

PENGEMBANGAN ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6 PADA MATA PELAJARAN DASAR KECANTIKAN KULIT SMK SWASTA PARIWISATA IMELDA TAHUN AJARAN 2021/2022

Melisa¹, Farihah²
Email : mn89222@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Adobe Flash Professional* pada mata pelajaran dasar kecantikan kulit. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* atau yang lebih dikenal R&D. Sedangkan model pengembangannya menggunakan model ADDIE. Pengembangan media pembelajaran bertujuan untuk memudahkan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar sehingga tercapainya kompetensi yang diharapkan pada siswa.

Penelitian ini dilakukan di SMK Swasta Pariwisata Imelda, Jl. Bilal No. 24, 52, Pulo Brayon Darat I, Kec. Medan Timur, Kota Medan, Prov. Sumatera Utara pada bulan Desember 2021. Variabel penelitian ini adalah Media Pembelajaran *Adobe Flash Professional CS6*. Sampel dari penelitian ini terdiri dari 30 siswa kelas X Tata Kecantikan Kulit SMK Swasta Pariwisata Imelda. Secara umum.

Berdasarkan data yang diperoleh, validasi dari ahli media memberikan nilai sebesar 4,59 dan ahli materi memberikan nilai sebesar 4,28. Sedangkan hasil uji coba pada siswa mendapatkan nilai sebesar 4,24. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Adobe Flash Professional* pada mata pelajaran dasar kecantikan kulit dinyatakan layak untuk digunakan dalam mendukung kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Adobe Flash Professional CS6, Kecantikan Kulit*

ABSTRACT

This study aims to determine the feasibility of Adobe Flash Professional learning media in basic skin beauty subjects. The research method used is the Research and Development method or better known as R&D. While the development model uses the ADDIE model. Researchers try to develop learning media that aims to facilitate teachers and students in the teaching and learning process so that the expected competencies are achieved in students.

This research was conducted at Imelda Tourism Private Vocational School, Jl. Bilal No. 24, 52, Pulo Brayon Darat I, Kec. East Medan, Medan City, Prov. North Sumatra in December 2021. The research variable is Adobe Flash Professional CS6 Learning Media. The sample of this study consisted of 30 students in class X Skin Beauty Vocational Vocational High School Imelda Tourism. In general.

Based on the data obtained, the validator from the media expert gave a value of 4.59 and the material expert gave a value of 4.28. While the test results on students get a value of 4.24. Thus it can be concluded that the Adobe Flash Professional learning media in basic skin beauty subjects is declared feasible to be used in supporting learning activities.

Keywords : *Learning Media, Adobe Flash Professional CS6, Skin Beauty*

PENDAHULUAN

Melandanya Covid-19 di berbagai negara termasuk di Indonesia, memberikan dampak terhadap dunia pendidikan. Menghadapi situasi tersebut, Kemendikbud memberikan instruksi kepada sekolah untuk menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh dan menyarankan siswa untuk belajar dari rumah masing-masing.

Banyak sekolah dengan sigap menanggapi instruksi tersebut, salah satunya SMK Swasta Pariwisata Imelda yang menerbitkan surat edaran tentang kewaspadaan dan pencegahan penyebaran infeksi Covid-19 di lingkungan sekolah. Pembelajaran harus dilaksanakan dengan skenario yang mampu meminimalisir kontak fisik antara siswa satu dengan siswa yang lainnya, ataupun dengan guru.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang sangat cepat telah mempengaruhi seluruh aspek kehidupan masyarakat dan menciptakan kultur baru bagi semua orang di seluruh dunia. Pengaruh yang paling utama dalam hal penggunaan teknologi komunikasi dan informasi dalam pembelajaran terkait dengan mata pelajaran disekolah adalah bergesernya paradigma pembelajaran dari *teacher oriented* menuju *student oriented*.

Mata pelajaran kecantikan dasar merupakan mata pelajaran yang harus ditempuh oleh peserta didik kelas X, dengan kompetensi gerakan pengurutan wajah secara manual. pengetahuan lima gerakan pokok pengurutan wajah secara manual seperti *effleurage*, *patrisege*, *tepotage*, *vibratie*, *friction*, dan macam-macam gerakan pengurutan wajah manual seperti gerakan angka delapan, gerakan garis V, gerakan *tapping*, gerakan *trillende*, gerakan rotasi, gerakan cubit, gerakan melingkar, gerakan getaran dada, gerakan *zigzag*, gerakan *circual*, gerakan dada dan punggung.

