

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SWISH MAX PADA MATA PELAJARAN PERAWATAN TANGAN DAN KAKI SISWA KELAS XI TATA KECANTIKAN SMK NEGERI 1 LUBUK PAKAM

Lasmaria S Br Sibuea¹, Siti Wahidah²

Email : lasmariasibuea22@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *swish max* pada materi pengurutan tangan siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Jenis penelitian yang digunakan adalah dengan metode penelitian *research and development* (R&D). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Objek penelitian ini adalah mata pelajaran perawatan tangan dan kaki pada kompetensi dasar pengurutan tangan. Tahapan awal penelitian ini adalah menganalisis potensi dan masalah yang dihadapi disekolah dengan melakukan analisis kebutuhan guru. Tahap kedua adalah mengumpulkan data baik dari guru maupun pihak sekolah. Tahap ketiga adalah melakukan desain produk. Tahap keempat adalah memvalidasi produk kepada enam orang ahli dan tahap kelima adalah media yang sudah direvisi oleh ahli. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran menunjukkan bahwa hasil penilaian dari ahli materi sebesar 95,68% dengan kategori “Sangat Baik” dan ahli media 91,01% dengan kategori “Sangat Baik”. Hal tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *swish max* yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan untuk materi perawatan tangan khususnya pada pengurutan tangan. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pada materi pengurutan tangan dapat digunakan sebagai bantuan belajar untuk siswa.

Kata kunci : *Research And Development (R&D), Swish Max, Pengurutan Tangan*

I. PENDAHULUAN

Saat ini keadaan Indonesia sedang mengalami wabah yaitu pandemi Covid-19. Dikarenakan pandemi Covid-19 ini memberikan dampak terhadap pendidikan di Indonesia, pembelajaran saat ini tidak dapat dilaksanakan secara tatap muka untuk mencegah terjadinya penularan. Untuk membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan membantu siswa dalam memahami materi, maka diperlukan adanya media pembelajaran yang kreatif dan dapat menarik perhatian siswa. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka menyampaikan materi agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar

mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Dalam melakukan perawatan tangan siswa harus mampu memahami materi, siswa juga harus memiliki kreativitas dan terampil dalam melakukan gerakan pengurutan tangan. Media pembelajaran *Swish Max* dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa agar lebih jelas dan mudah untuk dipahami siswa. Dengan adanya media pembelajaran berbasis *Swish Max* diharapkan akan mengurangi hambatan pemahaman siswa dalam mempelajari materi gerakan pengurutan dan memberikan pengalaman belajar yang menarik sehingga dapat dipahami lebih jelas dan tersimpan lama dalam memori

siswa serta siswa dapat mempelajari lagi materi tersebut di rumah dan siswa dapat berulang-ulang kali melihat media *Swish Max*.

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *swish max* pada materi pengurutan tangan siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam, JL Galang, Tj. Garbus Satu, Kecamatan Lubuk Pakam, Kabupaten Deli Serdang, Kelas XI Tata Kecantikan pada mata pelajaran perawatan tangan dan kaki. Pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam dan Objek penelitian ini adalah mata pelajaran perawatan tangan dan kaki pada kompetensi dasar pengurutan tangan. Teknik pengembangan produk menggunakan metode pengembangan *Research And Development* (R&D).

1. Tahap Pengembangan

Dalam penelitian ini model yang digunakan adalah model *Research And Development* (R&D), sehingga pengembangan media mengacu pada tahapan-tahapan model *Research And Development* (R&D).

- 1) Potensi dan masalah, peneliti melakukan identifikasi potensi dan identifikasi masalah agar peneliti mengetahui potensi dan masalah yang terjadi dalam pembelajaran
- 2) Pengumpulan data, kegiatan yang dilakukan adalah mengidentifikasi

fasilitas dan peralatan yang tersedia, tujuan pembelajaran, isi atau materi pembelajaran dan sistem pembelajaran yang digunakan

- 3) Desain produk, yaitu membuat desain media pembelajaran yang akan dikembangkan
- 4) Validasi media, dilakukan oleh tiga ahli materi dan tiga ahli media yang menghasilkan saran, komentar dan masukan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan atau revisi produk
- 5) Produksi media

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa angket yang diberikan kepada validator untuk menentukan kelayakan media pembelajaran

3. Teknik Analisis Data

Menurut (Sugiyono, 2017) kriteria penilaian secara deskriptif presentase dengan rumus sebagai berikut:

$$x = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

Hasil penilaian secara deskriptif persentase diterjemahkan dalam tabel sebagai berikut:

