

MACROMEDIA FLASH DENGAN MODEL BLENDED LEARNING PADA RIAS WAJAH KARAKTER

Dian Maya Sari¹, Khadijah Permata Sari²

*Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Pascasarjana Universitas Negeri Medan
dian_mysr01@gmail.com*

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini untuk mendapatkan hasil dari model pembelajaran berbasis model blended learning berbantuan macromedia flash pada mata pelajaran Rias Wajah Karakter, untuk mengetahui efektifitas model blended learning berbantuan macromedia flash, dan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mendapatkan model blended learning berbantuan macromedia flash. Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Beringin. Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah mata pelajaran Rias Wajah Karakter kompetensi Rias Wajah Karakter zombie yang didesain menggunakan model blended learning berbantuan macromedia flash. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI tata kecantikan yang berjumlah 31 orang di SMK Negeri 1 Beringin. Data tentang kualitas produk dikumpulkan dengan angket sedangkan data tentang hasil belajar dengan test. Data-data yang dikumpulkan dianalisis dengan teknik analisis kualitatif dan diubah menjadi data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan (1) Uji efektifitas siswa pada kriteria sangat baik (90,5%) dan uji efektifitas guru pada kriteria sangat baik (97%); (2) Hasil belajar siswa meningkat sebanyak (20,2%); ini membuktikan tingkat keefektifan model Blended Learning yang dikembangkan sangat baik sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran rias wajah karakter meningkat.

Kata Kunci: rias wajah karakter, macromedia flash, model blended learning

Abstract: The purpose of this research is to get the result of blended learning model based on macromedia flash model on the subject of Makeup Character, to know the effectiveness of blended learning model with macromedia flash, and to know the learning result after getting blended learning model with macromedia flash. The method used in this research is a method of research and development (Research and Development). This research was conducted in Vocational High School 1 Beringin. In this research, the object of research is the subjects of Makeup Character Competence Makeup Character The zombie character that is designed using blended learning model with macromedia flash. The subjects of this study were all students of class XI of beauty that amounted to 31 people in SMK Negeri 1 Beringin. Data about product quality is collected by questionnaire while data about learning result with test. The data collected were analyzed by qualitative analysis technique and converted into quantitative data. The results showed (1) Student effectiveness test on very good criterion (90,5%) and teacher effectiveness test at very good criteria (97%); (2) Student learning outcomes increased as much as (20.2%); this proves the effectiveness of the Blended Learning model that is developed so well that student learning outcomes on the character makeup lessons increase.

Keywords: makeup character, macromedia flash, blended learning model

PENDAHULUAN

Setiap manusia dilahirkan mempunyai potensi dalam dirinya, oleh sebab itu perlu dilakukan suatu usaha yang dapat membantu manusia mengenali potensi dirinya dan mengembangkan bakatnya. Pernyataan ini didukung oleh Arifin (2009), yang menyatakan bahwa “Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan, mengembangkan kemampuan dan kepribadian individu melalui proses atau

kegiatan tertentu serta interaksi individu dengan lingkungannya untuk mencapai manusia seutuhnya”. Usaha yang dimaksud adalah suatu perbuatan atau tindakan yang dilakukan secara sadar dan terencana, proses kegiatan pendidikan yang dimaksud adalah proses pembelajaran.

Hadirnya *e-Learning* di sekolah tidak serta-merta meninggalkan pendekatan tatap muka yang sudah berjalan, akan tetapi *e-Learning* lebih diperhitungkan sebagai

pelengkap dari pendekatan yang sudah ada, sehingga terbentuklah model pembelajaran campuran (*blended learning*). Dalam proses belajar mengajar akan membuat suasana yang berbeda dalam kelas, karena materi yang dulunya diajarkan dengan ceramah dan hanya monoton dapat divariasikan dengan menampilkan tayangan berupa teks, suara, gambar bergerak dan video. Hal ini tentunya akan membuat siswa menjadi tertarik dengan materi yang diajarkan.

Istilah belajar dan pembelajaran merupakan suatu istilah yang memiliki keterkaitan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam proses pendidikan. Pembelajaran seharusnya merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar siswa belajar. Untuk itu, harus dipahami bagaimana siswa memperoleh pengetahuan dari kegiatan belajarnya. Jika guru dapat memahami proses perolehan pengetahuan, maka guru akan dapat menentukan strategi pembelajaran yang tepat bagi siswanya (Sudjana, 2005).

Sedangkan Dwiyoogo (2011), mengatakan makna dari *blended learning* ini mengacu pada pembelajaran yang mengombinasikan atau mencampurkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran berbasis komputer (*online* dan *offline*).

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar (Arsyad, 2006). Media adalah “suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari seorang komunikator kepada komunikan” (Suranto, 2005).

Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pelajaran dengan tujuan agar merangsang peserta didik untuk belajar yang dapat memberikan motivasi bagi peserta didik untuk belajar.

Pendekatan belajar dan keberadaan model pembelajaran sangatlah penting untuk mendukung proses belajar dan mengajar. Proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik apabila dalam proses tersebut terjadi interaksi belajar yang baik yaitu antara guru dan siswa. Guru harus dapat memilih model pembelajaran yang tepat untuk masalah yang dihadapi ketika menjalani proses pembelajaran.

Model *blended learning* merupakan kombinasi antara model pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran berbasis komputer. Model pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada guru, dimana hampir seluruh kegiatan pembelajaran didominasi oleh guru. Dengan model ini guru mengkomunikasikan pengetahuannya dalam bentuk pokok bahasan dan metode yang paling banyak digunakan adalah metode ceramah dan tanya jawab. Pada model pembelajaran konvensional suasana pembelajaran juga cenderung monoton, guru berceramah memberikan informasi sedangkan siswa hanya mendengarkan dan mencatat informasi yang diberikan oleh guru. Hal ini dapat menimbulkan kejenuhan dan kebosanan pada siswa. Akibatnya pengetahuan pada siswa cenderung hanya sebatas yang diberikan guru dan sebatas yang mampu mereka terima dari guru sehingga pemecahan masalah hanya tergantung pada kemampuan individu tersebut. Sedangkan model pembelajaran *E-Learning* merupakan kegiatan pembelajaran untuk membuat transformasi proses belajar mengajar dengan menggunakan teknologi melalui suatu media elektronik guna memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhan. Kegiatan pembelajaran *e-learning* menggunakan perangkat elektronik komputer yang memperoleh bahan belajar seperti e-mail, blog, audio-visual. Efektitas belajar adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar, yaitu segala daya upaya guru untuk membentuk para siswa agar bisa belajar dengan baik. Jika siswa telah efektif dalam proses pembelajaran maka hasil belajar siswa akan meningkat. Hasil belajar adalah hasil dari tindak belajar dan mengajar yang dapat diamati dan diukur yang mengacu pada pengalaman langsung yang menyebabkan perubahan sikap dan tingkah laku pada diri seseorang, dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuannya. Model *blended learning* berbantuan *macromedia flash* berupa media yang akan membantu dalam pembelajaran berbasis komputer. Model *blended learning* ini sangat bermanfaat bagi para peserta didik, dalam hal ini siswa kelas XI SMK Negeri 1 Beringin dapat melihat materi pelajaran diluar jam sekolah dan bisa diakses dimana saja dan pembelajaran ini merupakan pembelajaran mandiri dirumah dengan menyesuaikan materi yang dibutuhkan yaitu Rias Wajah

Karakter *zombie*. Untuk mengukur keefektifitasan dalam model pembelajaran dengan menggunakan angket dan hasil belajar siswa dengan menggunakan test.

Rias Wajah Karakter *zombie* merupakan materi pelajaran yang harus dikuasai siswa jurusan tata kecantikan SMK Negeri 1 Beringin. Hal tersebut mengingat kompetensi ini harus memiliki pengetahuan tentang pengertian Rias Wajah Karakter *zombie*, mengetahui alat, bahan, dan kosmetik yang digunakan dalam Rias Wajah Karakter *zombie*, dan prosedur dalam melakukan Rias Wajah Karakter *zombie*. Selain itu kompetensi Rias Wajah Karakter *zombie* juga harus memiliki daya kreatif yang tinggi dalam proses pembelajaran Rias Wajah Karakter. Untuk hasil Rias Wajah Karakter yang bagus guru bidang studi sangat berperan penting dalam membangun minat belajar siswa agar lebih aktif dan kreatif.

Melalui model pembelajaran, Rias Wajah Karakter akan dapat meningkatkan efektifitas dan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran karena memiliki alur kerja yang lengkap sehingga dengan model pembelajaran ini dapat menghasilkan nilai siswa dengan maksimal, menciptakan suasana pembelajaran tanpa dibatasi ruang dan waktu sehingga dapat memicu motivasi dan kreatifitas siswa untuk mencapai kompetensi pembelajaran yang diharapkan.

Rias Wajah Karakter *zombie* adalah salah satu materi pelajaran pada mata pelajaran Rias Wajah Karakter yang diukur dengan menggunakan lembar angket dan tes. Pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran *blended learning* dengan berbantuan *macromedia flash* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Beringin pada mata pelajaran Rias Wajah Karakter.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: (1) bagaimanakah keefektifan model pembelajaran *Blended learning* berbantuan *Macromedia flash* pada materi pelajaran Rias Wajah Karakter *Zombie* Kelas XI Tata Kecantikan di SMK Negeri 1 Beringin?, (2) Bagaimana hasil belajar Rias Karakter *Zombie* siswa kelas XI Tata Kecantikan Kulit SMK Negeri 1 Beringin setelah mendapatkan model pembelajaran *Blended learning*?. Adapun hipotesis sebagai berikut ini, yaitu: "Dengan Adanya Penelitian Model Pembelajaran *Blended learning* Pada Mata Pelajaran Rias

Wajah Karakter Pada Siswa Kelas XI Tata Kecantikan Kulit SMK Negeri 1 Beringin hasil belajar akan meningkat".

