

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *LECTORA INSPIRE* PADA MATERI PRATATA DESAIN RAMBUT PENDEK PADA SISWA KELAS XI SMK PARIWISATA IMELDA MEDAN

Yunita Aritonang¹, Marnala Tobing²

Email : arios2506199794@gmail.com

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Lectora Inspire* Pada Materi Pratata Desain *Finger Wave* Rambut Pendek. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*. Objek penelitian dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran menggunakan *Lectora Inspire* pada mata pelajaran pengeritingan dan pelurusan rambut pada materi pada materi pratata desain *finger wave* rambut pendek. Subjek dalam penelitian ini adalah tiga ahli materi dan tiga ahli media, dimana tiga ahli materi terdiri dari dua Dosen Progam Studi Pendidikan Tata Rias Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Medan serta satu guru bidang studi pengeritingan dan pelurusan rambut SMK Pariwisata Imelda Medan dan untuk ahli media terdiri dari tiga Dosen Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran menunjukkan bahwa hasil penilaian dari ahli materi 3,67 dengan kriteria “baik” dan ahli media 4,67 dengan kriteria “sangat baik”. Hal tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* yang dikembangkan sangat layak digunakan untuk mata pengeritingan dan pelurusan rambut khususnya pada materi pratata desain *finger wave* rambut pendek.

Kata Kunci : *Research and Development (R&D)*, *Lectora Inspire*, pratata desain *finger wave* rambut pendek

I. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam upaya peningkatan sumber daya manusia. Pendidikan diharapkan mampu membentuk para siswa dalam mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berdasarkan perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang akan diterapkan terhadap para siswa di kelas. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran karena melalui media pembelajaran maka akan ada perantara yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi kepada para siswa sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Namun pada kenyataannya yang terjadi pada dunia pendidikan adalah masih terdapat ada guru yang belum mengembangkan media sebagai salah satu alternatif untuk tercapainya tujuan pembelajaran dan menjadi salah satu yang

dapat membantu dalam penyampaian dalam kegiatan belajar mengajar. Seperti yang dikemukakan oleh Rusman (2013) bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, adalah sebagai berikut : (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran; (3) metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi pada masa sekarang adanya pandemic yang mengharuskan kegiatan belajar mengajar menjadi daring (dalam jaringan). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu sekolah yang berada pada Tingkat Pendidikan Menengah Atas. Tingkat Pendidikan Menengah Atas

diselenggarakan untuk melanjutkan dan meneruskan pendidikan dasar serta mempersiapkan siswa menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan mengadakan hubungan sosial, budaya, alam sekitar serta dapat mengembangkan kemampuan lebih lanjut dalam dunia kerja. Sekolah SMK IMELDA Medan, yang memiliki beberapa bidang keahlian yaitu Tata Boga, Tata Busana, Perhotelan dan Tata Rias. Dalam hal ini dikhususkan pada jurusan Tata Rias. Peserta didik diharapkan dapat menguasai bidang jurusan mereka dan dapat mereka terapkan nantinya pada saat terjun ke dunia pekerjaan. Mata pelajaran yang dipelajari pada jurusan Tata Rias adalah mata pelajaran pengeritingan rambut, yang di dalamnya terdapat materi pratata desain. Pengetahuan pratata desain sangat membantu dalam menghasilkan suatu pratata rambut yang sesuai dengan kebutuhan dan memudahkan hair styles pada saat melakukan praktek pratata rambut. Tujuan dari mata pelajaran ini yaitu peserta didik diharapkan mampu memahami apa itu pratata desain, tujuan pratata desain, mengidentifikasi alat dan bahan kosmetik dan mendeskripsikan langkah-langkah pratata desain.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 6 Maret 2020 melalui observasi dan wawancara pada guru bidang studi yaitu Ibu Dewi Utami, S.Pd ditemukan praktek siswa belum maksimal pada pratata desain *finger wave*. Dalam praktek pratata desain *finger wave* siswa masih sulit untuk melakukan pengaplikasian kosmetik, membentuk *finger wave* atau membentuk S pada rambut. Dipengaruhi oleh beberapa faktor dimana siswa masih kurang memahami teori tentang pratata desain terutama pada kompetensi pratata desain *finger wave* yang disampaikan oleh guru dan kurangnya buku penunjang

materi pratata desain, proses pembelajaran masih menggunakan metode berpusat pada guru, sehingga menyebabkan siswa bergantung pada guru, begitu juga dengan media yang digunakan masih sederhana. Media yang umum digunakan guru disekolah adalah buku pelajaran, power point dan papan tulis. Media yang digunakan guru disekolah merupakan media yang sangat umum digunakan dan memiliki fungsi yang sangat penting dalam penyampaian materi, tetapi media tersebut masih memiliki kekurangan, seperti tidak dapat memberikan penjelasan langsung hanya dengan membaca, dan siswa akan merasa jenuh, kurang merasa tertarik dalam materi yang dibawakan. Dengan demikian tujuan pembelajaran masih belum maksimal tersampaikan, sementara untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut khususnya materi pratata desain *finger wave* siswa harus memahami secara teori terlebih dahulu sebelum memasuki tahapan praktek.

Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi, diperlukan upaya untuk memperbaiki kualitas pembelajaran salah satunya dengan menambah variasi dalam proses pembelajaran yang biasanya berpusat pada guru menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan cara mengembangkan media yang dapat dimanfaatkan siswa untuk belajar dirumah secara mandiri. Seperti yang kita ketahui, dunia sedang dilanda wabah virus Corona (Covid 19), adanya sebuah batasan yang mengharuskan kegiatan pembelajaran jarak jauh (daring). Tetapi hal tersebut tidak menjadi batasan dikarenakan tenaga pendidik dapat melakukan pembelajaran berbasis *e-learning*. Guru dapat mengakses Media pembelajaran ke *google classroom*, *google meet* dan lain sebagainya. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam

rangka mengefektifkan komunikasi antar guru dan siswa sehingga membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Kecanggihan teknologi dan informasi perlu dikembangkan dalam pendidikan. Pemanfaatan perkembangan teknologi diharapkan mampu mendorong kemajuan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan. Pembelajaran abad ke-21 menuntut siswa memperoleh karakter, yang sering disebut sebagai komunikasi, kolaborasi, pemikiran kritis dan pemecahan masalah, kreativitas dan inovasi.

Media pembelajaran diharapkan siswa dapat lebih mudah dalam mempelajari dan memahami suatu materi pembelajaran, media juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dimana pembelajaran yang berlangsung nantinya diharapkan lebih menarik dari pembelajaran konvensional pada umumnya. Menurut (Umami, 2018), *lectora inspire* adalah sebuah program komputer yang merupakan *tool* (alat) pengembangan belajar elektronik (*e-learning*). *Lectora* sebagai media pembelajaran interaktif di dalamnya memuat kategori *tutorial, drill and practice*, dan simulasi. *Lectora* menyampaikan informasi atau pesan berupa suatu konsep yang disajikan di layar komputer dengan menggunakan teks, bagan, dan atau grafik.

Media pembelajaran *Lectora* ini merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar tentang pratata desain *finger wave* sehingga nantinya dapat meningkatkan belajar siswa tersebut. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti ingin mengembangkan suatu media *Lectora* agar dapat meningkatkan pemahaman dan daya tarik siswa dalam kompetensi pratata desain *finger wave*. Berdasarkan uraian diatas

peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media *Lectora* yang berjudul, "Pengembangan Media Pembelajaran *Lectora Inspire* Pada Materi Pratata Desain Rambut Pendek Pada Siswa Kelas XI SMK Pariwisata Imelda Medan".

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Kelayakan Media Pembelajaran *Lectora Inspire* Pada Materi Pratata Desain *Finger Wave* Rambut Pendek Pada Siswa Kelas XI SMK Pariwisata Imelda Medan

II. METODE PENELITIAN

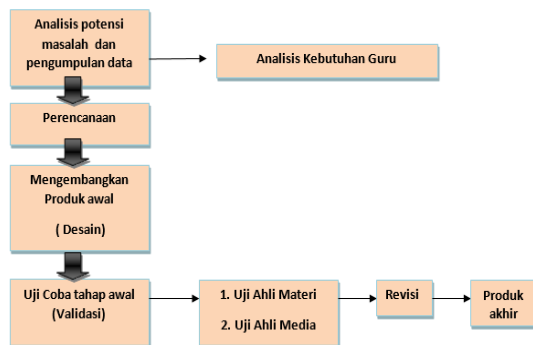
Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Negeri Medan, yang beralamatkan di Jl. Williem Iskandar Pasar. V Medan Estate, Medan. Adapun waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Desember tahun 2020.

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

Menurut Arikunto (2019), 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 pratata desain rambut pendek pada siswa kelas XI Smk Pariwisata Imelda Medan

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* karena penelitian ini termasuk pengembangan pendidikan yang dimaksudkan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang layak dimanfaatkan sesuai kebutuhan. Menurut Borg & Gall

dalam Sugiyono (2016) pengembangan berarti memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada. Menurut Borg & Gall dalam sugiyono (2016) ada sepuluh langkah dalam penelitian yaitu : 1) studi pendahuluan dan pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) mengembangkan produk awal, 4) uji coba lapangan awal, 5) revisi untuk menyusun produk awal, 6) uji lapangan utama, 7) revisi untuk meenyusun produk operasional, 8) uji coba operasional, 9) revisi produk final, 10) diseminasi dan implementasi produk hasil pengembangan.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran *Lectora Inspire* Pada Materi Pratata Desain *finger wave* Rambut Pendek

