

# PENGEMBANGAN MEDIA FLIP BOOK MAKER PADA MATA PELAJARAN KECANTIKAN DASAR SISWA KELAS X TATA KECANTIKAN SMK NEGERI 10 MEDAN

Winanda Adyani<sup>1</sup>, Dina Ampera<sup>2</sup>  
Email: [adyaniwinanda@gmail.com](mailto:adyaniwinanda@gmail.com)

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas dari media *flip book maker* untuk membantu proses belajar siswa kelas X Tata Kecantikan pada mata pelajaran kecantikan dasar agar layak digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang tujuannya agar peserta didik bisa lebih mudah memahami materi yang diberikan mengenai menentukan proporsi bentuk wajah. Subjek dari penelitian ini ialah siswa kelas X Kc-2 Tata Kecantikan yang jumlahnya 36 siswa. Metode yang dipergunakan untuk penelitian ini ialah R&D (*Research and Development*). Ada sepuluh langkah dalam penelitian pengembangan ini antara lain : 1) studi pendahuluan dan pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) desain produk, 4) validasi oleh validator, 5) revisi untuk menyusun produk awal, 6) uji coba lapangan awal, 7) revisi untuk menyusun produk operasional, 8) uji coba operasional, 9) revisi produk final, 10) diseminasi dan implementasi produk hasil pengembangan. Setelah media didesain kemudian media divalidasikan untuk melihat tingkat kelayakan oleh ahli media dengan persentase rata-rata (92,6%) ber kriteria Sangat Baik, lalu validasi oleh ahli materi (90,1%) ber kriteria Sangat Baik. Jika media sudah dikatakan layak lalu dilakukan uji coba lapangan kelompok kecil kepada 5 siswa dengan persentase rata-rata (59,1%) ber kriteria Cukup Baik, uji coba lapangan kelompok sedang kepada 15 siswa dengan persentase rata-rata (69,7%) ber kriteria Baik, dan uji coba lapangan kelompok besar kepada 36 siswa dengan persentase rata-rata (86,4%) ber kriteria Sangat Baik. Dan pada uji efektivitas pada siswa dengan kategori sangat baik (88,1%), uji efektivitas pada guru dengan kategori sangat baik (88,4%), ini membuktikan bahwa media *flip book maker* sangat layak dipergunakan pada mata pelajaran kecantikan dasar dalam kegiatan belajar

**Kata Kunci :** Media *Flip Book Maker*, Kecantikan Dasar

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah aktivitas yang memiliki maksud atau tujuan tertentu yang diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki manusia. Dengan adanya pendidikan akan terjadi proses interaksi yang mendorong terjadinya belajar. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), maupun yang menyangkut keterampilan (psikomotor) (Arsyad, 2017).

Jenjang pendidikan adalah tahapan pendidikan yang ditetapkan berdasarkan tingkat perkembangan peserta didik. Berpusat pada tujuan pendidikan nasional, lembaga-lembaga pendidikan merumuskan pembelajaran sebagai wujud dari kegiatan pendidikan di sekolah. Hal ini menjadi suatu tantangan dalam dunia pendidikan khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang dibangun atau didirikan untuk menciptakan lulusan agar siap kerja sesuai minat dan bakatnya.

Sebagai Lembaga pendidikan yang ada, SMK Negeri 10 Medan bergerak dalam bidang kejuruan untuk mencapai pendekatan antara pendidikan dan dunia kerja. SMK Negeri 10 Medan memiliki 4

program keahlian. Tata kecantikan merupakan salah satu program keahlian yang ada. Program keahlian tata kecantikan mempelajari tentang bidang kecantikan baik kulit maupun rambut. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara teori dan praktik.