Berdasarkan hasil pengamatan secara langsung kegiatan proses belajar mengajar yang sedang berlangsung melalui *zoom meeting*, dan hasil wawancara awal dengan guru bidang studi di SMK Swasta Pariwisata Imelda pada bulan Juni 2021, dikatakan bahwa semua kompetensi harus ditempuh oleh peserta didik, namun masih ada peserta didik yang tidak mencapai kompetensinya, dikarenakan sulitnya mencapai pemahaman yang baik dari materi pengurutan wajah secara manual tersebut. Kesulitan tersebut terlihat antara lain pada kompetensi proses pengurutan wajah secara manual, yakni diindikasikan karena kurang pahamiannya peserta didik pada materi gerakan pengurutan wajah secara manual.

Dalam melakukan gerakan *massage* tentunya akan terasa sulit dipahami jika siswa hanya membaca atau mendengarkan materi saja, seperti pada gerakan mencubit sebagian siswa yang belum paham bagaimana cara melakukannya akan merasa bingung dengan gerakan ini, ada baiknya materi yang disampaikan atau dibagikan dilengkapi dengan gambar dan video tutorial cara melakukan gerakan tersebut agar siswa lebih mudah memahami dan menerapkan gerakan tersebut,

keluwesan tangan juga harus ditampakkan dalam video agar siswa juga memahami gerakan tangan yang baik saat melakukan *massage* pada wajah dengan menggunakan jari-jari atau bantalan jari-jari tangan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong proses pembelajaran untuk lebih aplikatif dan menarik sebagai upaya untuk peningkatan kualitas pendidikan. Inovasi dan metode pengajaran yang baru dan tepat akan membantu proses pemahaman siswa sehingga siswa dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu cara untuk mendorong tercapainya pembelajaran yang efektif, digunakanlah alat bantu belajar atau yang biasa disebut media.

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka menyampaikan materi agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Media pendidikan adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar fungsi media dalam pembelajaran yaitu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif, mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru serta untuk mempertinggi mutu pendidikan (Miarso, 2016).

Media yang digunakan dalam pembelajaran akan memberikan pengaruh bagi siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan. Dengan adanya media pembelajaran siswa tidak hanya mendengar tetapi juga melihat dan melakukan, sehingga daya serap siswa mengenai materi yang sedang diajarkan akan meningkat. Oleh sebab itu diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi siswa. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6*.

Adobe Flash Professional CS6 merupakan suatu software yang dapat membuat animasi, suara dan lain sebagainya sehingga siswa sambil mendengarkan penjelasan, mereka bisa melihat gambar animasi atau video maupun membaca penjelasan dalam bentuk teks. Media belajar *Adobe Flash Professional CS6* dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa agar lebih jelas dan mudah untuk dipahami siswa (Santosa,2018)

Dengan adanya media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6* diharapkan akan mengurangi hambatan pemahaman siswa dalam mempelajari materi gerakan pengurutan dan memberikan pengalaman belajar yang menarik sehingga dapat dipahami lebih jelas dan tersimpan lama dalam memori siswa serta siswa dapat mempelajari lagi materi tersebut di rumah dan siswa dapat berulang-ulang kali melihat media *Adobe Flash Professional CS6*.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk menjawab permasalahan yang ada maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul: **“Pengembangan *Adobe Flash Professional CS6* Pada Mata Pelajaran Dasar Kecantikan Kulit SMK Swasta Pariwisata Imelda Tahun Ajaran 2020/2021”**

TINJAUAN PUSTAKA

1. Pengertian Pembelajaran

Menurut Huda (2017) Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, pemikiran dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal inilah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar sendiri merupakan proses yang terjadi secara alamiah pada setiap orang.

Pane dkk (2017) menyatakan bahwa pembelajaran pada dasarnya adalah kegiatan terencana yang mengkondisikan atau merangsang seseorang agar dapat belajar dengan baik, sehingga kegiatan pembelajaran ini bermuara pada dua kegiatan pokok, yaitu bagaimana orang melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar dan bagaimana orang melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar.

Menurut Sudjana (2019), pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Sedangkan Menurut Hernawan (2013), pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan peserta didik, maupun antara peserta didik dengan peserta didik lainnya, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komunikasi transaksional adalah bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami, dan disepakati oleh pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran.

Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu aktivitas belajar yang dilakukan agar terciptanya suatu interaksi antara pengajar dan peserta didik untuk mencapai suatu tujuan yaitu pengalaman belajar yang berpengaruh pada pengetahuan sikap dan keterampilan.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Sudjana (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu untuk mengajar yang ada dalam suatu komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang telah diatur oleh pengajar. Sedangkan menurut Nurita (2018) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan Pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Menurut Hamidjojo (2018) yang dimaksud media ialah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga gagasan itu sampai kepada penerima.

Dari pendapat yang dikemukakan para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan pesan/informasi baik itu berupa buku teks, audio, video, aplikasi ataupun lingkungan.

3. *Adobe Flash Professional CS6*

Flash adalah salah satu *software* animasi yang dikeluarkan *Macromedia* yang kini telah diadopsi oleh *Adobe, Inc.* *Adobe Flash Professional CS6* merupakan software versi dari *Adobe Flash* terbaru yang diperbarui dari

versi sebelumnya yaitu *Adobe Flash Professional CS3*, *Adobe Flash Professional CS4*, dan *Adobe Flash Professional CS5*. *Adobe Flash Professional CS6* adalah software yang mampu menghasilkan presentasi, *game*, *film*, CD, maupun CD pembelajaran, serta untuk membuat situs web yang, menarik, dan dinamis. *Adobe Flash Professional CS6* mampu melengkapi situs web dengan beberapa macam animasi, suara, animasi, dan lain-lain sehingga pengguna sambil mendengarkan penjelasan mereka bisa melihat gambar animasi, maupun membaca penjelasan dalam bentuk teks. *Adobe Flash Professional CS6* sebagai *software* untuk pembuatan media pembelajaran berdasarkan kelebihan yang dimilikinya (Sutopo, 2017).

4. Pemijatan / Pengurutan / Massage Kulit Muka

Pengurutan kulit wajah merupakan salah satu tindakan yang dilakukan saat melakukan perawatan kulit wajah yang bertujuan untuk merileksasikan syaraf atau otot-otot kulit dengan bantuan kosmetik, pengurutan kosmetik sangat penting untuk ahli kecantikan. Cara pengurutan ini harus menggunakan gerakan-gerakan yang bertujuan menenangkan (rileksasi), serta halus, dan mengikuti petunjuk tertentu.

Untuk mencapai kesempurnaan dalam pengurutan ada beberapa hal yang harus diperhatikan sebagai berikut (Karnasih, 2016):

a. Keluwesan dan Kelenturan Tangan

Keluwesan tangan dan kelenturan tangan merupakan hal yang dibutuhkan dalam melakukan gerakan-gerakan *massage*, karena tanpa keluwesan tangan akan menimbulkan efek yang tidak diinginkan misalnya: (1) klien tidak merasa nyaman, (2) menimbulkan rasa lelah pada orang yang mengurut, (3) tujuan setiap gerakan tidak tercapai, (4) gerakan pengurutan tidak sesuai, misalnya tekanan yang seharusnya keras menjadi ringan.

b. Metode Pengurutan

Untuk pengurutan hendaknya dilakukan dengan penuh konsentrasi, gerakan urut harus sesuai dengan kondisi kulit, misalnya gerakan halus, ringan dan perlahan-lahan berirama. Pengurutan

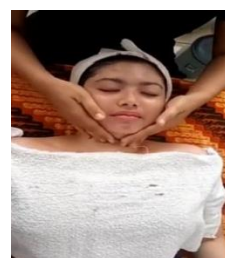
yang sesuai dengan tujuan dan manfaat pengurutan akan memberikan ketenangan dan kenyamanan pada klien atau orang yang diurut. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan pengurutan.

5. Teknik Pengurutan Kulit Wajah

Dalam pengurutan kosmetik, khususnya pengurutan kulit wajah, gerakan urut (*massage*) dapat digolongkan menjadi beberapa teknik pengurutan sesuai dengan tujuan dan efek dari suatu gerakan. Gerakan pokok pengurutan merupakan gerakan yang menjadi dasar dari berbagai teknik pengurutan atau pemijatan. Ada lima (5) Teknik gerakan *massage* atau pengurutan, yaitu (Mega, 2020)

a. *Effleurage* (*Stroking movement*)

Effleurage adalah Gerakan mengusap-usap kearah atas berturut-turut menurut irama. Tangan atau jari-jari kendur sama sekali, disesuaikan dengan bagian yang sedang diurut. Jari-jari atau tangan tidak boleh diangkat dari kulit sebelum sampai ke ujung yang diurut (Mega, 2020)



Gambar 1. Teknik Pemijatan *effleurage*

(Sumber: Mega, 2020)

b. *Petrissage* (*Kneading movement*)

Petrissage adalah gerakan menekan, meremas dan menggulung otot di bawah kulit. Gerakan ini dilakukan dengan jari-jari maupun bantalan jari-jari tangan. Gerakan *petrissage* berkonsentrasi pada kelompok otot tertentu. Gerakan *petrissage* dapat mempengaruhi saraf motorik dan sangat berguna mengurangi kelelahan otot. *Petrissage* (gerakan meremas) yaitu dilakukan dengan memeras atau memijat otot-otot serta jaringan penunjangnya, dengan gerakan menekan otot ke bawah dan kemudian meremasnya. (Windiyantri, 2019).