Instrumen pengumpulan data pada pengembangan ini berupa instrument penilaian untuk menilai produk yang telah dikembangkan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan angket dan kuisioner. Nasution (2009) angket atau *questionnaire* adalah daftar pertanyaan yang didistribusikan melalui pos untuk diisi dan dikembalikan atau dapat juga dijawab dibawah pengawasan peneliti. Angket kebutuhan berfungsi untuk memperoleh informasi dan data yang akan digunakan untuk Mengetahui kebutuhan guru akan media pembelajaran. Angket yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah : 1) angket analisis kebutuhan guru, 2) angket validator ahli media dan ahli materi untuk mengetahui

kelayakan *lectora inspire* Pada materi pratata desain *finger wave*.

Tabel 1. Interpretasi Kelayakan Courseware Multimedia

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 : Sriadhi, 2014)

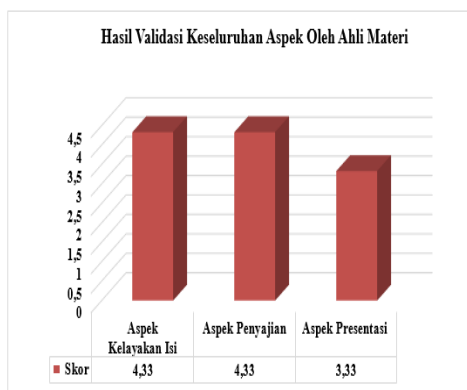
III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Validasi Oleh Ahli Materi

Tabel 2. Hasil Validasi Keseluruhan Aspek Oleh Ahli Materi

No.	Indikator	Interval Skor	Kriteria
1.	Aspek Kelayakan Isi	4,33	Sangat Baik
2.	Aspek Penyajian	4,33	Sangat Baik
3.	Aspek Kebahasaan	3,33	Sangat Baik
Rata – rata		3,67	Baik

Pada tabel hasil penilaian dari ahli materi pengembangan media pembelajaran *Lectora Inspire* pada mata pelajaran pengeritingan dan pelurusan rambut berdasarkan tiga aspek yaitu dengan skor penilaian 3,67. Aspek kelayakan isi (4,33), aspek penyajian (4,33) dan aspek kebahasaan (3.33). Secara keseluruhan ketiga aspek tersebut termasuk dalam kriteria “Baik” Hasil rata-rata penilaian ahli materi dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



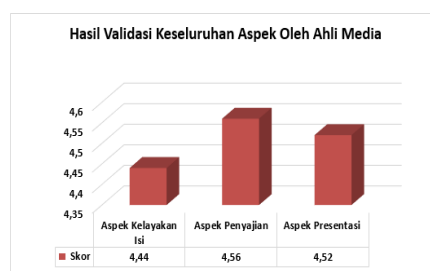
Gambar 2. Diagram Batang Perolehan Skor Pengembangan Media Pembelajaran *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran Pengeritingan dan Pelurusan Rambut Oleh Ahli Materi

B. Validasi Oleh Ahli Media

Tabel 3. Hasil Validasi Keseluruhan Aspek Oleh Ahli Media

No.	Indikator	Interval Skor	Kriteria
1	Aspek Kelayakan Isi	4,44	Sangat Baik
2.	Aspek Penyajian	4,56	Sangat Baik
3.	Aspek Presentasi	4,52	Sangat Baik
	Rata – rata	4,67	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 4,67. Aspek kelayakan isi (4,44), aspek penyajian (4,56) dan aspek presentasi (4,52). Secara keseluruhan ketiga aspek tersebut termasuk dalam kriteria “ Sangat Baik ” Hasil rata-rata penilaian ahli media dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3. Diagram Batang Perolehan Skor Pengembangan Media Pembelajaran *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran Pengeritingan dan Pelurusan Rambut Oleh Ahli Media

C. PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

Aplikasi *Lectora Inspire* yang dikembangkan merupakan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai bahan ajar pengeritingan dan pelurusan rambut dengan materi pembelajaran pratata desain *finger wave* siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Imelda Medan. 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 guru mata pelajaran pengeritingan dan pelurusan rambut di SMK Imelda Medan. Analisis kebutuhan guru ini dilakukan dengan cara memberikan angket kebutuhan 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.*File* yang dihasilkan dari pengembangan media ini dapat digunakan pada setiap komputer ataupun laptop dengan spesifikasi yang berbeda tanpa harus menginstal terlebih dahulu aplikasi *Lectora Inspire*. 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 Imelda Medan. Para ahli melihat dan mencermati media yang telah dikembangkan kemudian memberikan penilaian, komentar dan saran perbaikan yang berkaitan dengan aspek-aspek yang ada pada lembar validasi ahli media dan ahli materi. Sehingga melalui penilaian, komentar dan saran perbaikan tersebut produk yang dihasilkan akan layak digunakan dalam proses belajar mengajar didalam kelas.