Mata pelajaran kecantikan dasar merupakan kompetensi yang harus dilampai pada program studi keahlian tata kecantikan SMK Negeri 10 Medan yang diberikan pada siswa kelas X. Pada mata pelajaran ini siswa diajarkan tentang teknik-teknik dasar kulit dan rambut. Salah satu yang dipelajari adalah menentukan proporsi bentuk wajah. Dalam proses pembelajaran menentukan proporsi bentuk wajah, peserta didik dituntut untuk dapat menjelaskan dan memahami cara mengukur proporsi bentuk wajah sesuai yang diajarkan agar dapat lebih mudah menentukan bentuk wajah seseorang. Bentuk wajah merupakan faktor penting yang perlu diperhatikan dalam rias wajah, karena setiap orang memiliki bentuk wajah yang berbeda. Akan tetapi sebagian siswa menganggap ini tidak mudah dilakukan karena bentuk-bentuk wajah yang ditampilkan digambar dengan kenyataan dilapangan tidak sepenuhnya sama. Hal ini membuat siswa merasa kesulitan dan terkadang sering salah untuk menentukan bentuk wajah.

Di masa Pandemi Covid-19 (*Corona Virus Disease-19*) ini seluruh sistem pendidikan di sekolah dan Universitas atau Perguruan tinggi mengalami banyak perubahan, terutama dalam kegiatan belajar mengajar (KBM.) Berdasarkan surat edaran nomor 3 tahun 2020 tentang pencegahan dan penanganan COVID-19 (*Corona Virus Disease-19*) yang dikeluarkan Kemendikbud pada tanggal 16 Maret 2020 yang memberlakukan pembelajaran secara daring dari rumah bagi siswa dan

mahasiswa yang ada di seluruh provinsi. Oleh karenanya, meskipun dalam keadaan seperti saat ini guru harus tetap tenang dan terus belajar hal baru dan mempelajari bagaimana metode yang terbaik untuk menyampaikan pelajaran. Dalam pembelajaran daring guru bisa mencoba menggunakan media yang menarik dalam pembelajaran daring dan memberikan proyek penugasan (*project based learning*) kepada kelompok-kelompok siswa supaya para siswa tetap bisa belajar dan mengamati langsung. Hal itu diharapkan dapat membuat pembelajaran daring yang notabene “membosankan” karena hanya menatap layar laptop atau *handphone* menjadi lebih menyenangkan, siswa bisa menjadi lebih memahami pelajaran dan juga dapat meningkatkan kreativitas dan semangat siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan penulis kepada guru mata pelajaran kecantikan dasar kelas X SMK Negeri 10 Medan, menyatakan bahwa sebagian siswa kurang memahami dan mengenal bentuk-bentuk wajah yang ada, serta sulit membedakan antara bentuk wajah yang satu dengan yang lainnya. Saat guru menugaskan siswa untuk menebak gambar dan menentukan bentuk wajah teman sebangkunya secara bergantian masih banyak yang keliru dan salah, karena ada beberapa ciri-ciri wajah yang memiliki kesamaan dan jika tidak diperhatikan dengan teliti akan salah untuk menentukan bentuk wajah, contohnya wajah persegi dan wajah buah pir yang sama-sama memiliki tulang rahang yang menonjol. Wajah diamond dan wajah segitiga terbalik yang sama-sama memiliki dagu yang berbentuk lancip.

Dan berdasarkan pengamatan langsung yang dilakukan dikelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan ditemukan bahwa pelaksanaan pembelajaran kecantikan dasar yang

dilakukan belum maksimal karena pembelajaran di dalam kelas masih didominasi oleh guru, dan didalam proses pembelajaran masih kurang memanfaatkan media sebagai alat bantu untuk guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Media yang digunakan hanya berupa buku dan slide power point yang sangat sederhana. Warna *font* dan *background* yang digunakan tidak serasi, sehingga tulisan terlihat tidak kontras dan sedikit sulit dibaca, dan juga isinya terlalu banyak tulisan. Terkadang guru dalam menyampaikan materi teori juga masih menggunakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah, sedangkan ruangan yang digunakan untuk belajar cukup luas. Siswa yang duduk dibaris dibelakang tidak bisa terpantau secara cukup karena jarak antara kursi siswa dan meja guru berjauhan. Ukuran ruangan yang cukup luas dan posisi duduk siswa bisa berpengaruh terhadap konsentrasi dan pemahaman siswa dalam menerima materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Siswa sebagai penerima pembelajaran banyak yang tidak berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran dan mencari kesibukan sendiri seperti bermain atau mengobrol dengan temannya yang lain sehingga pembelajaran menjadi tidak kondusif dan menarik perhatian dan minat belajar siswa. Suasana belajar juga menjadi monoton dan pasif.