Dimana hasil penelitian ini diharapkan dapat bermakna bagi peneliti, guru-guru dan sekolah sebagai berikut adalah: (1) untuk memberikan pengalaman lebih konkret, memotivasi serta mempertinggi daya serap dan daya ingat siswa, serta untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan dapat diterapkan untuk proses pembelajaran pada mata pelajaran lain, (2) dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran Rias Wajah Karakter dengan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi setiap siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar, (3) sebagai salah satu alternatif dalam pemanfaatan model pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas, (4) Sebagai bahan masukan bagi guru bidang studi produktif untuk menggunakan model pembelajaran yang efektif dan efisien guna meningkatkan hasil belajar siswa, dan (5) Sebagai bahan rujukan bagi peneliti untuk mendesain dan mengembangkan model pembelajaran guna memecahkan masalah sesuai bidang, terutama ilmu yang diemban yakni ranah media pembelajaran.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan dikelas XI Tata Kecantikan Semester Genap SMK Negeri 1 Beringin Tahun Ajaran 2016/2017. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan Juni 2017 sampai selesai.

Menurut Ma'mur (2011), subjek penelitian adalah orang yang dikenai tindakan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Beringin dengan jumlah 31 orang.

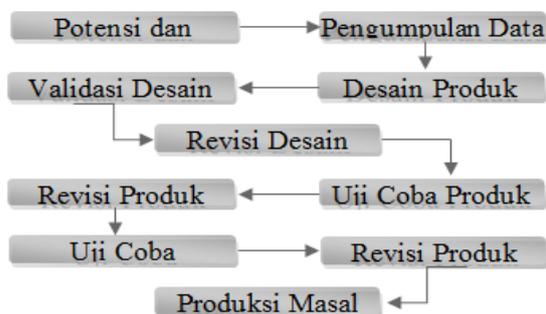
Objek dalam ini penelitian adalah mata pelajaran Rias Wajah Karakter pada kompetensi alat, bahan dan kosmetik Rias Wajah Karakter *zombie* yang dikembangkan dengan menggunakan model *blended learning*.

Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* (R & D), karena penelitian ini termasuk pengembangan pendidikan yang dimaksudkan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang layak dimanfaatkan sesuai kebutuhan.

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa metode yang digunakan dalam suatu penelitian merupakan suatu jenis

penelitian untuk menghasilkan produk-produk untuk kepentingan pendidikan atau pembelajaran, dan validasi produk-produknya diakhiri dengan evaluasi.

Menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2016), ada sepuluh langkah-langkah penelitian dan pengembangan yaitu:



[Sumber: Borg and Gall (dalam Sugiyono 2016)]

Gambar 1. Bagan langkah - langkah penggunaan metode R & D

Definisi operasional pada variabel penelitian:

1. Model *Blended learning* adalah sebuah pendekatan yang mengkombinasikan antara pembelajaran secara tatap muka (*face to face*) dengan pembelajaran berbasis *online*.
2. Media *Macromedia flash* dalam pembelajaran adalah suatu *software* pembelajaran agar lebih menarik dan mudah dipahami siswa dan penerapannya pada komputer dan *imager proyektor*.
3. Rias Wajah Karakter adalah perpaduan seni tata rias dengan menggunakan bahan-bahan kosmetika dalam mewujudkan penampilan watak yang akan diperankan.

Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* pada materi pembelajaran Rias Wajah Karakter *Zombie* dengan berbantuan *software Macromedia flash*.

Menurut Sugiyono (2016), mengungkapkan instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Sedangkan Arikunto (2010), menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar hasil pekerjaannya baik dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah untuk diolah. Dari pendapat tersebut instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket dan tes.

Instrumen pada penelitian ini berupa instrumen penilaian untuk menilai produk yang telah dikembangkan. Instrumen pokok yang dipakai untuk mengumpulkan data dalam pengembangan ini adalah dengan menggunakan lembar angket dan tes pada kompetensi Rias Wajah Karakter.

