

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ARTICULATE
STORYLINE 3* PADA MATA PELAJARAN DASAR
KECANTIKAN SISWA KELAS X TATA
KECANTIKAN SMK NEGERI 1
TAKENGON**

Hastria Shilfana¹, Dina Ampera², Asrah Rezki Fauzani³
Email : hastrishilfana@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada materi koreksi bentuk wajah siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Takengon. Jenis penelitian yang digunakan adalah dengan metode penelitian *research and development* (R&D). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Takengon. Objek penelitian ini adalah mata pelajaran dasar kecantikan pada materi koreksi bentuk wajah. Tahapan awal penelitian ini adalah menganalisis potensi dan masalah yang dihadapi disekolah dengan melakukan analisis kebutuhan guru dan siswa. 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 86,68 % dengan kategori “Sangat Baik” dan ahli media 94,23 % dengan kategori “ Sangat Baik”. Hal tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan pada materi rias wajah sehari-hari khususnya pada materi koreksi bentuk wajah. Dapat disimpulkan bahwa media *Articulate Storyline 3* pada materi koreksi bentuk wajah dapat digunakan sebagai bantuan belajar untuk siswa.

Kata kunci: *Research And Development (R&D), Articulate Storyline 3, Koreksi Bentuk Wajah.*

I. PENDAHULUAN

Saat ini kita berada pada masa Pandemi *Corona Virus Disease 2019* (COVID 19), virus ini bersal dari Negara Cina

yaitu di Wuhan, kini virus tersebut menyebar keseluruh dunia bahkan salah satunya Negara Indonesia, karena

adanya wabah virus tersebut yang sangat cepat menyebar dan menular, pemerintah memutuskan menutup sekolah atau melakukan pembatasan aktivitas, masyarakat diharuskan melakukan *Social Distancing* (pembatasan social) yang berdampak terhadap sektor pendidikan baik secara global maupun secara lokal, karena terbatasnya ruang dan waktu pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar harus dilaksanakan dengan jarak jauh secara *online* (Daring). Kemajuan suatu bangsa memiliki hubungan yang kuat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada siswa dan masyarakat melalui lembaga pendidikan maupun lembaga nonpendidikan. Pendidikan diharapkan mampu memberikan wawasan yang luas terhadap individu untuk membentuk peradaban bangsa yang bermartabat dan mencerdaskan kehidupan bangsa.

Sekolah menengah kejuruan adalah lembaga pendidikan yang mengutamakan pengembangan kemampuan Siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu (peraturan pemerintah nomor 29 tahun 1990) tujuan pendidikan menengah kejuruan menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003, terbagi menjadi tujuan umum dan tujuan khusus. Adapun tujuan khusus pendidikan sekolah menengah kejuruan yaitu : 1) menyiapkan Siswa agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya, 2) menyiapkan Siswa agar mampu memilih karir, ulet, dan gigih dalam berkompetensi, beradaptasi dilingkungan kerja dan mengembangkan sikap professional dalam bidang keahlian

yang diminatinya, 3) membekali Siswa dengan ilmu pengetahuan teknologi dan seni agar mampu mengembangkan diri dikemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi, 4) membekali Siswa dengan kompetensi-kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilih.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Takengon merupakan lembaga pendidikan dimana Siswa akan dipersiapkan agar siap di dunia kerja pada bidangnya masing-masing. Program keahlian yang ada di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Takengon yaitu Tata Kecantikan. Program keahlian Tata Kecantikan tersebut terdiri dari beberapa mata pelajaran salah satunya Dasar Kecantikan merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang diajarkan pada Siswa kelas X Tata Kecantikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Takengon. Mata pelajaran tersebut memiliki beberapa kompetensi dasar, diantaranya adalah rias wajah sehari-hari dan sub kompetensi mengkoreksi bentuk wajah.

Observasi yang dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Takengon pada tanggal 22s/d23 September 2020 dengan mewawancarai Guru mata pelajaran Dasar Kecantikan yaitu Ibu Putri Gemasih Sab S.St pada materi Rias Wajah- Sehari-hari khususnya pada sub materi Koreksi Bentuk Wajah yang dilakukan oleh peneliti, guru menyampaikan bahwa dalam pembelajaran mengkoreksi bentuk wajah siswa diharuskan mampu menguasai konsep yaitu: mengetahui, mengingat, dan menerapkan teori dasar