Salah salah media pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar menarik dan tidak monoton yaitu dengan menggunakan media *flip book maker*. Menurut Khoirudin (2020) *Flip Book maker* merupakan salah satu software yang dapat digunakan untuk menyajikan modul dalam tampilan elektronik. Layaknya sebuah buku, *flip book maker* mengemas buku dalam bentuk digital dan dapat menambahkan file-file gambar, file PDF, SWF dan file video. *Flip book* juga

memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu mudah digunakan, file dapat di publikasikan dengan lebih mudah seperti melalui email, CD, flashdisk, atau dikorversi ke mode HTML sehingga dapat sekaligus menjadi sebuah halaman website. Namun kekurangan *flip book maker* adalah memerlukan perencanaan yang matang dan juga memerlukan waktu yang cukup lama dalam memodifikasi media. Kelebihan *flip book maker* yang lain adalah membantu meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan dalam kelas (Rahmawati, dkk, 2017)

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu, pertama penelitian yang dilakukan oleh Hidayatullah (2016) berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Flip Book Maker* pada mata pelajaran elektronika dasar di SMK Negeri 1 Sampang mendapatkan penilaian rata-rata 82,63% termasuk dalam kategori sangat valid. Respon siswa mendapatkan penilaian sebesar 81,50% termasuk dalam kategori sangat baik. Kedua, penelitian dari Mulyadi, dkk (2016) menyimpulkan bahwa 1) Media *Flipbook* pada materi Indera Penglihatan dan Alat Optik yang dikembangkan masuk ke dalam kategori valid dan layak untuk digunakan, 2) Keterampilan berfikir kreatif siswa selama kegiatan belajar mengajar tergolong baik dan mengalami peningkatan, 3) Pemahaman siswa dengan menggunakan Media *Flipbook* sudah berkategori Cukup paham. Ketiga, penelitian dari Setiyo, dkk (2018) menyimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *flash flip book* pada matakuliah elemen mesin 1 yang dikembangkan peneliti menghasilkan media pembelajaran yang valid serta praktis untuk diterapkan pada proses pembelajaran. Berdasarkan hasil dari penilaian ahli materi diperoleh hasil

persentase sebesar 90.27% hasil persentase tersebut masuk dalam kategori valid. Sedangkan penilaian ahli media diperoleh hasil persentase sebesar 86 % yang berarti sangat valid.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan mengangkat judul “**Pengembangan Media Flip Book Maker Pada Mata Pelajaran Kecantikan Dasar Siswa Kelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan**”.

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas media *flip book maker* pada mata pelajaran kecantikan dasar siswa kelas X tata kecantikan SMK Negeri 10 Medan.

## B. METODE PENELITIAN

### 1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilakukan di SMK Negeri 10 Medan, di Jl. Teuku Cik Ditiro No. 57, Madras Hulu. Waktu penelitian dilakukan pada semester ganjil Tahun ajaran 2021/2022 pada bulan Oktober 2021

### 2. Metode Pengembangan Produk

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan R&D (*Research and development*). Penelitian pengembangan ini dilakukan di SMK Negeri 10 Medan pada semester ganjil Tahun ajaran 2021/2022 subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X KC 2 SMK Negeri 10 Medan yang berjumlah 36 siswa. Langkah-langkah penelitian R&D dalam penelitian ini adalah (1) Potensi dan masalah (2) pengumpulan data (3) Desain produk (4) Validasi desain (5) Revisi desain (6) Uji coba (7) Revisi produk (8) Uji coba (9) Revisi produk (10) Produksi masal.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan angket.