Gambar 2. Gerakan *Petrissage* pada Area Pipi
(Sumber: Windiyati, 2019)

c. *Friction*

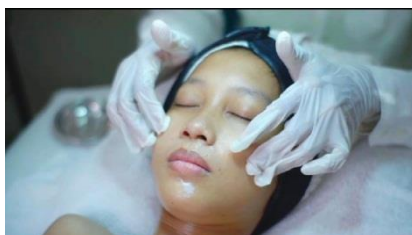
Friction adalah gerakan melingkar kecil-kecil dengan perlahan dan berirama. Gerakan ini dilakukan dengan tekanan yang diperkuat dan diperingan secara beraturan dan berkesinambungan. Gerakan *friction* pada wajah dapat menggunakan jari tangan dan jari manis dengan tekanan yang tidak terlalu kuat, sedangkan ibu jari, dapat di gunakan pada area tubuh lain misalnya punggung, tangan dan kaki (Larasati, 2021)



Gambar 3. Gerakan pengurutan *friction*
(Sumber: Larasati, 2021)

d. *Tapotage (Tapotement)*

Tapotage adalah gerakan menepuk, mengetuk, atau mengetik dengan ringan dan cepat dilakukan dengan jari-jari tangan maupun bantalan jari-jari tangan. Gerakan ini bersifat merangsang syaraf dan jaringan otot. Agar gerakan mencapai tujuan dan hasil yang maksimal, maka diperlukan fleksibilitas pergelangan tangan yang baik. Tapotement tidak boleh dikenakan pada area yang bertulang menonjol ataupun pada otot yang tegang serta area yang terasa sakit atau nyeri (Larasati, 2021)



Gambar 4. Gerakan *Tapotage* pada Area Pipi, Dagu, dan Area Mata
(Sumber: Larasati, 2021)

e. *Vibration (Shaking movement)*

Vibration adalah gerakan menggetar yang ditimbulkan oleh pangkal lengan dengan menggunakan jari-jari ataupun bantalan jari-jari tangan. Gerakan vibrasi berfungsi merangsang maupun menenangkan urat syaraf, serta mengurangi kerutan halus pada wajah (Sumber : Mega, 2020).



Gambar 5. Gerakan *Vibration*
(Sumber : Mega, 2020)

6. Langkah-Langkah Pengurutan Wajah

Secara keseluruhan, berikut terdapat langkah-langkah pengurutan wajah yang dikombinasikan sehingga dapat dijadikan referensi atau sebuah ide untuk menciptakan gerakan *massage* wajah yang baru, yaitu: (Fitrin, 2021)

- a. Gerakan *effleurage* pada dahi. Mulailah gerakan mengusap dengan tekanan lembut dan ringan dari tengah kening dengan menggunakan bantalan jari-jari tangan secara bergantian. Gerakan ini dimulai dari tengah, kemudian ke kiri dan ke kanan, lalu berhenti di pelipis dengan memberikan memberikan tekanan.
- b. Gerakan *effleurage* dan rotasi pada dahi dimulai dari alis, lalu garis tengah di atas alis dan dilanjutkan pada area garis pertumbuhan rambut (*hairline*).
- c. Gerakan *vibration* pada dahi. Lakukan gerakan menggetar (*vibratie*) dengan arah ke atas pada dahi. Gunakan kedua telapak tangan. Lakukan gerakan menggetar secara mendatar pada dahi dari kiri ke kanan.
- d. Gerakan *effleurage* dan rotasi pada lingkaran mata. Gunakan jari tengah di pangkal alis, kemudian tarik ke area pelipis dan bawah mata, lalu berhenti dengan tekanan di pangkal alis.
- e. Gerakan *Friction* pada sudut mulut, cuping dan hidung. Lakukan gerakan melingkar dimulai dari sudut mulut, lalu

ke cuping hidung, lakukan usapan di atas alis, kemudian turun ke sudut-sudut mulut lagi.