Nilai	Kriteria	Interval
A	Sangat Baik atau Sangat Layak	81% ≤ skor ≤ 100%
B	Baik atau Layak	69% ≥ skor ≤ 84%
C	Cukup Baik atau Kurang Layak	53% ≥ skor ≤ 68%
D	Kurang Baik atau Kurang Layak	37% ≥ skor ≤ 52%
E	Sangat Kurang Baik atau Tidak Layak	20% ≥ skor ≤ 36%

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Validasi Oleh Ahli Materi

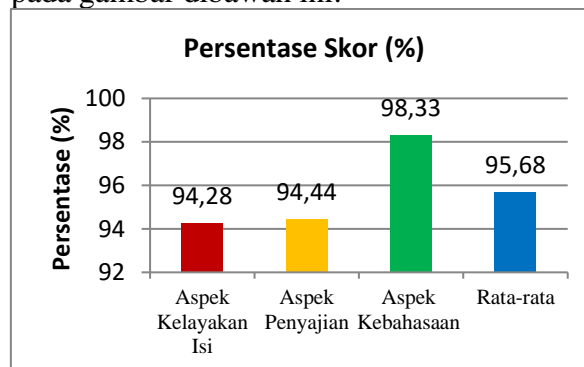
Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen Program Studi Pendidikan Tata Rias Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Medan yaitu ahli materi I ibu Mey Alsih Sihombing, S.Pd,M.Pd dan ahli materi II ibu Dra. Rohana Aritonang, M.Pd serta ahli materi III yaitu guru bidang studi perawatan tangan dan kaki Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam yaitu ibu Betty Mariani Pasaribu, S.Pd. Aspek yang dinilai dalam angket ini meliputi aspek kelayakan isi materi pembelajaran, kelayakan penyajian pembelajaran dan kelayakan bahasa

Tabel 2. Hasil Validasi Keseluruhan Aspek Oleh Ahli Materi

No.	Indikator	Ahli materi			Jmlh Skor	Persentase Skor (%)
		1	2	3		
1	Aspek Kelayakan Isi	34	33	32	99	94,28
2	Aspek Penyajian	27	29	29	85	94,44
3	Aspek Kebahasaan	20	19	20	59	98,33
Rata – rata						95,68

Pada tabel hasil penilaian dari ahli materi pengembangan media pembelajaran *Swish Max* pada materi pengurutan tangan berdasarkan tiga aspek yaitu dengan skor penilaian 95,68 %. Aspek kelayakan isi (94,28%), aspek penyajian (94,44%) dan aspek kebahasaan (98,33%). Secara keseluruhan ketiga aspek tersebut termasuk dalam kriteria

“Sangat Baik” Hasil rata-rata penilaian ahli materi dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. Diagram Batang Perolehan Skor Pengembangan Media Pembelajaran *Swish Max* Pada Materi Pengurutan Tangan Oleh Ahli Materi

Berdasarkan penilaian dari ahli materi mengatakan bahwa pengembangan media pembelajaran *swish max* pada mata pelajaran perawatan tangan dan kaki secara keseluruhan “Sangat Baik” dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

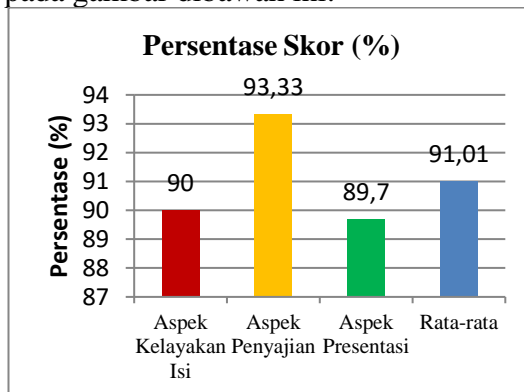
B. Validasi Oleh Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh ahli media dari dosen Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan yaitu ahli media I Nur Basuki, S.Pd, M.Pd, M.Pd.T, ahli media II ibu Habibah Hanim Lubis, M.Pd dan ahli media III ibu Irmiah Nurul Rangkuti S.Pd, M.Pd . Aspek yang dinilai dalam angket ini meliputi aspek tampilan media, aspek efisiensi, dan kualitas teknik efektifan media pembelajaran animasi.