### 4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dengan memvalidasi media kepada ahli media dan ahli materi lalu hasil angket validasi yang diisi oleh ahli media dan ahli materi diperiksa. Jika masih ada ketidak sesuaian yang diinginkan maka media pembelajaran akan diperbaiki, lalu mengkuantitatifkan penilaian validasi dari ahli media dan ahli materi dan membuat tabulasi data dari hasil angket penilaian.

**Tabel 1. Kriteria Penilaian**

NO	KRITERIA	PERSENTASE
A	Sangat Baik	100-90%
B	Baik	89-70%
C	Cukup Baik	69-50%
D	Kurang Baik	49-30%
E	Sangat kurang Baik	29-0%

**Tabel 2. Interval Tingkat Kecenderungan Nilai**

NO	KRITERIA	INTERVAL
A	Sangat Baik	85% $\geq$ skor $\leq$ 100%
B	Baik	69% $\geq$ skor $\leq$ 84%
C	Cukup Baik	53% $\geq$ skor $\leq$ 68%
D	Kurang Baik	37% $\geq$ skor $\leq$ 52%
E	Sangat Kurang Baik	20% $\geq$ skor $\leq$ 36%

Sumber : Sugiono (2016)

Menghitung persentase dari tiap-tiap variable dengan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{jumlah Skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

X=Skor

#### D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

##### 1. Hasil Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara memberikan angket kepada 36 siswa kelas X Kc-2 dan kepada dua orang guru mata pelajaran kecantikan dasar. Hasil analisis kebutuhan siswa memperoleh hasil 81,03%, sedangkan hasil analisis kebutuhan guru memperoleh hasil 95,3%. Dari hasil analisis kebutuhan berupa angket menunjukkan bahwa guru dan siswa mendukung penggunaan media *flip book maker* dalam proses pembelajaran.

##### 2. Data Hasil Validasi ahli Materi

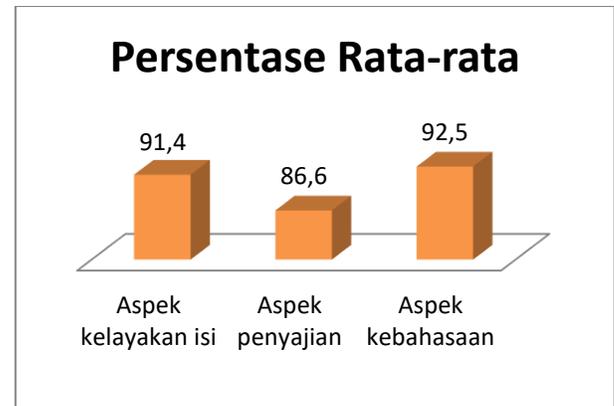
Validasi kepada ahli materi diperlukan untuk mengetahui kelayakan materi dengan cara memberikan angket yang berisi 3 aspek dan 17 indikator dengan 5 kriteria penilaian. Para ahli terdiri dari satu orang dosen program study pendidikan tata rias Universitas Negeri Medan dan 1 orang guru mata pelajaran kecantikan dasar.

Berikut disajikan dalam tabel dibawah ini:

**Tabel 3. Persentase Rata-Rata Hasil Penilaian Oleh Ahli Materi**

No	Kategorisasi	(%)	Kriteria
1.	Aspek Kelayakan isi	91,4	Sangat Baik
2.	Aspek Penyajian	86,6	Sangat Baik
3.	Aspek Kebahasaan	92,5	Sangat Baik
Rata-rata		<b>90,1</b>	<b>Sangat Baik</b>

Persentase rata-rata dari hasil penelitian ahli materi terlihat pada gambar berikut ini :



Gambar 3. Diagram batang perolehan skor empiris oleh ahli materi

##### 3. Data Hasil Validasi ahli Media

Validasi kepada para ahli media diperlukan untuk mengetahui kelayakan dari media video dengan cara memberikan angket yang berisi 2 aspek dan 15 indikator dengan 5 kriteria penilaian. Para ahli media terdiri dari dua orang dosen Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan yaitu ahli media I ibu Dr. Farihah, M.Pd, dan ahli media II ibu Habibah Hanim Lubis, M.Pd.