- f. Gerakan *Friction* pada daerah tulang pipi serta sudut hidung. Gerakan meluncur ke bawah pada area hidung hingga tulang pipi, lanjutkan gerakan rotasi pada otot pipi berhenti dengan tekanan ringan dipelipis, lalu geser ke bagian bawah mata, tarik ke atas dan berhenti ke hidung.
- g. Gerakan *petrissage* pada dagu dan *tapotage* pada rahang. Gunakan kedua ibu jari. Lakukan pengurutan dagu dengan tekanan ringan.
- h. Gerakan *Tapotage*. Gunakan kedua telapak tangan, lakukan gerakan dengan menepuk-nepuk pada dahi dan pipi kedua telapak tangan pada rahang dengan sedikit hentakan.
- i. Gerakan *effleurage* pada leher. Mengusap dengan ringan bagian depan leher ke atas. Kemudian usapkan ke arah bawah pada bagian sisi kanan dan kiri secara bergantian, dan berikan sedikit tekanan.
- j. Gerakan *effleurage* pada dada. Gunakan kedua telapak tangan. Lakukan gerakan mengusap meluncur pada dada menuju punggung.

METODE PENELITIAN

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Swasta Pariwisata Imelda, Jl. Bilal No. 24, 52, Pulo Brayan Darat I, Kec. Medan Timur, Kota Medan, Prov. Sumatera Utara, Kelas X Tata Kecantikan Kulit dan Rambut, Tahun Ajaran 2020/2021.

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun Ajaran 2020/2021. Waktu pelaksanaan Observasi dilakukan pada bulan juni 2021 kemudian Uji Kelayakan Pada Bulan Desember 2021.

2. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). "Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji

kelayakan produk tersebut" (Sugiyono, 2019). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* yang dibuat dengan sistematis dan diuji kelayakan dari segi materi dan media.

3. Prosedur Pengembangan

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* ini mengacu pada langkah-langkah adopsi pengembangan model *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Tahap Analisis (*Analysis*), Tahap Desain (*Design*), Tahap Pengembangan (*Development*), Tahap Implementasi (*Implementation*), dan Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Tetapi Penelitian ini dilakukan hanya sampai pada Tahap Pengembangan (*Development*) dan tidak memakai Tahap Implementasi (*Implementation*) dan Tahap Evaluasi (*Evaluation*) dikarenakan keterbatasan waktu dan kondisi pandemi sekarang ini.

4. Metode Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket. Angket terdiri dari:

- a. Observasi
- b. Angket (kuesioner)
 - 1) Angket Analisis Kebutuhan Guru
 - 2) Angket Analisis Kebutuhan Siswa
 - 3) Angket Validasi Ahli Media Pembelajaran
 - 4) Angket Validasi Ahli Materi
 - 5) Angket Validasi Pengguna (*User*)

5. Teknik Analisis Data

Setelah data diperoleh, selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Penelitian ini lebih menitikberatkan pada kelayakan media pembelajaran yang dirancang sebagai media pembelajaran pada standar kompetensi materi pemijatan wajah, sehingga data dianalisis dengan baik. Data angket yang diperoleh akan dianalisa dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Memvalidasi media kepada ahli materi dan ahli media.
- b. Angket validasi yang diisi oleh ahli materi dan ahli media diperiksa.
- c. Mengkuantitatifkan penelitian validasi ahli materi dan ahli media sesuai dengan

bobot penilaian yang ditentukan sebelumnya.

d. Membuat tabulasi data.

Menghitung persentase item dengan rumus sebagai berikut :

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

(Sumber : Sriadhi, 2018)

Dimana :

X : Skor kelayakan *Coursware*

$\sum X$: Jumlah skor item

N : Jumlah item

Skor yang diperoleh kemudian ditransformasikan kedalam tabel berikut :

Tabel 1. Kriteria Penilaian Kelayakan Media

No	Interval Skor	Interpretasi
1.	1.00 – 2.49	Tidak layak
2.	2.50 – 3.32	Kurang layak
3.	3.33 – 4.16	Layak
4.	4.17 – 5.00	Sangat layak

(Sumber : Sriadhi, 2018)

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila dari angket diperoleh hasil yang berada pada kriteria “Layak” dengan interval skor 3.33 – 4.16 dan kriteria “Sangat Layak” dengan interval skor 4.17 – 5.00.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK Swasta Pariwisata Imelda, beberapa permasalahan dalam pembelajaran dasar kecantikan kulit:

- Bahan ajar dalam bentuk buku yang digunakan tergolong terbitan lama.
- Pada mata pelajaran dasar kecantikan kulit, khususnya *massage* membutuhkan siswa harus mampu menguasainya.
- Siswa membutuhkan praktek untuk dapat mencapai kompetensi yang diharapkan untuk dapat menguasai pelajaran.
- Materi yang diberikan oleh guru di Media pembelajaran hanya berupa gambar dan tidak disertai video.
- Media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya sebatas untuk membagikan materi, tidak disertai dengan animasi, video pembelajaran dan quiz.