koreksi bentuk wajah, yang meliputi tipe-tipe bentuk wajah, ciri-ciri bentuk wajah, mengukur masing-masing tipe bentuk wajah, dan mengkoreksi bentuk wajah. Menurut konsep teori pembelajaran yang ada terdapat tujuh tipe bentuk wajah yaitu, oval, bulat, persegi, pear, panjang, segi tiga terbalik (*heart*), belah ketupat (*diamond*), acuan bentuk wajah yang ideal adalah oval maka bentuk wajah bulat, persegi, pear, panjang, segi tiga terbalik (*heart*), belah ketupat (*diamond*), akan dikoreksi dengan teknik peletakan warna *shading* (gelap) dan *tinthing* (terang) yang berfungsi untuk mengkontur (menutupi dan menonjolkan) masing-masing bagian wajah tersebut sesuai dengan tipe-tipe bentuk wajah sehingga menyerupai bentuk wajah yang dianggap ideal yaitu oval. Dalam proses pembelajaran guru menyampaikan terdapat masalah yang dialami siswa pada saat proses pembelajaran yaitu hasil belajar Siswa dalam penerapan praktik koreksi bentuk wajah masih rendah dimana terdapat 60% Siswa yang belum menguasai konsep teori dasar koreksi bentuk wajah hal ini dapat dilihat dari hasil praktik siswa yang dilaksanakan secara daring oleh guru dengan cara Siswa diberikan tugas oleh guru mengundi masing-masing tipe bentuk wajah, setiap Siswa mendapatkan satu tipe bentuk wajah, lalu guru menugaskan Siswa untuk menggambar bentuk wajah tersebut lengkap dengan hasil analisis pengukuran bentuk wajah, ciri-ciri bentuk wajah dan koreksi bentuk wajah tersebut, maka terlihat kesulitan siswa saat melakukan praktik mengkoreksi bentuk wajah tersebut, karena siswa belum menguasai konsep koreksi bentuk wajah contohnya seperti

menganalisis tipe-tipe bentuk wajah yang belum tepat sehingga masih salah mendiagnosa ciri-ciri bentuk wajah, lalu berakibatkan salah menerapkan koreksi bentuk wajah seperti peletakan shading dan tinthing yang belum tepat pada bagian wajah yang semetinya dikoreksi.

Kesulitan dalam proses pembelajaran yang tidak segera diatasi akan berdampak pada terhambatnya pencapaian tujuan pembelajaran. Penambahan media pembelajaran bukan berarti mengesampingkan media yang sudah ada disekolah karena setiap media memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing, Penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* merupakan salah satu upaya peneliti untuk pemanfaatan teknologi digital zaman yang sudah modern seperti sekarang ini. Tujuan pengembangan media pembelajaran yang akan dilakukan penelitian adalah untuk mengetahui bagai mana pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Dasar Kecantikan Siswa Kelas X Tata Kecantikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Takengon dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Dasar Kecantikan Siswa Kelas X Tata Kecantikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Takengon.

II. Kajian Teoritis

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran berasal dari dua kata yaitu media dan pembelajaran Menurut Arsyad, A (2019), kata media berasal dari bahasa latin medium yang

secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara, atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, proses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Miftah (2013) Istilah pembelajaran atau pengajaran (ungkapan yang lebih banyak dikenal sebelumnya), adalah upaya untuk membelajarkan pembelajar. Membelajarkan berarti usaha membuat seseorang belajar. Dalam upaya pembelajaran terjadi komunikasi antara pembelajar (siswa) dengan guru, pembelajar atau pengajar (ungkapan yang lebih umum digunakan sebelumnya), sehingga proses pembelajaran seperti ini adalah sebagai bagian proses komunikasi antar manusia (dalam hal ini yaitu antara pembelajar dan pembelajar). Meskipun dapat saja terjadi komunikasi langsung antara pembelajar dengan bahan pembelajaran, di sana ada peranan media pembelajaran. Batasan pembelajaran secara implisit terdapat beberapa kegiatan, yaitu meliputi; kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Dalam upaya bagaimana membelajarkan pembelajar itulah peranan media tidak bisa dipisahkan dari kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dalam hal ini dipandang sebagai suatu sistem, yaitu sistem pembelajaran atau lebih dikenal sebagai

sistem instruksional. Sebagai suatu sistem pembelajaran meliputi komponen-komponen yang satu sama lain tidak dapat dipisahkan, melainkan saling berkaitan dan memiliki efek sinergi (nilai lebih). Komponen itu meliputi tujuan, isi, metode atau strategi pembelajaran, media dan sumber belajar serta evaluasi hasil belajar. Jadi pengertian media pembelajaran secara singkat dapat dikemukakan sebagai sesuatu (bisa berupa alat, bahan, atau keadaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Jadi ada tiga konsep yang mendasari batasan media pembelajaran di atas yaitu konsep komunikasi, konsep sistem dan konsep pembelajaran.

Riyana (2012) Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan serta perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*). Perangkat lunak (*software*) adalah informasi atau bahan ajar itu sendiri yang akan disampaikan kepada siswa, sedangkan perangkat keras (*hardware*) adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan/bahan ajar tersebut.