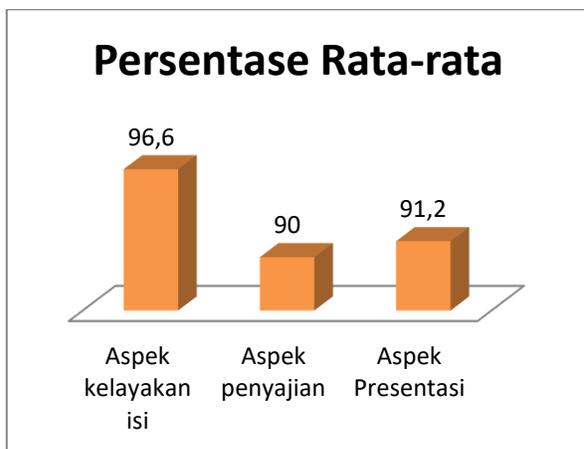
Aspek yang dinilai dalam angket ini meliputi aspek kelayakan isi, aspek penyajian dan aspek presentasi. Angket ahli media terdiri dari 15 indikator penilaian menggunakan 5 opsi jawaban

Berikut disajikan dalam tabel dibawah ini:

**Tabel 4. Persentase Rata-Rata Hasil Penilaian Oleh Ahli Media**

No	Kategorisasi	(%)	Kriteria
1.	Aspek Kelayakan isi	96,6	Sangat Baik
2.	Aspek Penyajian	90	Sangat Baik
3.	Aspek Presentasi	91,2	Sangat Baik
Rata-rata		<b>92,6</b>	<b>Sangat Baik</b>

Persentase rata-rata hasil penelitian ahli media terlihat pada gambar berikut:



Gambar 4. Diagram batang perolehan skor empiris oleh ahli media

#### 4. Data Hasil Uji Coba (uji coba kelompok kecil)

Uji coba kelompok kecil dilakukan di sekolah SMK Negeri 10 Medan. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 5 orang siswa kelas X Tata Kecantikan yang dipilih secara acak. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengidentifikasi kekurangan produk pembelajaran setelah ditinjau oleh tenaga ahli.

Hasil uji coba pada kelompok kecil mendapatkan hasil 59,1% dengan kriteria “Cukup Baik”.

#### 5. Data Hasil Uji Coba (Kelompok Sedang)

Uji coba kelompok sedang dilakukan pada siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan. Uji coba kelompok sedang dilakukan pada 15 orang siswa yang dipilih secara acak. Data uji coba kelompok sedang ini dimaksudkan untuk mengetahui beberapa kelemahan atau hambatan yang dihadapi ketika produk media *flip book maker* digunakan. Uji coba kelompok sedang ini digunakan sebagai

bahan masukan untuk produk sebelum uji coba kelengkapan.

Hasil uji coba pada kelompok kecil mendapatkan hasil 69,7% dengan kriteria “Baik”.

#### 6. Data Hasil Uji Coba (Kelompok Besar)

Uji coba kelompok besar dilakukan pada siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan. Uji coba kelompok besar dilakukan pada 36 orang siswa. Data uji coba kelompok besar ini dimaksudkan untuk mengetahui beberapa kelemahan atau hambatan yang dihadapi ketika produk media *flip book maker* digunakan. Uji coba kelompok besar ini digunakan sebagai bahan masukan untuk produk sebelum uji coba kelengkapan

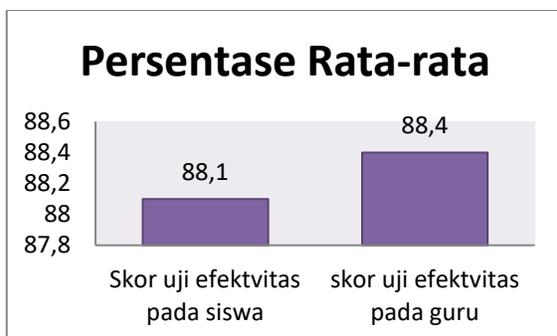
Hasil uji coba pada kelompok kecil mendapatkan hasil 86,4% dengan kriteria “Sangat Baik”.