2. Desain (*Design*)

Dalam perancangan media pembelajaran ini terdapat kriteria yang menjadi penelitian utama, yaitu: (1) mudah digunakan, (2) memiliki tampilan yang menarik, (3) sesuai dengan kebutuhan, dan (4) mudah dipahami. Menu dalam media pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* ini terdiri dari: (1) SK KD, (2) Materi, (3) Video, (4) Profil Penulis, (5) Quiz, (6) Petunjuk Penggunaan. Menu SK KD berisikan informasi mengenai kompetensi yang diakan dicapai dan diharapkan. Menu materi berisikan informasi terkait dengan pembelajaran pada *massage*. Menu video berisikan video dari materi pembelajaran untuk dapat diperagakan oleh siswa. Menu profil penulis berisikan tentang profil singkat pembuat media pembelajaran dengan tujuan untuk menunjukkan identitas pembuat serta sebagai originalitas dari produk tersebut. Menu quiz berisikan latihan soal-soal latihan untuk mengukur pemahaman siswa tentang materi yang disajikan. Menu petunjuk penggunaan merupakan menu yang berisikan petunjuk penggunaan media pembelajaran

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

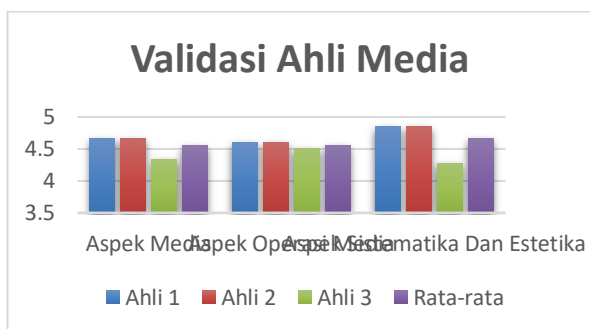
Tahap pengembangan (*develop*) menghasilkan produk berupa Perangkat Pembelajaran yang sudah melalui tahap revisi berdasarkan kritik dan saran oleh ahli materi, ahli evaluasi, ahli media, ahli bahasa, praktisi guru dan responden atau pengguna serta uji coba pengembangan.

a. Validasi oleh Ahli Media

Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional*, diperiksa kelayakannya sebagai media pembelajaran oleh ahli media dengan menyertakan angket penilaian. Hasil penilaian ini diakumulasi dan ditampilkan dalam bentuk grafik yang memuat aspek-aspek yang merupakan kunci penilaian.

Hasil validasi media oleh ahli media diketahui bahwa media mendapatkan rata-rata penilaian pada indikator Aspek Media 4,55 (Sangat Layak). Indikator Aspek Operasi Media sebesar 4,56 (Sangat Layak). Indikator Aspek Sistematika dan Estetika sebesar 4,67 (Sangat Layak). Dan bila dirata-ratakan secara

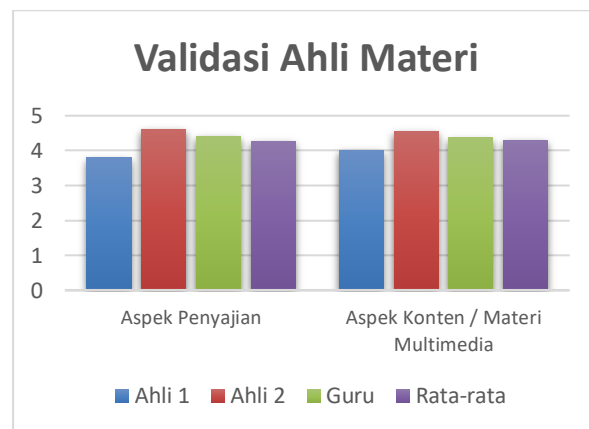
keseluruhan mendapatkan nilai 4,59 dan dapat dinyatakan “Sangat Layak”. Namun terdapat beberapa tanggapan dan saran dari ahli media tersebut untuk merevisi : (1) Font huruf jangan terlalu beragam, (2) Di video tutorial tambahkan tombol navigasi, (3) Perhatikan keserasian warna, (4) Tambahkan petunjuk penggunaan, (5) Perbaiki susunan tampilan pada home, (6) Tambahkan arah panah gerakan secara animasi, (7) Tambahkan dubbing pada video, (8) Tambahkan keterangan gerakan, (9) Perbaiki SK/KD, (10) Turunkan backsong tinggikan suara.



