Baik”.

2) Kelayakan produk

Pada tahap ini disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Lectora Inspire* yang dikembangkan layak digunakan pada materi pewarnaan rambut artistik teknik *tipping* pada siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan. Berdasarkan hasil tanggapan dari ahli materi diperoleh interval skor rata-rata 4,59 dengan kriteria “Sangat Baik” dan ahli media dengan interval skor rata-rata 4,57 dengan kriteria “Sangat Baik”.

2. Saran

1) Media pembelajaran *Lectora Inspire* ini adalah alat untuk membantu dalam proses penyampaian pembelajaran khususnya pada mata pelajaran pewarnaan rambut. Guru juga masih sangat diperlukan sebagai fasilitator dan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

2) Media pembelajaran *Lectora Inspire* mulai saat ini sebaiknya

digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu memberi umpan balik yang lebih baik bagi siswa dan siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar pewarnaan rambut artistik teknik *typing* .

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Rev.ed)*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Ghufron. 2013. *Panduan Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media
- Mas, ud, muhamad. 2014. *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*. Yogyakarta: Pustaka Shonif
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Rostamailis, dkk. 2008. *Tata kecantikan rambut jilid 3 untuk SMK*. Jakarta: Deroktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Sadiman, A, S., dkk. 2010. *Media Pendidikan :PengertianPengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Sidik. 2014. *Media Pembelajaran Lectora*. Jakarta : Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan Reseacrrh and Development*. Bandung: Alfabeta
- Sulisna, Rudi dan Cepi Riyana. 2016. *Media Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima