

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SWISH MAX PADA MATA PELAJARAN KECANTIKAN DASAR RAMBUT SISWA KELAS X SMK NEGERI LUBUK PAKAM

Bernawati Simatupang<sup>1</sup>, Rohana Aritonang<sup>2</sup>  
Email: [simatupangbernawati08@gmail.com](mailto:simatupangbernawati08@gmail.com)

## ABSTRAK

Penelitian yang telah dilaksanakan ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan media pembelajaran *Swish Max* pada mata pelajaran Kecantikan Dasar yakni pada materi pengurutan kulit kepala dan rambut siswa kelas X Tata Kecantikan yang jumlahnya 32 siswa. Prosedur pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan metode penelitian *Research and Development (R&D)*. Serta tahap pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi dengan tujuh tahap 1) Potensi dan Masalah, 2) Mengumpulkan data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Perbaikan Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk. Dan terdiri dari ahli materi, ahli media, uji coba kelompok kecil berjumlah 5 orang, uji coba kelompok sedang berjumlah 10 orang, uji coba kelompok besar berjumlah 32 orang dan dilanjutkan dengan uji coba kelayakan media pada siswa dan guru. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran menunjukkan bahwa hasil penilaian dari ahli materi 4,50 dengan kriteria “sangat baik” dan ahli media 4,57 dengan kriteria “sangat baik”. Uji coba kelompok kecil mendapat interval skor 3,72 dengan kriteria “baik”, kelompok sedang 4,32 dengan kriteria “sangat baik” dan kelompok besar 4,63 dengan kriteria “sangat baik”.

**Kata Kunci :** *Research and Development (R&D), Swish Max, Metode Pengurutan Kulit kepala dan rambut.*

## ABSTRACT

*The research that has been carried out aims to determine the development and feasibility of Swish Max learning media in basic beauty subjects, namely on the scalp and hair sequencing material of class X Beauty Management students, which totals 32 students. The development procedure carried out in this study is by research method Research and Development (R&D). And the development stage used in this study is limited to seven stages 1) Potential and Problems, 2) Collecting data, 3) Product Design, 4) Design Validation, 5) Design Improvement, 6) Product Trial, 7) Product Revision And consisting of material experts, media experts, small group trials totaling 5 people, medium group trials totaling 10 people, large group trials totaling 32 people and continued with media feasibility trials on students and teachers. The results of the learning media development research showed that the assessment results from material experts were 4.50 with "excellent" criteria and 4.57 media experts with "excellent" criteria. The small group trial got a score interval of 3.72 with the "good" criterion, the medium group 4.32 with the "excellent" criterion and the large group 4.63 with the "excellent" criterion.*

**Keywords :** *Research and Development (R&D), Swish Max, Scalp and hair Methods.*

## PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang dapat menghasilkan para siswa yang mandiri dan terampil sehingga dapat bersaing di dunia usaha dan industri. Tujuan pendidikan bagi sekolah menengah kejuruan seperti yang tercantum dalam kurikulum SMK adalah: (1) menyiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional; (2) menyiapkan siswa agar mampu memilih karir, mampu berkompetisi dan mampu mengembangkan diri; (3) menyiapkan tenaga kerja tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha dan industri pada saat ini maupun yang akan datang; (4) menyiapkan tamatan agar menjadi warga Negara yang produktif, adaptif dan kreatif.

Mata pelajaran kecantikan dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diikuti para siswa jurusan kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Mata pelajaran kecantikan dasar ini merupakan mata pelajaran yang penting karena diajarkan hal-hal dasar kecantikan bagi para siswa agar dapat memahami teori untuk persiapan mata pelajaran yang bersifat praktikum pada kelas selanjutnya. Salah satu nya ialah gerakan pengurutan kulit kepala dan rambut, peserta didik dituntut untuk dapat menjelaskan dan memahami pengurutan kulit kepala dan rambut sesuai yang diajarkan.

Berdasarkan hasil dari observasi dan informasi yang diperoleh dari guru SMK Negeri 1 Lubuk Pakam mata pelajaran

kecantikan dasar rambut bahwa terdapat beberapa kekurangan siswa dalam melakukan pengurutan kulit kepala diantaranya: (1) Siswa kurang terampil dalam melakukan teknik pengurutan pada kulit kepala rambut, seperti saat melakukan gerakan *efflurage* tanpa penekanan disaat meratakan kosmetik (2) Siswa melakukan tekanan terlalu kuat sehingga menimbulkan rasa sakit seperti pada gerakan *tapotage* (3) Siswa kurang terampil melakukan tahapan pada pengurutan kulit kepala dan rambut, (4) Siswa kurang mampu memvariasikan gerakan pengurutan kulit kepala dan rambut, seperti mengatur tekanan-tekanan pada gerakan pengurutan (5) Langkah pengurutan yang dilakukan siswa tidak sesuai dengan prosedur yang telah ditentukan. Sementara prosedur pada pengurutan kulit kepala dan rambut bertujuan untuk menghasilkan gerakan yang optimal karena pada setiap gerakan pengurutan memiliki fungsi maupun manfaat yang berbeda-beda.

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan karena siswa kurang memahami teori tentang pengurutan kulit kepala dan rambut. Hal ini disebabkan karena guru hanya menyampaikan teori dengan menggunakan *power point* tanpa media yang menarik minat siswa untuk belajar, dengan menggunakan media *power point* yang masih kurang bervariasi. *Power point* yang digunakan guru hanya dilengkapi dengan gambar tanpa adanya video.

Penggunaan media juga merupakan factor penyebabnya, penyampaian materi pelajaran menggunakan media *power point* tidak cukup untuk memberikan

pemahaman kepada siswa, Oleh sebab itu maka perlu dilakukan sebuah inovasi dan pengembangan dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan ialah mengembangkan media pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan tidak monoton. adapun media yang dapat digunakan yaitu media *Swish Max*. *Swish Max* adalah salah satu software yang bisa dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran. Media *Swish Max* merupakan gabungan konsep pembelajaran dengan teknologi audio visual. Fitur-fitur yang ada dalam *Swish max* mampu mendesain animasi-animasi yang lebih menarik, animasi gerak, suara dan gambar. *Swish max* adalah program alternative untuk membuat animasi flash tanpa harus menggunakan program *Adobe flash*. *Swish Max* juga memiliki beberapa keunggulan yaitu untuk keperluan pembuatan persentasi, animasi, website, serta bias dijadikan tambahan untuk pembuatan video *editing*. dapat dipadukan dengan beberapa aplikasi program lain seperti *Phtoshoop*, *Corel Draw*.

Peneliti memilih media pembelajaran *Swish Max* pada penelitian ini karena berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam bahwa media pembelajaran *Swish Max* ternyata belum pernah digunakan guru sebagai alat bantu menyampaikan mata pelajaran kecantikan dasar kepada peserta didik, dan pada penelitian-penelitian sebelumnya yang dilakukan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam dalam mata pelajaran kecantikan dasar belum ada

penelitian yang serupa. Sehingga memperkuat alasan penulis untuk melakukan penelitian dalam pengembangan media *Swish Max*.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang **“Pengembangan Media Pembelajaran *Swish Max* Pada Mata Pelajaran Kecantikan Dasar Rambut Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Lubuk Pakam”**.

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan media pembelajaran *Swish max* pada materi gerakan pengurutan Kulit Kepala dan Rambut Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Lubuk Pakam”.

## TINJAUAN PUSTAKA

### 1. Hakikat Media Pembelajaran

Menurut Khoirudin (2020) secara etimologis kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti” tengah atau pengantar”. Sedangkan dari bahasa inggris *medaia* adalah medium yang diartikan sebagai “perantara”. Secara garis besar media dapat dipahami sebagai materi, peristiwa atau objek tertentu yang digunakan sebagai jaalan untuk memperoleh pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Lebih khususnya dalam proses pembelajaran, media sering kali kita jumpai seperti buku teks, alat-alat grafis, lingkungan sekolah dan guru yang termasuk dalam mediator pembelajaran.

Menurut Arsyad (2017) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat

merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Menurut Wati (2016) media merupakan alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar untuk merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan media adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar untuk merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

## **2. Pengertian Swish Max**

*Swish Max* merupakan media untuk membuat animasi *Flash* seperti halnya *macromedia flash*. Namun perbedaannya, *swish max* lebih mudah dalam penggunaannya dibandingkan dengan *macromedia flash*. Bagi yang sudah mengenal program *micromedia flash*, akan merasakan kemudahan dalam program ini. Apabila didalam *micromedia flash* dibutuhkan waktu yang relatif lama untuk membuat animasi kompleks, *Swish max* memungkinkan untuk membuatnya dengan mudah dan dengan jangka waktu yang cepat (syarief 2006). *Swish max* adalah program alternative untuk membuat animasi flash tanpa harus menggunakan program *Adobe flash*. *Swish max* dapat membuat animasi kompleks berupa teks, gambar bergerak dan suara.

Selain itu *Swish max* juga memiliki tool untuk memuat garis, kotak, elips, kurva, motion path, sprite, tombol rollover, dan form input (candra 2005). Hal lain menonjol dalam *Swish max* adalah hasil karya dapat diekspor kedalam

format SWF, yaitu format file yang digunakan oleh macromedia flash sehingga animasi yang dibuat dapat dimainkan disetiap PC yang sudah terinstalasi.

Meskipun program aplikasi sebenarnya merupakan program untuk mendesain grafis animasi, namun fasilitas yang ada dapat digunakan untuk membuat program pembelajaran. Program yang dihasilkan pun akan cukup menarik. Oleh karena itu, *Swish max* dapat dijadikan fasilitas dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik agar pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan kutipan diatas *Swish max* merupakan aplikasi untuk membuat *flash* seperti halnya *macromedia flash*. *Swish max* juga dapat membuat animasi kompleks berupa teks, gambar bergerak dan suara. Hasil karya dari *Swish max* dapat diekspor kedalam format SWF, yaitu format file yang digunakan oleh *macromedia flash* sehingga animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *Swish max* dapat dimainkan di setiap PC yang sudah terinstalasi. Oleh karena itu, *Swish max* dapat dijadikan fasilitas dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik agar pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien (Dodi 2012).

## **3. Pengertian Pengurutan Kulit Kepala**

Pengurutan menurut (Purnomo,2015) Kata *masase* berasal dari kata Arab,yaitu *mash* yang berarti menekan dengan lembut atau kata Yunani,massien yang berarti memijat. Selanjutnya *masase* disebut pula sebagai ilmu pijat atau ilmu lutut. Dalam bahasa Perancis para pelaku *masase* disebut *masuer* untuk

pria dan maseus untuk wanita. Sejarah masase terungkap dengan penemuan artefak oleh para arkelog yang menunjukkan penggunaan masase di sejumlah wilayah didunia. Menurut pengertiannya masase yang berasal dari Bahasa Inggris “*massage*” adalah pemijatan, pengurutan dan sebagainya pada bagian-bagian badan tertentu dengan tangan atau alat alat khusus untuk melancarkan peredaran darah sebagai cara pengobatan atau untuk menghilangkan rasa lelah.

Menurut Santoso dan Sidik (2013) Pengurutan (*Massage*) adalah pemulihan (*recovery*) yang bersifat rekayasa bantuan, yang tujuannya adalah untuk mempercepat pemulihan. Pemulihan yang dimaksud ialah diperolehnya kembali kondisi yang normal, yaitu kondisi fisiologis yang terbaik bagi makhluk yang bersangkutan.

Berdasarkan beberapa pendapat Ahli diatas, disimpulkan bahwa gerakan pengurutan kulit kepala dan rambut adalah tindakan yang dilakukan dengan memberikan penekanan-penekanan pada bagian kepala yang bertujuan untuk memperlancar sirkulasi darah pada kepala, menenangkan syaraf dan menghilangkan ketegangan-ketegangan serta merangsang sel-sel otot untuk kembali rileks.