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan media pembelajaran adalah alat, bahan, yang digunakan untuk menyajikan/mengirim pesan/informasi, sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran.

2. Articulate Storyline

Kementrian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi (2016) menjelaskan *Articulate Storyline* adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat

presentasi. Memiliki fungsi yang sama dengan Microsoft Power Point, *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif. *Software* ini juga mempunyai fitur-fitur seperti *timeline*, *movie*, *picture*, *character* dan lain-lain yang mudah digunakan.

Pratama (2018) *Articulate Storyline* sendiri merupakan salah satu aplikasi yang baru di perkenalkan pada tahun 2001. Keahlian dalam membuat presentasi terkait dengan kemampuan teknis dan kemampuan seni. Serta kolaborasi kedua kemampuan ini dapat menghasilkan presentasi yang menarik. *Articulate storyline* adalah perangkat lunak yang difungsikan sebagai media komunikasi atau presentasi. Media pembelajaran menggunakan softwer ini tidak kalah menarik dengan media interaktif lainnya.

Amiroh (2019) *Articulate Storyline* merupakan salah satu *Multimedia Authoring Tools* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten yang berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi dan video. Hasil publikasi *Articulate Storyline* berupa media berbasis web (html5) atau berupa *Application File* yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet, smartphone maupun handphone.

Berdasarkan uraian teori diatas dapat ditarik kesimpulan *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak yang difungsikan sebagai media komunikasi atau presentasi terkait dengan kemampuan teknis dan kemampuan seni, serta kolaborasi kedua kemampuan ini dengan konten yang berupa gabungan dari teks, gambar,

grafik, suara, animasi dan video dapat menghasilkan presentasi yang menarik.

3. Tata Rias Koreksi Bentuk Wajah

Menurut Kusantati (2013) Tata rias merupakan suatu seni menghias wajah yang bertujuan untuk memperindah dan mempercantik penampilan wajah. Tata rias wajah dengan teknik make-up yang benar akan dapat menutupi beberapa kekurangan yang ada pada wajah dan membuat penampilan wajah akan terlihat fresh. Rias wajah sehari-hari (*street make-up*) dapat digunakan untuk pagi hari dan untuk malam hari. Sifat rias wajah pagi biasanya dikenakan secara tipis dan tidak mengkilat, berbeda dengan rias wajah malam. Rias wajah malam yang biasanya untuk kesempatan pesta, riasan lebih tebal dan boleh mengkilat. Tata rias koreksi wajah adalah teknik yang dilakukan dalam rangka menonjolkan bagian wajah yang indah dan menutupi bagian wajah yang kurang sempurna. Tata rias korektif wajah mempunyai prinsip dasar bahwa bentuk muka yang dianggap kurang sempurna dapat diubah sedemikian rupa, sehingga penampilannya menjadi lebih baik. Untuk tujuan ini, bagian wajah tertentu diberi warna gelap (*shading*) akan kelihatan menyempit atau kurang menonjol, dan sebaliknya warna terang (*tint*, *highlighting*) akan kelihatan lebih lebar dari ukuran sebenarnya. Bentuk wajah yang paling ideal atau sempurna adalah bentuk wajah oval atau bulat telur atau lonjong, dan umumnya bentuk wajah oval bersifat *photogenic*. Oleh karena itu bentuk wajah panjang, persegi, segitiga, bulat, *diamond* (belah ketupat) dan bentuk segitiga terbalik, dapat dikoreksi sedemikian rupa untuk mendekati penampilan bentuk oval.

Menurut Andiyanto (2015) koreksi bentuk wajah adalah menyamarkan kelemahan pada bagian wajah dengan sedikit trik sederhana yaitu melalui pengaplikasian *shading* (efek gelap) dan *highlight* (efek terang) pada bagian-bagian wajah yang kurang proporsional.

Nurlaili (2016) Straight make-up atau tata rias koreksi yaitu tata rias yang dilakukan dengan tujuan menonjolkan bagian –bagian wajah yang sempurna sekaligus menyamarkan bagian-bagian wajah kurang sempurna. Tujuan utama dari Straight make-up adalah mempercantik wajah.

Berdasarkan uraian diatas tata rias merupakan suatu seni menghias wajah yang bertujuan untuk memperindah dan mempercantik penampilan wajah. Rias wajah sehari-hari (street make-up) riasan yang digunakan untuk pagi hari dan untuk malam hari, sifat rias wajah pagi biasanya dikenakan secara tipis dan tidak mengkilat, berbeda dengan rias wajah malam, rias wajah malam yang biasanya untuk kesempatan pesta, riasan lebih tebal dan boleh mengkilat. Tata rias koreksi wajah adalah teknik yang dilakukan dalam rangka menonjolkan bagian wajah yang indah warna terang (*tint*, *highlighting*) akan kelihatan lebih lebar dari ukuran sebenarnya, dan menutupi bagian wajah yang kurang sempurna diberi warna gelap (*shading*) akan kelihatan menyempit atau kurang menonjol.

A. Kajian Produk Yang Dikembangkan

Media pembelajaran sangat berguna sebagai penghubung antara siswa dan guru untuk membantu proses belajar mengajar. Dalam pemilihan media pembelajaran perlu diketahui

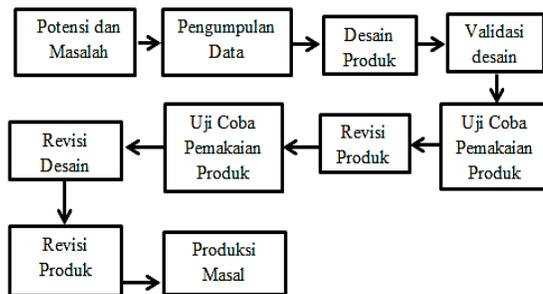
tujuan, manfaat, maupun fungsi dari media pembelajaran yang akan digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan pilihan media apa yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dikelas. Peneliti memilih media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu berupa aplikasi *Articulate Storyline 3* yang dirilis tanggal 11 september 2017, Penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* merupakan salah satu upaya peneliti untuk pemanfaatan teknologi digital dizaman yang sudah modern seperti sekarang ini. Peneliti memilih *Articulate Storyline 3* Karena penggunaan aplikasi ini untuk media pembelajaran masih sangat jarang.

Articulate Storyline 3 merupakan media pembelajaran yang terdiri dari gabungan teks, gambar, animasi, audio, dan video sehingga dapat membuat suatu media pembelajaran sesuai kebutuhan. Hasil publikasi *Articulate Storyline* berupa media berbasis web (html5) atau berupa *Application File* yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet, dan smartphone. Keaktifan siswa dapat ditingkatkan dengan adanya fitur kuis pada *Software* ini. Dengan mudah, siswa langsung dapat mengerjakan kuis dan guru dapat mengetahui langsung hasilnya. Kemudahan tersebut ditujukan guna untuk upaya meningkatkan minat belajar siswa dan meningkatkan kemampuan siswa dalam menyerap materi, bentuk media dengan tampilan desain yang menarik diharapkan membuat Siswa mudah memahami materi pembelajaran dan dapat mempersingkat waktu serta mempermudah guru dalam penyampaian materi. Dengan memanfaatkan fasilitas teknologi yang

telah tersedia, diharapkan penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini peneliti akan melakukan penelitian dikelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Takengon dengan menerapkan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan minat pembelajaran.

B. Model Pengembangan Produk Yang Digunakan

Model pengembangan produk yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*. menurut Borg and Gall (dalam sugiyono, 2017) penelitian dan pengembangan (*Research And Development*), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan pendidikan dan pembelajaran. Berikut merupakan langkah-langkah dalam model pengembangan *Research and Development (R&D)*.



Gambar 1. Langkah-langkah Penggunaan *Research And Development (R&D)*
(Sumber: Sugiyono 2017)

1. Potensi dan masalah, penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila digunakan akan memiliki nilai tambah. Masalah adalah penyampaian antara yang diharapkan dengan apa yang terjadi.

2. Pengumpulan data, setelah potensi masalah dapat ditunjukkan secara factual dan *update* maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah.
3. Desain produk, produk yang dihasilkan dalam *Research and Development* bermacam-macam namun harus diwujudkan dalam gambar atau bagan sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya.
4. Validasi desain, merupakan proses kegiatan untuk melihat apakah rancangan produk, dalam hal ini system kerja batu secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak.
5. Revisi desain, setelah desain produk, divalidasi melalui diskusidengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya.
6. Uji coba produk, desain yang telah dibuat tidak bisa langsung di ujicoba dulu, tetapi harus dibuat terlebih dahulu, seperti menghasilkan barang, kemudian barang tersebut diujicobakan.
7. Revisi produk, penguji produk pada sampel yang terbatas tersebut menunjukkan bahwa kinerja kerja baru ternyata yang lebih baik dari system lama.
8. Uji coba pemakaian, setelah pengujian terhadap produk berhasil, dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk yang berupa system kerja baru tersebut diterapkan dalam kondisi nyata lingkup yang luas.

9. Revisi produk, dilakukan apabila dalam pemakaian kondisi nyata terdapat kekurangan dan kelemahan.
10. Produk massal, dilakukan apabila produk yang telah di ujicoba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi massal.

Dari sepuluh langkah yang dikembangkan oleh *Research And Development* (R&D) pada penelitian kali ini implementasinya hanya sampai pada langkah kelima (5) karena untuk langkah ke enam, tujuh, delapan, sembilan, dan sepuluh membutuhkan biaya yang besar dan cakupan yang luas dalam waktu yang lama. Hal ini dilakukan karena keterbatasan, baik dari segi waktu maupun biaya peneliti ini.

Dapat disimpulkan bahwa peneliti menggunakan pengembangan *Research And Development* (R&D) yang dikutip Ghufron (2014) disederhanakan menjadi 5 langkah utama yang disesuaikan dengan tujuan penelitian yang di capai, yaitu:

1. Melakukan pengumpulan data melalui analisis kebutuhan.
2. Mengembangkan produk awal.
3. Melakukan validasi produk berupa media pembelajaran dari 3 validator ahli materi dan 3 validator ahli media.
4. Revisi desain.
5. Produk akhir.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Takengon, Jln. Lebe Kader Lr. Sejahtera, No.13, Blang Kolak I, Kabupaten Aceh Tengah, Provinsi Aceh, Pada Jurusan Tata Kecantikan Kelas X Tahun Ajaran 2020/2021.

B. Sasaran produk yang dihasilkan

Pada penelitian ini pengembangan media pembelajaran dari aplikasi *Articulate Storyline 3* akan diberi perlakuan pada subjek yang telah ditetapkan, yang mana subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Takengon yang terdiri dari 1 kelas berjumlah 35 siswa.

C. Metode Pengembangan Produk

a. Teknik Pengembangan

Teknik pengembangan produk yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode *Research And Development* (R&D), karena penelitian ini termasuk penelitian pengembangan yang dimaksud untuk menghasilkan produk, serta menguji kelayakan dari produk tersebut menggunakan jasa 3 ahli materi dan 3 ahli media untuk mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan tersebut.

Hasil dari produk dalam penelitian ini berupa Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran Dasar Kecantikan Siswa Kelas X Tata Kecantikan Smk Negeri 1 Takengon.

b. Alat Dan Bahan

Alat yang digunakan untuk membuat pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* ini yaitu laptop/ komputer yang sudah memiliki instalasi aplikasi *Articulate Storyline 3*, cok sambung dan LCD/ Proyektor dan smartphone untuk menampilkan hasil dari pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3*, adapun bahan yang digunakan yaitu berupa materi pelajaran dasar kecantikan tentang rias wajah sub materi koreksi

bentuk wajah yang diambil dari buku bahan ajar smk tata kecantikan.

3. 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). Langkah-langkah yang akan dilakukan pada tahap pengembangan produk dalam pelaksanaan penelitian model *Research And Development* (R&D) adalah sebagai berikut:

a) Potensi dan Masalah

Pada tahap ini dilakukan identifikasi potensi dan identifikasi masalah. Hal ini dilakukan agar dapat mengetahui potensi dan masalah yang terjadi pembelajaran. Untuk mengidentifikasi potensi dan masalah pada kelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Takengon, maka dilakukan analisis kebutuhan siswa dan guru. Didalam angket ini berisi pernyataan-pernyataan tentang potensi dan masalah pada siswa dan guru.

b) Pengumpulan Data

Pada tahapan pengumpulan data, kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi kurikulum yang digunakan, adapun kurikulum yang digunakan di SMK Negeri 1 Takengon adalah kurikulum K 13.
- b. Mengidentifikasi fasilitas dan peralatan yang tersedia, adapun fasilitas dan peralatan yang tersedia di SMK Negeri 1 Takengon yaitu : lab komputer, ruang perpustakaan, LCD/Infocus, papan tulis.
- c. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran, adapun tujuan pembelajaran yang diidentifikasi yaitu :

- 1) Siswa dapat menerapkan prinsip utama merias wajah.
 - 2) Menjelaskan fungsi dari kosmetika yang digunakan untuk merias.
 - 3) Siswa dapat menerapkan prinsip utama merias wajah.
 - 4) Menjelaskan fungsi dari kosmetika yang digunakan untuk merias.
 - 5) Siswa dapat melakukan persiapan alat, bahan, dan kosmetika yang digunakan dalam rias wajah sehari-hari.
 - 6) Mengoreksi bentuk wajah menjadi lebih baik, sehingga kekurangan yang ada pada wajah dapat dikamuflekan menjadi lebih baik.
 - 7) Siswa dapat menyebutkan tujuan dan fungsi koreksi bagian wajah.
 - 8) Siswa dapat menganalisa bentuk bagian-bagian wajah.
- d. Mengidentifikasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru bidang studi, adapun media pembelajaran yang digunakan guru bidang studi yaitu guru hanya memanfaatkan buku-buku dan media *power point* saja.
- e. Mengidentifikasi isi atau materi pembelajaran yaitu : materi rias wajah sehari-hari khususnya pada sub materi koreksi bentuk wajah, siswa diharuskan mampu mengetahui, mengingat, dan menerapkan teori dasar koreksi bentuk wajah, yaitu meliputi tipe-tipe bentuk wajah, ciri-ciri bentuk wajah, mengukur masing-masing tipe bentuk wajah, dan mengoreksi bentuk wajah.
- f. Mengidentifikasi karakter Siswa, hasil identifikasi karakter siswa pada kelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Takengon siswa mudah jenuh, kurang konsentrasi dan

kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas.