#### 7. Data Efektivitas Produk

Uji coba efektivitas dilakukan di sekolah SMK Negeri 10 Medan, pada 36 orang siswa kelas X Kc-2 dan 2 orang guru mata pelajaran kecantikan dasar. Tujuan dari uji efektivitas ini adalah untuk mengetahui tingkat efektivitas pengembangan media *flip book maker* pada mata pelajaran kecantikan dasar.

Hasil uji efektivitas pengembangan media *flip book maker* pada mata pelajaran kecantikan dasar pada siswa mendapatkan hasil 88,1% dengan kriteria “Baik”, sedangkan hasil uji efektivitas pada guru mendapatkan hasil 88,4% dengan kriteria “Baik”

Persentase rata-rata hasil uji efektivitas terlihat pada gambar berikut:



Gambar 5. Diagram batang perolehan skor empiris hasil uji efektivitas

Penelitian ini menggunakan model pengembangan (*research and development*). Pada penelitian ini dilakukan pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi *flip book maker* pada mata pelajaran kecantikan dasar untuk siswa kelas X tata kecantikan SMK Negeri 10 Medan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas media *flip book maker* pada mata pelajaran kecantikan dasar siswa kelas X tata kecantikan SMK Negeri 10 Medan.

Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap dengan menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall (1989). Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini yaitu; mengidentifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, uji coba kelompok kecil, revisi produk, uji coba kelompok sedang, revisi produk, uji coba kelompok besar, dan produksi media pembelajaran.

Pada tahap identifikasi potensi dan masalah, penulis melakukan analisis kebutuhan kepada guru mata pelajaran kecantikan dasar dan siswa kelas X tata kecantikan dengan membagikan angket kebutuhan dan melakukan observasi kepada guru mata pelajaran untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran

kecantikan dasar, kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut, penggunaan model pembelajaran pada pembelajaran kecantikan dasar.

Tahap pengembangan selanjutnya mendesain dan menghasilkan produk awal berupa media *flip book maker* dengan materi menentukan proporsi bentuk wajah. Sebelum produk media dihasilkan, tahap pra produksi perlu dilakukan diantaranya menyusun garis besar program media pembelajaran. Dalam pengembangan media *flip book maker* garis besar program media berfungsi untuk menentukan tujuan dan pokok-pokok materi yang akan dituangkan dalam produk media pembelajaran. Dalam pengembangan media *flip book maker* akan diatur dan diorganisasikan dalam beberapa urutan yang dituangkan dalam urutan penyajian materi pembelajaran dimulai dari kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi menentukan proporsi bentuk wajah.

Tahap pengembangan selanjutnya dilakukan validasi ahli materi pembelajaran dan ahli media pembelajaran yang masing-masing terdiri dari dua orang ahli yang kompeten dalam bidangnya. Dalam pelaksanaannya, validasi materi pembelajaran dan validasi media pembelajaran dicermati media yang telah dikembangkan, kemudian validator memberikan penilaian, komentar dan juga saran perbaikan yang berkaitan dengan aspek-aspek yang ada dalam lembar validasi ahli materi pembelajaran dan validasi ahli media pembelajaran. Dalam beberapa hal, yang berkaitan dengan aspek yang masih memerlukan perbaikan sehingga produk yang dihasilkan benar-benar layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Pada hasil lembar validasi yang dinilai oleh dua orang ahli materi pelajaran memberikan penilaian dengan persentase rata-rata 90,1% dengan kriteria “sangat

baik”, bahwa materi layak digunakan karena sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa. Kemudian ahli media memberikan penilaian dengan persentase rata-rata 92,6% dengan kriteria “sangat baik”, bahwa media layak digunakan karena tampilan media baik gambar, animasi, suara sudah layak digunakan karena telah didesain sedemikian rupa dan memenuhi standar media pembelajaran.