#### 4. Klasifikasi Gerakan Pokok Pengurutan

##### a. *Effleurage*/Mengusap

*Effleurage* merupakan gerakan yang bersifat menenangkan. Gerakan *effleurage* untuk perawatan kulit kepala pada umumnya dilakukan dengan menggunakan kedua telapak tangan, dimulai dengan sedikit menekan pada waktu meluncur

kebawah keposisi semula tidak dengan tekanan.

Pada langkah pengurutan *effleurage* selalu dilakukan pada awal pengurutan dengan maksud untuk meratakan kosmetika juga untuk memperkenalkan pertama gerakan pengurutan yang akan dilakukan agar pelanggan merasakan adaptasi terlebih dahulu.

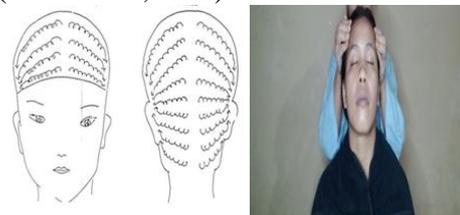


Gambar 2.4 Gerakan Mengusap (*Effleurage*)

Sumber : (Susilowati,2018)

##### b. *Petrissage* (Meremas)

*Petrissage* merupakan rangkaian atau kombinasi dari gerakan rotasi yang berfungsi membantu melemaskan otototot kepala serta membantu mengeluarkan kotoran yang menempel pada kulit kepala dan selsel tanduk yang tidak berguna lagi. Pada langkah pengurutan *Petrissage* gerakan dilakukan dengan menggunakan jari-jari tangan, dengan cara diremas, sedikit hentakan pada akhir gerakan. (Susilowati,2018)



Gambar 2.5 Gerakan Meremas (*Petrissage*)

Sumber : (Susilowati,2018)

##### c. *Friction*/Menggosok

Gerak menggosok atau lebih dikenal dengan *friction*, adalah gerakan memutar/melingkar

lingkaran, dengan penekanan dan pengenduran silih berganti dengan menggunakan ujung-ujung jari, dengan digosok secara berputar, diakhiri dengan tekanan. Manfaat *Friction* adalah dapat memperlancar sirkulasi darah juga dapat menghilangkan ketegangan otot dan gangguan stress.

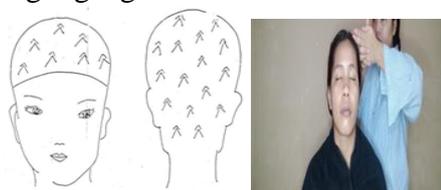


Gambar 2.7 Gerakan Menggosok (*Friction*)

Sumber : (Sulistyorini,2019)

#### d. *Tapotage*/menepuk

Gerakan menepuk (*Tapotage*) adalah gerakan yang dilakukan dengan seluruh tangan atau dengan ujung jari. Manfaat gerakan ini adalah untuk menormalkan kembali otot-otot yang tegang.

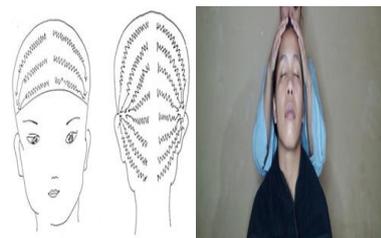


Gambar 2.8 Gerakan Menepuk (*Tapotage*)

Sumber : (Sulistyorini,2019)

#### e. *Vibratie*/Menggetar

Gerakan menggetar atau *vibration* dapat dilakukan dengan jari-jari dan seluruh telapak tangan. Gerakan ini berguna untuk merangsang saraf agar berfungsi dengan baik. gerakan ini dilakukan dengan menggetarkan kepala dan dilakukan sekali-sekali saja, tidak dilakukan secara terus-menerus karena dapat menyebabkan ketegangan saraf. (Sulistyorini,2019)



Gambar 2.6 Gerakan Menggetar (*Vibration*)

Sumber : (Sulistyorini,2019)

## METODE PENELITIAN

### 1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilakukan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam yang beralamat di Jl. Galang, Kec. Lubuk Pakam, Kab. Deli Serdang, Prov. Sumatera Utara. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan April sampai selesai.

### 2. Metode Pengembangan Produk

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Nana Syaodih Sukmadinata (2015) Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Media pembelajaran dalam penelitian ini yang menggunakan media *Swish Max*. Prosedur pengembangan dan penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan yang harus dilakukan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model desain pengembangan media pembelajaran Borg & Gall.

Menurut Borg & Gall (dalam sugiono 2019) ada sepuluh langkah dalam penelitian yaitu: 1) Potensi dan Masalah, 2) Mengmpulkan data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5)

Perbaikan Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Uji Coba Pemakaian, 9) Revisi Produk, 10) Produksi Produk Massal.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

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

### 4. Teknik Analisis Data

Nurgiyantoro dkk (2014) data merupakan informasi yang berkaitan dengan keadaan, keterangan dan atau ciri khas tentang suatu hal pada subjek penelitian yang dijadikan bahan analisis. Data yang berupa tingkat kelayakan produk dalam penelitian ini diperoleh dengan memberikan angket kepada ahli media dan ahli materi. Penelitian ini lebih menitik beratkan pada keefektifan produk yang dirancang sebagai media pembelajaran kecantikan dasar dengan materi pengurutan kulit kepala dan rambut.

Untuk menganalisis data dari angket, maka dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

- (1) Memvalidasi media kepada ahli media dan ahli materi
- (2) Hasil angket validasi yang diisi oleh ahli media dan ahli materi diperiksa. Jika masih ada ketidaksesuaian yang diinginkan maka media pembelajaran akan diperbaiki
- (3) Mengkuantitatifkan penilaian validasi dari ahli media dan ahli materi
- (4) Membuat tabulasi data dari hasil angket penilaian
- (5) Mendistribusikan angket kepada siswa untuk diisi setelah menggunakan CD Interaktif Media Pembelajaran

(6) Angket yang telah diisi responden kemudian diperiksa jawabannya.

(7) Mengkuantitatifkan penilaian dengan memberikan skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya

(8) Membuat tabulasi data dari hasil angket penilaian

(9) Menghitung interpretasi kelayakan *courseware* dari tiap-tiap sub variable dengan rumus sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Dimana :

X = Skor kelayakan *courseware*

$\sum X$  = Jumlah skor tiap sub variable

N = Jumlah subvariabel

Skor yang diperoleh kemudian ditransformasikan kedalam tabel sebagai berikut :

**Tabel 3.6 Interpretasi Kelayakan Courseware Media**

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

(Sumber : Sriadhi, 2014)

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 3.33-5.00

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### (1) Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap analisis terdapat dua tahapan yaitu analisis kompetensi dan analisis kebutuhan.

#### a) Analisis Kinerja

Adapun analisis yang dilakukan adalah analisis terhadap kurikulum yang di terapkan, analisis silabus, dan analisis RPP. Dan hasil analisis tersebut merumuskan beberapa kompetensi dasar serta indikator yang harus di capai oleh siswa. Kompetensi tersebut terangkum dalam silabus mata pelajaran kecantikan dasar pada materi gerakan pengurutan kulit kepala dan rambut.

#### b) Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara memberikan angket kepada dua orang guru mata pelajaran kecantikan dasar dan kepada siswa kelas XTata Kecantikan yang berjumlah 36 orang siswa

Hasil analisis kebutuhan guru memperoleh hasil 4,86. Sedangkan hasil analisis kebutuhan siswa memperoleh hasil 4,75. Dari hasil analisis kebutuhan berupa angket menunjukkan bahwa guru dan siswa mendukung penggunaan media *Swish Max* dalam proses pembelajaran.

## 2. Data Hasil Validasi ahli Materi

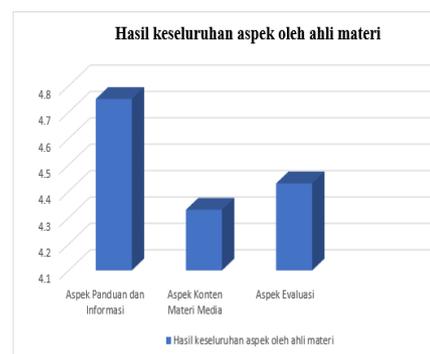
Validasi kepada ahli materi diperlukan untuk mengetahui kelayakan materi dengan cara memberikan angket yang berisi 3 aspek dan 22 indikator dengan 5 kriteria penilaian. Para ahli terdiri dari satu orang dosen program studi pendidikan tata rias Universitas Negeri Medan yaitu ibu Dra. Marnala Tobing, M.Pd 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	Interval Skor	Kriteria
1.	Aspek Panduan dan Informasi	4,75	Sangat Baik
2.	Aspek Konten/ Materi Media	4,33	Sangat Baik
3.	Aspek Evaluasi	4,43	Sangat Baik
Rata-rata		<b>4,50</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berikut disajikan hasil validasi keseluruhan aspek oleh ahli materi dalam bentuk diagram batang.



Gambar 4.21 Diagram batang perolehan skor oleh ahli media

## 3. Data Hasil Validasi ahli Media

Validasi kepada para ahli media diperlukan untuk mengetahui kelayakan dari media, dengan cara memberikan angket yang berisi 3 aspek dan 23 indikator dengan 5 kriteria penilaian. Para ahli media terdiri dari dua orang dosen Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan yaitu ahli media I ibu Dr. Fariyah, M.Pd, dan ahli media II Bapak Muhammad Isnaini, M.Pd.

Aspek yang dinilai dalam angket ini meliputi aspek kelayakan isi, aspek penyajian dan aspek

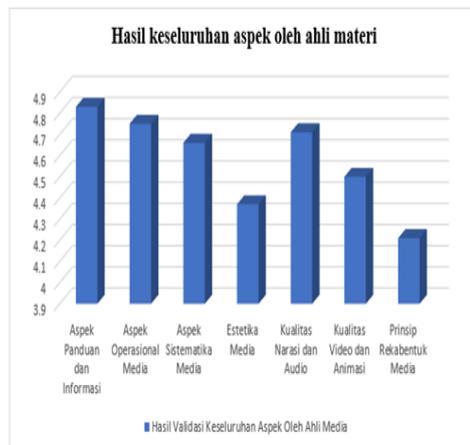
presentasi. Angket ahli media terdiri dari 15 indikator penilaian menggunakan 5 opsi jawaban

Berikut disajikan dalam tabel dibawah ini:

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

No	Kategorisasi	Interval Skor	Kriteria
1.	Aspek Panduan dan Informasi	4,83	Sangat Baik
2.	Aspek Operasional Media	4,75	Sangat Baik
3.	Aspek Sistematis Media	4,66	Sangat Baik
4.	Estetika Media	4,37	Sangat Baik
5.	Kualitas Narasi dan Audio	4,71	Sangat Baik
6.	Kualitas Narasi dan Audio	4,5	Sangat Baik
7.	Prinsip Rekabentuk Media	4,21	Sangat Baik
Rata-rata		4,57	Sangat Baik

Berikut disajikan hasil validasi keseluruhan aspek oleh ahli materi dalam bentk diagram batang.



Gambar 4.22. Diagram batang perolehan skor oleh ahli media

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

Uji coba kelompok kecil dilakukan di kelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 5 orang siswa yang dipilih secara acak. Tujuan dari uji coba ini adalah

untuk mengidentifikasi kekurangan media *Swish Max*. Hasil uji coba kelompok kecil berupa skor penilaian terhadap media pembelajaran *Swish Max*

Hasil uji coba pada kelompok kecil mendapatkan hasil 3,72 dengan kriteria “Baik”.

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

Uji coba kelompok sedang dilakukan di kelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Uji coba kelompok sedang dilakukan pada 10 orang siswa yang dipilih secara acak. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengidentifikasi kekurangan media pembelajaran *Swish Max*.

Hasil uji coba pada kelompok sedang mendapatkan hasil 4,32 dengan kriteria “Sangat Baik”.

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

Uji coba kelompok besar dilakukan di kelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Uji coba kelompok besar dilakukan pada seluruh siswa kelas X SMK Negeri 1 Lubuk Pakam yang berjumlah 32 orang. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengetahui kelayakan produk sebelum digunakan di lapangan.

Hasil uji coba pada kelompok besar mendapatkan hasil 4,63 dengan kriteria “Sangat Baik”.

#### 7. Pembahasan Hasil Penelitian

Media Pembelajaran *Swish Max* yang dikembangkan merupakan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai bahan ajar kecantikan dasar dengan materi pembelajaran metode pengurutan kulit kepala dan rambut siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 1

Lubuk Pakam. Model pengembangan media ini dikemukakan oleh Borg and Gall 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.

Pada tahap identifikasi potensi dan masalah, peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa kelas X SMK Negeri 1 Lubuk Pakam dan analisis kebutuhan guru mata pelajaran kecantikan dasar. Analisis kebutuhan siswa dan guru ini dilakukan dengan cara memberikan angket kebutuhan siswa dan guru. Langkah selanjutnya adalah mengumpulkan data dari hasil observasi sehingga mendapatkan data seperti mengidentifikasi kurikulum yang digunakan, fasilitas dan peralatan yang tersedia ketika mengajar serta mengetahui isi dan materi pelajaran sehingga lebih mudah untuk membuat konsep media pembelajaran

Tahapan selanjutnya adalah mendesain produk. Dalam mendesain produk dilakukan beberapa hal diantaranya menyusun konsep dengan membentuk kerangka besar produk dengan menyusun menu utama, profil penulis, menu petunjuk, menu tujuan pembelajaran, menu materi, menu video, menu *quiz*. File yang dihasilkan dari pengembangan media ini dapat digunakan pada setiap komputer ataupun laptop dengan spesifikasi yang berbeda tanpa harus menginstal terlebih dahulu media *Swish Max*.

Setelah produk selesai maka

produk akan divalidasi oleh dua orang validator ahli media dan satu orang validator ahli materi. 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 dua orang ahli media yang memberikan penilaian dengan skor rata-rata 4,57 dengan kriteria “sangat baik” sehingga media layak digunakan karena tampilan media menciptakan pembelajaran yang interaktif. Kemudian ahli materi memberikan penilaian dengan skor rata-rata 4,50 dengan kriteria “sangat baik” sehingga media sudah 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).

Pada tahap selanjutnya dilakukan uji coba produk yang dilakukan pada uji coba kelompok kecil dan dilakukan pada 5 orang siswa kelas X SMK Negeri 1 Lubuk Pakam sehingga diperoleh interval skor 3,72 dengan kriteria “baik”. Pada uji coba kelompok sedang yang dilakukan pada 10 orang siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam dan diperoleh interval skor 4,32 dengan kriteria “sangat baik”. Dan dilakukan uji coba kelompok besar yang dilakukan pada 32 orang

siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam dan diperoleh interval skor 4,63 dengan kriteria “sangat baik”. Kemudian dilakukan uji kelayakan yang dilakukan pada 32 orang siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam sehingga diperoleh skor 4,86 dengan kriteria “sangat baik” dan uji kelayakan yang diperoleh dari penilaian guru bidang studi diperoleh skor 4,75 dengan kriteria “sangat baik” sehingga secara keseluruhan siswa dan guru menyatakan bahwa produk media pembelajaran dengan menggunakan *Swish Max* layak digunakan dalam pembelajaran materi metode pengurutan kulit kepala dan rambut.