Identifikasi tersebut dilakukan untuk memperoleh data dan menggunakan data tersebut untuk menentukan spesifikasi produk ini adalah agar pengguna mengetahui gambaran umum produk yang digunakan sehingga pengguna tertarik untuk menggunakannya. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

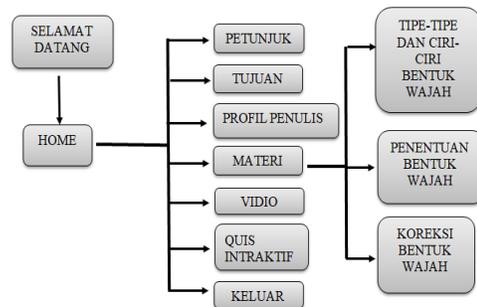
- 1) Tampilan produk menarik perhatian
- 2) Produk mudah digunakan
- 3) Dapat digunakan dikomputer yang speisnya rendah
- 4) Dilengkapi dengan *software* pendukung
- 5) Materi sesuai dengan kebutuhan belajar dan isi materi mudah dimengerti (dilengkapi dengan gambar, video dan audio)

c) Desain Produk

Pada tahap desain produk yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Menetapkan tujuan belajar
- b. Merancang scenario kegiatan belajar mengajar
- c. Merancang perangkat pembelajaran, materi pembelajaran dan alat evaluasi pembelajaran
- d. Mempersiapkan dasar desai produk dan *software* yang digunakan Pada tahapan design, kegiatan yang dilakukan adalah mempersiapkan dasar produk dan *software* yang digunakan. Adapun *software* yang digunakan adalah *Articulate Storyline* 3. Pada tahapan ini, terdapat rancangan pembuatan media yang akan dibuat pada media pembelajaran dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Pembuatan *Flowchart*. *Flowchart* merupakan bagan yang terdiri dari simbol-simbol tertentu yang menunjukkan langkah-langkah suatu program.



Gambar 2. *Flowchart* (Rancangan Media)
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Storyboard merupakan visualisai dalam bentuk gambar beserta keterangan-keterangan lain mengenai media yang akan dikembangkan.

a. Uji Ahli Materi

Uji ahli materi dilakukan oleh dosen yang berkompeten dalam bidang materi yang dilakukan pada penelitian ini yaitu materi rias wajah sehari-hari sub materi koreksi bentuk wajah. Uji ahli materi ini dilakukan untuk menguji kelayakan dari segi materi dan kesesuaian materi dengan kurikulum. Uji ahli materi yang dipilih adalah tiga dosen Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Medan.

b. Uji Ahli Media

Uji ahli media merupakan kegiatan penilaian terhadap penyajian media dengan animasi, gambar, vidio, dan teks, audio. Uji ahli media dilakukan oleh tiga dosen Universitas Negeri Medan yang berkompeten dibidang media.

1. Produksi Media

Setelah dilakukan revisi terhadap produk media yang telah dinyatakan valid oleh tiga orang ahli materi dan tiga orang ahli media, maka produk

media dapat diproduksi dan digunakan sebagai media pembelajaran pada materi rias wajah sehari-hari sub materi koreksi bentuk wajah

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang ditempuh untuk memperoleh data sesuai dengan data yang dibutuhkan. Instrumen pengumpulan data pada pengembangan ini berupa instrumen penilaian untuk menilai produk yang telah dikembangkan. Tujuan dibuatnya instrumen adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji dalam penelitian ini. Metode atau instrumen pengumpulan dalam penelitian ini adalah instrumen bukan tes (non test) yang digunakan berupa wawancara dan angket.

Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran angket ditunjukkan oleh para ahli materi dan ahli media dengan menggunakan 5 alternatif jawaban dengan kriteria sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, sangat tidak baik. Jawaban sangat baik diartikan bahwa media sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Jawaban baik diartikan bahwa media animasi layak digunakan dalam pembelajaran. Jawaban cukup baik diartikan bahwa media tidak layak digunakan dalam pembelajaran. Jawaban tidak baik diartikan bahwa media tidak layak digunakan dalam pembelajaran. Jawaban sangat tidak baik diartikan bahwa media sangat tidak layak digunakan dalam pembelajaran.

D. Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan melalui validasi dari tim ahli media (media pembelajaran) dan ahli materi pelajaran

(Dasar Kecantikan materi Rias Wajah Sehari-Hari sub Materi Koreksi Bentuk Wajah) dan yang diberikan kepada guru adalah data mengenai kualitas media pembelajaran pada materi Rias Wajah Sehari-Hari sub Materi Koreksi Bentuk Wajah. Untuk menganalisis data dari angket, maka dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Memvalidkan media pembelajaran kepada ahli materi dan ahli media

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila dari angket diperoleh hasil yang berada pada kriteria “Sangat Baik” atau “Sangat Layak” dan “Baik” atau “Layak” dengan interval skor 69% - 100%.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENGEMBANGAN PRODUK

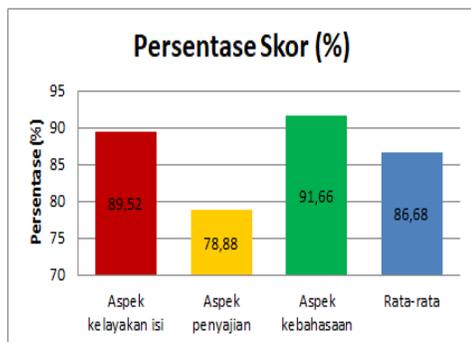
1. Hasil Analisis Kualitas Materi

Tabel 2. Hasil Validasi Keseluruhan Aspek Oleh Ahli Mate

No.	Indikator	Ahli materi			Jumlah Skor	Persentase Skor (%)	jawaban
		1	2	3			
1	Aspek Kelayakan Isi	31	33	31	94	89,52	Sangat Baik
2	Aspek Penyajian	23	25	23	71	78,88	Baik
3	Aspek Kebahasaan	18	19	18	55	91,66	Sangat Baik
Rata - rata						86,68	Sangat Baik

Pada tabel 2 hasil penilaian dari ahli materi pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada materi koreksi bentuk wajah berdasarkan tiga aspek yaitu dengan skor penilaian 86,68 %. Aspek kelayakan isi 89,52 %, aspek penyajian 78,88% dan aspek kebahasaan 91,66 %. Secara keseluruhan ketiga aspek

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



Gambar 3. Diagram Batang Perolehan Skor Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* Pada Materi Koreksi Bentuk Wajah Oleh Ahli Materi.

Berdasarkan penilaian dari ahli materi mengatakan bahwa pengembangan media pembelajaran *articulate storyline 3* pada mata pelajaran dasar kecantikan secara keseluruhan “sangat baik” dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

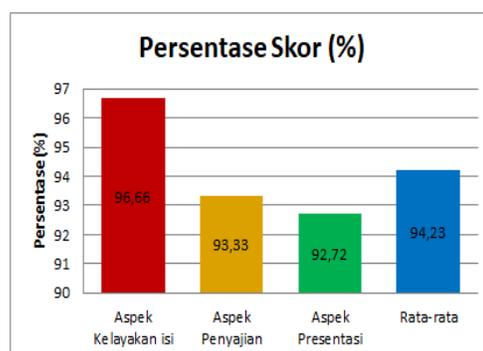
2. Hasil Analisis Kualitas Media

Tabel 3. Hasil Validasi Keseluruhan Aspek Oleh Ahli Media

No.	Indikator	Ahli Media			Jumlah Skor	Persentase Skor (%)	Jawaban
		1	2	3			
1	Aspek Kelayakan Isi	10	10	9	29	96,66	Sangat Baik
2	Aspek Penyajian	28	30	26	84	93,33	Sangat Baik
3	Aspek Presentasi	51	55	47	153	92,72	Sangat Baik
Rata - rata						94,23	Sangat Baik

Pada tabel 3 hasil penilaian dari ahli media pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada materi koreksi bentuk wajah berdasarkan tiga aspek yaitu dengan skor penilaian 94,23 %. Aspek

kelayakan isi 96,66 %, aspek penyajian 93,33 % dan aspek presentasi 92,72 %. Secara keseluruhan ketiga aspek tersebut termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” Hasil rata-rata penilaian ahli media dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4. Diagram Batang Perolehan Skor Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada materi koreksi bentuk wajah Oleh Ahli Media

Berdasarkan Penilaian Ahli Media Mengatakan Bahwa Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* Pada Mata pelajaran dasar kecantikan secara keseluruhan “sangat baik” dan layak digunakan dalam proses pembelajaran akan tetapi terdapat beberapa saran dan masukan untuk meningkatkan kelayakan produk media pembelajaran.