Gambar 6. Grafik Penilaian Ahli Media

b. Validasi oleh Ahli Materi

Hasil validasi media oleh ahli materi diketahui bahwa media mendapatkan rata-rata penilaian pada indikator Aspek Penyajian sebesar 4,26 (Sangat Layak). Aspek Konten/Materi Multimedia sebesar 4,30 (Sangat Layak). Dan bila dirata-ratakan secara keseluruhan mendapatkan nilai 4,28 dan dapat dinyatakan “Sangat Layak”. Namun terdapat beberapa tanggapan dan saran dari ahli materi tersebut untuk merevisi : (1) Susunan indikator diperbaiki, (2) format tulisan font diperbaiki, (3) penjelasan nomor pada gambar, (4) edit video, (5) biodata penulis, (6) Font Video, (7) Instrumen yang mengiringi terlalu kuat, (8) pada proses pengurutan wajah tidak ada penjelasan.



Gambar 7. Grafik Penilaian Ahli Materi

4. Implementasi (Implement)

Setelah produk yang dibentuk telah divalidasi oleh tiga orang *reviewer* ahli media dan tiga orang *reviewer* ahli materi dan telah direvisi, maka yang selanjutnya dilakukan adalah pengujian produk terhadap sasaran, yaitu melibatkan siswa kelas X Tata Kecantikan Rambut dan Kulit SMK Swasta Pariwisata Imelda.

Dari hasil pengujian dapat diketahui bahwa hasil pengujian memiliki rata-rata penilaian pada indikator Panduan Informasi sebesar 4,28 (Sangat Layak). Indikator Materi Media sebesar 4,27 (Sangat Layak). Indikator Evaluasi sebesar 4,24 (Sangat Layak). Indikator Disain dan Fasilitas Media sebesar 4,18 (Sangat Layak). Indikator Efek Pedagogi sebesar 4,26 (Sangat Layak) dan bila dirata-ratakan secara keseluruhan sebesar 4,24 dan dikategorikan “Sangat Layak”. Terdapat beberapa menyatakan bahwa Media pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* ini memenuhi persyaratan untuk digunakan dalam proses pembelajaran, maka produk sudah dapat di uji terhadap siswa. Hasil pengujian menunjukkan Media pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* ini efektif untuk digunakan. Produksi massal tidak dilaksanakan karena peneliti menggunakan penelitian ini sebagai produk dalam penulisan skripsi.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMK Swasta Pariwisata Imelda pada siswa kelas X Tata Kecantikan Rambut dan Kulit, media pembelajaran yang telah dikembangkan sudah layak digunakan /

diterapkan pada proses pembelajaran teknik pemijatan wajah.

Berdasarkan data validasi yang diisi oleh ahli media dan ahli materi sebagai Validator, maka media pembelajaran ini dinyatakan memenuhi persyaratan dan layak digunakan sebagai pembelajaran dengan dibuktikan dengan nilai skor 4,59 dikategorikan “Sangat Layak” dari ahli media dan skor 4.28 dikategorikan “Sangat Layak” dari ahli materi.

Kemudian berdasarkan hasil uji coba produk yang dilakukan pada pengujian sebanyak 30 orang siswa kelas X Tata Kecantikan Rambut dan Kulit SMK Swasta Pariwisata Imelda didapatkan rata-rata penilaian sebesar 4,24 dan dikategorikan “Sangat Layak”.

Selain penilaian yang diberikan dalam angket, terdapat juga tanggapan yang berupa kritik dan saran dari para ahli media dan ahli materi serta responden pengguna. Semua kritik dan saran yang diberikan sudah diperbaiki oleh penulis. Beberapa tanggapan siswa sebagian besar tertarik dan senang menggunakan media pembelajaran ini serta materi yang disajikan mudah dipahami.

Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh Kusumaningrum dkk (2018) yang membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash Profesional CS6* praktis digunakan pada saat pembelajaran. Kevalidan media diperoleh dari hasil validasi ahli yang terdiri dari tiga ahli media dan tiga ahli materi. Rata-rata hasil yang diperoleh dari tiga ahli media sebesar 88,8% dan ahli materi sebesar 93,78%, Hasil reliabilitas dari ketiga ahli media dan ahli materi sebesar 96,4% dan 99%, Rata-rata dari angket tanggapan peserta didik sebesar 97,9 dan hasil tanggapan guru sebesar 98,07%.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sriadhi dkk (2020) juga membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash Profesional CS6* sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Dimana hasil dari penelitian ini didapatkan dari validasi ahli materi dengan kategori “Sangat Layak” yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,7. Dan hasil validasi yang didapatkan dari ahli media dikategorikan “Sangat Layak” dengan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 4,3.

Begitu juga dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hardiansyah (2021) yang membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis *adobe flash professional CS6* ini layak digunakan dalam pembelajaran. Dimana validitas media yang didapatkan dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa memperoleh persentase rata-rata sebesar 90,33% dengan kriteria sangat valid, praktikalitas media yang didapatkan dari tanggapan dosen dan siswa memperoleh persentase rata-rata sebesar 97% dengan kriteria sangat praktis, dan untuk efektivitas media yang didapatkan dari peningkatan hasil belajar siswa memperoleh persentase keefektifan sebesar 0,62% dengan kriteria sedang. Jadi dari hasil data yang diperoleh, media pembelajaran berbasis *adobe flash professional CS6* memenuhi ketiga kriteria valid menurut para ahli, praktis, dan efektif.

Dengan demikian penggunaan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Profesional CS6* dapat menjawab dan mengatasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Profesional CS6* dapat mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif, mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, sehingga mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan.

Dengan adanya media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Profesional CS6* mengurangi hambatan pemahaman siswa dalam mempelajari materi gerakan pengurutan dan memberikan pengalaman belajar yang menarik sehingga dapat dipahami lebih jelas dan tersimpan lama dalam memori siswa serta siswa dapat mempelajari lagi materi tersebut di rumah dan siswa dapat berulang-ulang kali melihat media *Adobe Flash Profesional CS6*.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan data validasi yang diisi oleh ahli media dan ahli materi sebagai Validator, maka media pembelajaran ini dinyatakan memenuhi persyaratan dan layak digunakan sebagai pembelajaran dengan dibuktikan dengan nilai skor 4,59 (Sangat Layak) dari ahli

media dan skor 4,28 (Sangat Layak) dari ahli materi. Kemudian berdasarkan hasil uji coba produk yang dilakukan pada pengujian sebanyak 30 orang siswa kelas X Tata Kecantikan Rambut dan Kulit SMK Swasta Pariwisata Imelda didapatkan rata-rata penilaian sebesar 4,24 (Sangat Layak).

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah Guru di sekolah harus mengembangkan kreativitasnya dalam membuat media pembelajaran untuk siswa dan lebih memanfaatkan media pembelajaran, baik itu video edukatif, animasi, media pembelajaran *e-learning*, namun tetap dipantau dalam proses pembelajarannya

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, Arsyad. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. Cetakan ke XVI.
- Hardiansyah, Riki (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* Untuk Madrasah Tsanawiyah. *Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi*
- Huda, Miftahul. (2017). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Karnasih, Titin. Dkk. (2016). *Modul Guru Pembelajar: Paket Keahlian Tata Kecantikan Rambut Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kusumaningrum, Ananda (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash Profesional CS6* Untuk Kelas V Mata Pelajaran IPA Materi Pesawat Sederhana. *Jurnal Kalam Cendikia Volume 6, Nomor 6.1, (2018) hlm. 36 – 42*.
- Miarso, Yusuf Hadi. (2016). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*. Vol. 3 No 1 Juni. Pp. 171-187.
- Pane, Aprida dan M. Darwis, (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu KeiSangat Layakaman*. Vol. 03 No. 2 Desember. Pp. 333-352.
- Sadiman, Arief S. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Ayu, Mega. (2020). Melakukan Pengurutan (Massage) Wajah. Diakses pada 20 April 2021 dari <https://youtu.be/p9wZzVD8gsc>
- Fitrin. (2021) melakukan pengurutan (massage) wajah diakses pada 24 januari 2021 dari <https://youtu.be/qdkmMasZdsc>.
- Sriadhi dkk (2020), Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Flash Cs6* Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL) di SMK Dwiwarna Medan. *Jurnal TIK dalam Pendidikan, Vol. 7 No. 2 Desember 2020, p-ISSN: 2355-4983, e-ISSN: 2407-7488*
- Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. (2019). *Media Pengajaran*. Bandung: SBAigensindo.
- Sutopo, Ariesto Hadi, (2017). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.