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, dinyatakan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan *Swish Max* pada materi pelajaran metode pengurutan kulit kepala dan rambut 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 *Swish Max* 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 gerakan pengurutan kulit kepala dan rambut
6. Media dibuat sesuai dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa
7. Terdapat teks pada langkah pengurutan kulit kepala pada video
8. Terdapat *quiz* yang dapat mengukur kemampuan siswa yang disesuaikan dengan materi yang sudah dibahas pada media pembelajaran
9. Terdapat deskripsi yang menjelaskan tentang media *Swish Max* secara singkat.

Berdasarkan penjabaran diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan *Swish Max* layak digunakan pada materi pelajaran metode pengurutan kulit kepala dan rambut siswa kelas X SMK Negeri 1 Lubuk Pakam

## KESIMPULAN DAN SARAN

### 1. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran *Swish Max* pada mata pelajaran kecantikan dasar dapat disimpulkan sebagai berikut:

### 1. Pengembangan Produk

Pada tahap ini disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan interval skor penilaian ahli materi 4,50 dengan kriteria “sangat baik” dan ahli media 4,57 dengan kriteria “sangat baik”. Sedangkan pada uji coba kelompok kecil mendapat interval skor 3,72 dengan kriteria “baik”, kelompok sedang 4,32 dengan kriteria “sangat baik” dan kelompok besar 4,63 dengan kriteria “sangat baik”.

### 2. Kelayakan Produk

Pada tahap ini disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan *Swish Max* yang dikembangkan layak digunakan pada materi metode pengurutan kulit kepala dan rambut pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Berdasarkan hasil tanggapan siswa pada uji coba kelayakan yang dilakukan pada tahap uji coba lapangan diperoleh interval skor 4,86 dengan kriteria “sangat baik” dan uji coba kelayakan yang dilakukan pada guru mendapatkan interval skor 4,75 dengan kriteria “sangat baik”

## 2.Saran

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

1. Media pembelajaran dengan menggunakan *Swish Max* adalah alat untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan pada saat proses belajar mengajar didalam kelas khususnya pada materi pelajaran metode pengurutan kulit kepala dan rambut. Guru

juga sangat diperlukan sebagai fasilitator dan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

2. Media pembelajaran *Swish Max* mulai saat ini sebaiknya digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu memberikan umpan balik yang lebih baik bagi siswa dan siswa lebih tertarik untuk belajar metode pengurutan kulit kepala dan rambut.

## DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar.(2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Candra.(2005). *Animasi Teks Profesional Dengan Swish Max*. Palembang: Maxikom

Dodi.(2002) *Panduan Swish Max*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.

Khoirudin, Moch Agung. (2020). *Media Pembelajaran Interaktif*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.

Nana Syaodih Sukmadinata. (2015). *Metode Penelitian dan Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Nurgiantoro, Burhan. (2014). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kompetensi*. : Yogyakarta. BPFE-Yogyakarta

Purnomo, Ardhi Mardiyanto Indra. (2015). *Manfaat Swedish Massage Untuk Pemulihan Kelelahan Pada Atlet*. Jurnal Kesehatan

- Riduwan. (2012). *Skala Pengukur Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Santoso, Giriwijoyo dan Didik Zafar Sidik. (2013). *Fungsi Tubuh Manusia Pada Olahraga Untuk Kesehatan Dan Prestasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sriadhi. (2014). *Instrumen Ukur Kelayakan Courseware Multimedia Learning, Centre For Instructional Technology And Multimedia: USM*
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sulistiyorini, Dwi Ermavianti Wahyu, dan Ani Susilowati. (2019). *Kecantikan Dasar*. Yogyakarta: Andi.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2016. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Syarief, A. M. (2006). *Cara Cepat Membuat Animasi Flash Menggunakan Swish Max*. Yogyakarta: Pustaka Andi.
- Wati, Ega Rima. (2016). *Ragam Media Pembelajaran (Visual-Audio Visual- Computer-Power Point-Internet-Interaktif Video)*. Jakarta: Kata Pena.