IV. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada materi pengurutan tangan dan

kaki dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada materi koreksi bentuk wajah yang dikembangkan dikategorikan sangat baik, baik menurut ahli materi dan ahli media pembelajaran, sehingga layak untuk digunakan pada siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 1 takengon. Berdasarkan hasil perolehan penilaian yaitu untuk materi skor penilaian sebesar 86,68 % dengan kategori “Sangat Baik”. Rincian perolehan setiap aspek yaitu: 1) untuk aspek kelayakan isi perolehan persentase skor sebesar 89,52 % dengan kategori “Sangat Baik; 2) untuk aspek penyajian perolehan persentase skor sebesar 78,88 % dengan kateogori “Baik” dan, 3) untuk aspek kebahasaan perolehan persentase skor sebesar 91,66 % dengan kategori “Sangat Baik”. Sedangkan hasil penilaian oleh ahli media diperoleh skor sebesar 94,23 % dan kategori “Sangat Baik”. Berikut rincian perolehan skor penialian ahli media yaitu: 1) untuk aspek kelayakan isi diperoleh skor sebesar 96,66 % 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 92,72 % 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.

Hasil penelitian ini memiliki impikasi 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 *Articulate Storyline 3* 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 koreksi bentuk wajah.
2. Media pembelajaran *Articulate Storyline 3* ini adalah alat bantu dalam proses penyampaian materi koreksi bentuk wajah. Guru juga masih sangat diperlukan sebagai fasilitator dan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Amiroh. (2019). *Mahir Membuat Media Interaktif*. Yogyakarta:

- pustaka ananda srva.
- Andiyanto. (2015). *The Make Over Rahasia Rias Wajah Sempurna*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Arikunto, Suharsimi. (2018). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto, (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Indasari, Prily (2019). *Theoretical Feasibility Of Interactive Multimedia Based On Articulate Storyline In Liquid Pressure*. E-Journal Pensa, Volume 07 Number 02, 14-18
- Kustandi, cecep dan darmawan, daddy. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. jakarta: kencana divisi prenatal media group.
- Kusantati Herni, dkk. (2013). *Tata Kecantikan Kulit Jilid 3*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Kejuruan.
- Miftah, M. (2013). *Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Sisiwa*. kwangsan, edisi desember, pp.100.
- Nurlaili. (2016). *Paket Keahlian Tata Kecantikan Kulit Kelompok Kompetensi F Rias Wajah Khusus Dan Kreatif Sekolah Menengah Kejuruan (Smk)*. Jakarta : direktorat jenderal guru dan tenaga kependidikan kementerian pendidikan dan kebudayaan.
- Nurjanah, Siti. (2015). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Articulate Storyline Dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Fiqih Di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri*. Malang.
- Nugroho, fandi. dkk. (2020). *Learning Multimedia Development Using Articulate Storyline for Students*. International Journal of Elementary Education. Volume 4, Number 4, Tahun 2020, pp. 575-579 P-ISSN: 2579-7158 E-ISSN: 2549-6050 Open Access: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>
- Oka, arya, gde, putu. (2017). *Media Dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: grup penerbitan cv budi utama.
- Rafmana, Hesta. dkk. (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas Xi Di Sma Srijaya Negara Palembang*, jurnal bhinneka tunggal ika, edisi Mei Nomor 1 Vol. 5
- Rohmah, Fitriyah. Dkk (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3I*. Ecoducation economic & eucation journal, volo.o2. nomor.02, P-ISSN : 2684-6993 E-ISSN : 2656-5234. <http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/ecoducation>
- Ryana, cepi. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta pusat: direktorat jendral pendidikan islam kementrian agama RI.2

- Ryana, cepi. (2011). *Komponen-Komponen Pembelajaran*. Jakarta: tim pengembangan mkdp, rajawali pers.
- Susilana, rudi dan ryana, cepi. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: cv wacana prima.
- Supriatna, Dadang & Mochamad Mulyadi (2009). *Konsep Dasar Desain Pembelajaran. Bahan ajar untuk Diklat E-Training PPPPTK TK dan PLB*. PPPPTK TK dan PLB.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Tresna.(2010). *Modul 3 Dasar Rias Tata Rias Wajah Sehari-Hari*. Bandung: universitas pendidikan Indonesia.
- Pratama, ryan, angga. (2018). *Al Barik (Turorial Gambar Grafik): Suatu Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2*. Admathedu. edisi desember, pp. 188.ISSN:2088-687X.
- Yumini, siti. Dkk. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Jetis Mojokerto*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, nomor 3. vol 5
- Yudo. Astuti. (2015). *Merias Wajah Artis, Geriatri Dan Sikatri*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Kursus Dan Pelatihan. Pusat Data Dan Teknologi Informasi,
- Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan (2016) <http://pusdatin.kemdikbud.go.id/articulate-storyline-untuk-media-pembelajaran-guru-sd/>