Produk media direvisi sesuai dengan saran dari para validator dan setelah dinyatakan layak, selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil, kelompok sedang dan kelompok besar terhadap produk media pembelajaran. Dari uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada 5 siswa kelas X tata kecantikan diperoleh persentase rata-rata nilai 59,1% dengan kategori “cukup baik”. pada uji coba kelompok sedang yang dilakukan pada 15 siswa kelas X tata kecantikan diperoleh persentase rata-rata nilai 69,7% dengan kategori “baik”. dan pada hasil uji coba kelompok besar yang dilakukan pada 36 siswa kelas X tata kecantikan diperoleh persentase rata-rata nilai 86,4% dengan kategori “sangat baik”.

Kemudian dilakukan uji efektivitas pada guru mata pelajaran kecantikan dasar dan siswa kelas X tata kecantikan. Hasil uji efektivitas yang dilakukan pada guru mata pelajaran kecantikan dasar diperoleh persentase rata-rata nilai 88,4% dengan kategori “sangat baik”. dan hasil uji efektivitas yang dilakukan pada siswa kelas X tata kecantikan diperoleh persentase rata-rata nilai 88,1% dengan kategori “sangat baik”.

## **E. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **1. Kesimpulan**

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil dan pembahasan penelitian pengembangan

media flip book maker pada mata pelajaran kecantikan dasar dapat disimpulkan sebagai berikut:

#### **1. Pengembangan Produk**

Pada tahap ini disimpulkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dengan persentase hasil penilaian masing-masing ahli materi 90,1% “Sangat Baik”, ahli media “92,6% “Sangat Baik” dan hasil uji coba kelompok kecil pada 5 siswa 59,1%, hasil uji coba kelompok sedang pada 15 siswa 69,7%, dan hasil uji coba kelompok besar pada 36 siswa 86,4%.

#### **2. Efektivitas Produk**

Pada tahap ini disimpulkan bahwa media *flip book maker* yang dikembangkan efektif digunakan pada mata pelajaran kecantikan dasar pada siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan. Berdasarkan hasil tanggapan siswa pada uji coba efektivitas yang dilakukan pada tahap uji coba lapangan diperoleh penilaian dengan kriteria “Sangat Baik” dengan persentase rata-rata 88,1% dan tanggapan guru dinilai “Sangat Baik” dengan persentase rata-rata 88,4%.

## **2. Saran**

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

1. Media *flip book maker* ini adalah alat untuk membantu dalam proses penyampaian pembelajaran khususnya pada mata pelajaran kecantikan dasar. Maka dari itu, guru juga masih sangat diperlukan sebagai fasilitator dan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran
2. Agar hasil produk media ini lebih maksimal dan layak digunakan lebih

jauh lagi, maka diperlukan hal-hal yang mendukung pengembangan produk terdiri dari ahli pengembangan kurikulum, ahli bidang studi, dan dana serta prasarana juga waktu yang tersedia