Tabel 3. Hasil Validasi Keseluruhan Aspek Oleh Ahli Media

No	Indikator	Ahli Media			Jml h Skor	Persentase Skor (%)	Kriteria
		1	2	3			
1	Aspek Kelayakan Isi	10	8	9	27	90,00	Sangat Baik
2	Aspek Penyajian	30	28	26	84	93,33	Sangat Baik
3	Aspek Presentasi	54	46	48	148	89,70	Sangat Baik
Rata – rata						91,01	Sangat Baik

Pada tabel hasil penilaian dari ahli media pengembangan media pembelajaran *swish max* pada materi pengurutan tangan berdasarkan tiga aspek yaitu dengan skor penilaian 91,02%. Aspek kelayakan isi (90,00%), aspek penyajian (93,33%) dan aspek presentasi (89,70%). Secara keseluruhan ketiga aspek tersebut termasuk dalam kriteria “Sangat Baik ” Hasil rata-rata penilaian ahli media dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2. Diagram Batang Perolehan Skor Pengembangan Media Pembelajaran Swish Max Pada Materi Pengurutan Tangan Oleh Ahli Media

Berdasarkan penilaian ahli media mengatakan bahwa pengembangan media pembelajaran *Swish Max* pada mata pelajaran perawatan tangan dan

kaki secara keseluruhan “Sangat Baik” dan layak digunakan dalam proses pembelajaran akan tetapi terdapat beberapa saran dan masukan untuk meningkatkan kelayakan produk media pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, dinyatakan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *swish max* pada materi pengurutan tangan termasuk kedalam kriteria sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan penjabaran diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Swish Max* layak digunakan pada materi pengurutan tangan kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam

V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran *swish max* pada materi pengurutan tangan dan kaki dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *swish max* pada materi pengurutan tangan yang dikembangkan dikategorikan sangat baik baik menurut ahli materi dan ahli media pembelajaran sehingga layak untuk digunakan pada siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Berdasarkan hasil perolehan penilaian yaitu untuk materi skor penilaian sebesar 95,68% dengan kategori “Sangat Baik”. Rincian perolehan setiap aspek yaitu: 1) untuk aspek kelayakan isi perolehan persentase skor sebesar 94,28% dengan kategori sangat baik; 2) untuk aspek penyajian perolehan persentase skor sebesar 94,44%

dengan kategori sangat baik dan, 3) untuk aspek kebahasaan perolehan persentase skor sebesar 98,33% dengan kategori sangat baik. Sedangkan hasil penilaian oleh ahli media diperoleh skor sebesar 91,01% dan kategori “Sangat Baik”. Berikut rincian perolehan skor penilaian ahli media yaitu: 1) untuk aspek kelayakan isi diperoleh skor sebesar 90,00% dengan kategori sangat baik; 2) untuk aspek penyajian diperoleh skor sebesar 93,33% dengan kategori sangat baik dan, 3) untuk aspek presentasi media pembelajaran diperoleh skor sebesar 89,01% dengan kategori sangat baik.

B.Implikasi

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan dimana hasil yang diperoleh diharapkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran itu tercapai. Selain itu, dengan adanya penelitian ini, pihak-pihak yang bersangkutan dapat melihat lebih luas lagi permasalahan-permasalahan yang terjadi di dalam pendidikan dan mengetahui langkah-langkah yang harus dilakukan untuk menyelesaikan masalah itu.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Eko Kenali. (2013). *Pengantar Aplikasi Swish Max*. Lampung: Politeknik Negeri Lampung.
- Ernawati, L. (2010). *Perawatan Tangan, Kaki dan Rias Kuku (Manicure Dan Pedicure)*. Palembang: UPI.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi yang positif bagi berbagai pihak sasaran dalam penelitian. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam penyampaian materi yang akan dipelajari kepada siswa. Jika media yang digunakan baik, maka materi tersebut dapat lebih mudah dipahami oleh siswa sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

C.Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada penelitian ini, maka peneliti memberi saran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *swish max* 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 pengurutan tangan
2. Media pembelajaran *swish max* ini adalah alat bantu dalam proses penyampaian materi pengurutan tangan. Guru juga masih sangat diperlukan sebagai fasilitator dan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran

Herni, dkk. (2008). *Tata Kecantikan Kulit Jilid 2 SMK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.

Tresna P, M.Si. (2010). *Merawat Tangan, Kaki dan Rias Kuku*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*,

*Konsep, Strategi Dan
Implementasinya Dalam Ktsp.*
Jakarta: Bumi Aksara.