Hasil lembar validasi dinilai oleh tiga orang ahli media yang memberikan penilaian dengan skor rata-rata 4,67 dengan kriteria “sangat baik” sehingga media layak digunakan karena tampilan

media menciptakan pembelajaran yang interaktif. Kemudian ahli materi memberikan penilaian dengan skor rata-rata 3,67 dengan kriteria “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 pratata desain *finger wave* termasuk dalam kriteria sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kelayakan tersebut sesuai dengan karakteristik media interaktif yang menurut Susilana dan Cepi (2016) bahwa salah satu karakteristik media interaktif adalah *self instructional* atau belajar mandiri. Dalam memenuhi karakter tersebut, produk media dengan menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* memenuhi indikator sebagai berikut.

1. Terdapat petunjuk dalam penggunaan media
2. Terdapat kompetensi yang akan dicapai siswa sehingga membuat siswa memiliki target yang harus dicapai
3. Memiliki materi dengan dibuat secara kelompok-kelompok sehingga sangat memudahkan siswa untuk menemukan sub materi secara spesifik
4. Terdapat gambar yang sesuai dengan materi pada media pembelajaran
5. Terdapat video sesuai dengan materi yang dibahas sehingga memudahkan siswa untuk

mempraktikkan langsung pratata desain *finger wave*

6. Media dibuat sesuai dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa
7. Terdapat rangkuman pada materi pembelajaran
8. Terdapat daftar pustaka sehingga memudahkan siswa untuk menemukan sumber asli pada materi pelajaran
9. Terdapat *quiz* interaktif yang dapat mengukur kemampuan siswa yang disesuaikan dengan materi yang sudah dibahas pada media pembelajaran
10. Terdapat deskripsi yang menjelaskan tentang media *lectora* secara singkat.

Berdasarkan penjabaran diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Lectora Inspire* layak digunakan pada materi pelajaran pratata desain *finger wave* kelas XI Tata Kecantikan SMK Imelda Medan.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran *Lectora Inspire* pada materi pratata desain *finger wave* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan produk

Pada tahap ini disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mendapat interval skor penilaian ahli materi dengan rata-rata 3,67 dengan kriteria “Baik” dan ahli media dengan rata-rata 4,67 dengan kriteria “Sangat Baik”.

2. Kelayakan produk

Pada tahap ini disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Lectora*

Inspire yang dikembangkan layak digunakan pada materi pratata desain *finger wave* pada siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Pariwisata Imelda Medan. Berdasarkan hasil tanggapan dari ahli materi diperoleh interval skor rata-rata 3,67 dengan kriteria “Baik” dan ahli media dengan interval skor rata-rata 4,67 dengan kriteria “Sangat Baik”.

D. Saran

Berdasarkan hasil temuan yang diuraikan pada kesimpulan serta hasil penelitian, berikut diajukan beberapa saran:

1. Media pembelajaran *Lectora Inspire* ini adalah alat untuk membantu dalam proses penyampaian pembelajaran khususnya pada materi pratata desain *finger wave*. 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 pratata desain *finger wave*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian..*
- Kusumadewi, dkk. (2015). *Pengetahuan Dan Seni Tata Rambut Modern*. Jakarta : PT. Carina Indah Utama
- Kusumawardani, R. (2013). *UPDO 24 Simple Hairstyles by Sugimartono*. Gramedia Pustaka Utama.
- Marwiyah, M., & Nurul, A. N. (2016). *Penataan Rambut Pengantin Internasional Dengan Memanfaatkan Limbah Kertas Koran Sebagai Alat Untuk Pratata. Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana, 11(1)*.

- Puspoyo, E. (2015). *Petunjuk Praktis Untuk Pengeritingan Desain*. Jakarta Merindo Kites & Gallery.
- Prasetyo, S. (2015). Pengembangan Media Lectora Inspire dalam Pembelajaran Sains di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 319–337. <https://doi.org/10.14421/jpi.2015.42.319-337>
- Rostamailis, H., & Yanita, M. (2008). Tata kecantikan rambut jilid 2. *Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Dirjen Pendidikan Dasar Dan Menengah*.
- Sriadhi (2018). Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran
- Sugiyono, S. (2016). Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R&D
- Susilana, R. (2013). Rusman.(2015). *Implementasi Kurikulum*, 52–67.
- Ummi, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Semester II Kelas X SMA Berbasis Lectora Inspire. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 6(1), 41–46.