3. Dengan alasan keterbatasan waktu dan dana peneliti, sehingga masih banyak beberapa pengembangan yang belum terkontrol maka sekiranya dilakukan penelitian lebih lanjut pada sampel yang lebih representative.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. (2017). *Model-Model, Media, Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Jaya.
- Erna, Maria, dkk (2021). *The Development of E-Worksheet Using Kvisoft Flipbook Maker Software Based on Lesson Study to Improve Teacher's Critical Thinking Ability. International Journal of Interactive Mobil Technologies (IJIM)*. Vol. 15 No. 01, 39-54.
- Femalia, Dwi Helga dan Syafri Ahmad . (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* Terhadap Keliling dan Luas Persegi, Persegi Panjang, dan Segitiga Serta Hubungan Pangkat Dua Dengan Akar Pangkat Dua di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal Of Basic Education Studies*. Vol. 4 No. 1, 3698-3708.
- Fitri, Elva Rohmatul dan Triesninda Pahlevi. (2021). Pengembangan LKPD Berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMKN 2 Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Adminitasi Perkantoran (JPAP)*. Vol. 9 No. 2, 281-291.
- Hidayatullah, Muhammad Syarif. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Flip Book Maker* Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Sampang. Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Vol. 5 No. 1, 83-88.
- Khogidar, Daday. (2014). *The Perfection Make Up Of Daday Khogidar*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Khoirudin, Moch Agung. (2020). *7 Media Pembelajaran Interaktif*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Mahardica, A.A.M, dkk. (2021). Pengembangan Modul Elektronik (*E-Modul*) Berbasis *Flipbook Maker* Untuk Subtema Pekerjaan di Sekitarku Kelas IV SD/MI. *Jurnal Pendidikan dasar Indonesia*. Vol. 5 No. 2, 165-174.
- Mulyadi, Dendik Udi, dkk. (2016). Pengembangan Media *Flash Flip Book* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran IPA di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*. Vol. 4 No. 4, 296-301.
- Mulyaningsih, Neng Nenden dan Dandan Luhur Saraswati. (2017). Penerapan Media Pembelajaran *Digital Book* Dengan *Kvisoft Flipbook Maker*. *Jurnal Pendidikn Fisika*. Vol. 5 No. 1, 25-32.

- Nurhayati, dkk (2021). *Development Of Blended Learning Type And Flipped Classroom-Based Cultural Arts Subjects. International Journal of Education in Mathematics, Science, and Technology (IJEMST)*. Vol. 9 No. 4, 655-667.
- Nurlaili, dkk. (2016). *Guru Pembelajar Modul Paket Keahlian Tata Kecantikan Kulit Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)*. Jakarta: Kemendikbud.
- Oktaviara, Resti Ayu, dan Triesninda Pahlevi. (2019) Pengembangan E-modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. Vol. 7 No. 3, 60-65.
- Putri, Reni Ariska, dkk (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Flip Book Menggunakan Kvisoft Flip Book Maker Berbasis Seni Budaya Lokal. *Didaktika*. Vol. 26 No. 2, 1-13.
- Rahmawati, Desi, Dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Gerak Benda Di Smp. *Jurnal Pembelajaran Fisika*. Vol. 6 No. 4, 326-332.
- Setiyo, Edi, dkk. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Flip Book Pada Mata Kuliah Elemen Mesin 1 di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya. *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*. Vol. 18 No. 1, 1-6.
- Soehardi, Dwi Vita Lestari, dan Fitridawati Soehardi. (2019). Pelatihan Tata Rias Wajah Sehari-Hari PKK Bukit Bestari Kota Tanjung Pinang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol. 3, 156-165.
- S, Octaviyanti. (2015). *Make Up Your Face Sist! Belajar Dandan Yuk!*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- (2016). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyorini, Dwi Ermavianti Wahyu, dan Ani Susilowati. 2017. *Kecantikan Dasar*. Yogyakarta : Andi.
- Surat edaran nomor 3 tahun 2020 tentang pencegahan COVID-19 pada satuan pendidikan. 2020. (<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/surat-edaran-pencegahan-covid19-pada-satuan-pendidikan>) diakses pada tanggal 24 April 2021 pukul 20.09 Wib.
- Suryawan. Debbie S. (2006). *Expose By Andiyanto From Pinky Mirror's Lens*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Turyani, Sri Eka. (2014). *Dasar Kecantikan Kulit*. Bojongsari: Kemendikbud.
- Wati, Ega Rima. (2016). *Ragam Media Pembelajaran (Visual- Audio Visual- Computer- Power Point- Internet- Interaktive Video)*. Jakarta: Kata Pena.