Teknik pengumpulan data adalah cara yang ditempuh untuk memperoleh data sesuai dengan data yang dibutuhkan. Pengumpulan data bertujuan untuk mengetahui apakah penelitian model dapat diterima atau tidak dalam pembelajaran di SMK Negeri 1 Beringin. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan lembar angket dan tes.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) lembar angket kebutuhan guru dan siswa, (2) lembar angket untuk ahli materi : digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas materi pembelajaran dan pengembangan aspek sistem penyampaian pembelajaran yang diisi oleh dosen pengampuh, (3) lembar angket untuk ahli desain pembelajaran : digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas desain pembelajaran dan teknis produk yang berupa desain pembelajaran Rias Wajah Karakter oleh ahli desain pembelajaran.

Untuk mengetahui kelayakan model pembelajaran *blended learning* yang ditujukan kepada siswa dan guru menggunakan 5 *alternative* jawaban yaitu (sangat setuju, setuju, cukup setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju). Adapun kriteria dapat dilihat dari tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Siswa dan Guru

Penilaian	
Jawaban	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

(Sumber: Sugiyono, 2016)

Untuk para ahli menggunakan angket dengan 5 *alternative* jawaban (sangat baik, baik, cukup baik, tidak baik, sangat tidak baik). Adapun kriteria penilaian dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Penilaian / Validasi Ahli Media dan Materi

Penilaian	
Jawaban	Nilai
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

(Sumber: Sugiyono, 2016)

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif. Semua data yang terkumpul dianalisis dengan teknik kualitatif. Data kualitatif yang berupa pernyataan sangat kurang baik, kurang baik, sedang, baik, dan sangat baik diubah menjadi data kuantitatif dengan skala nilai 1 sampai 5. Hasilnya dirata-rata dan digunakan untuk menilai kualitas desain model pembelajaran. Kriteria model pembelajaran akan dikonversikan menjadi nilai dengan skala lima menggunakan Skala Likert yang dianalisis secara deskriptif persentase dengan rumus sebagai berikut (Sugiyono, 2012):

$$X = \frac{\text{jumlahskoryangdiperoleh}}{\text{jumlahskoridsealseluruhitem}} \times 100 \%$$

X = Skor Empiris

HASIL PENELITIAN

Proses pelaksanaan model *blended learning* pada mata pelajaran Rias Wajah Karakter dilakukan secara bertahap. Pada tahap awal penelitian ini adalah menentukan model pembelajaran yang akan diteliti. Tahap selanjutnya adalah menetapkan model yang akan diteliti. Tahap selanjutnya adalah melakukan penelitian sesuai dengan silabus yang digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data bagaimana konsep model pembelajaran yang akan diteliti, yang akan dibuat metode observasi dan wawancara dengan guru bidang studi.

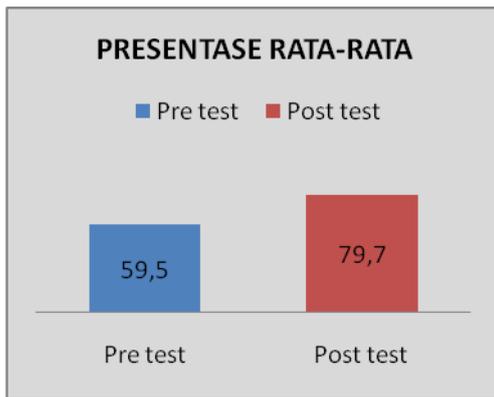
Proses pertama dalam kegiatan ini adalah melakukan analisis kebutuhan di Program Studi Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Beringin dengan cara menebar angket kepada 31 siswa Tata Kecantikan, kemudian dilakukan kepada 2 guru bidang studi Rias Wajah Karakter, kemudian angket tersebut dianalisis. Hasil analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap model *blended learning* dapat dilihat pada tabel 13 dan 14.

Hasil Belajar Siswa

Tabel 2. Hasil Belajar Rias Wajah Karakter Siswa Kelas XI Tata Kecantikan Sebelum dan Sesudah Mendapatkan Model *Blended learning*

No	Nama Siswa	Pre test	Post test	Peningkatan
1	Adetia Restu Fauziah	52	68	16
2	Adinda Oktafani	64	88	24
3	Alda Risma	76	92	16
4	Anggun Laila Sari	44	60	16
5	Ayu Pratiwi	60	72	12
6	Cindy Permata	60	76	16
7	Debora Ritonga	68	80	12
8	Dina Rika Sintya Wati	52	76	24
9	Echa	56	72	16
10	Ellya Novila	80	96	16
11	Elma Novita	72	92	20
12	Fatima Nazariya	52	76	24
13	Feby Yolanda	56	84	28
14	Hasma Yanti	56	80	24
15	Herwana Roza Pasaribu	64	88	24
16	Juliana Dwi Cahya	48	72	24
17	Mellyana Pulungan	60	76	16
18	Mei Heni	60	80	20
19	Nanda Afrisca Nurdila Putri	40	72	32
20	Novita S.	52	80	28
21	Puan Dwi Nasution	36	60	24
22	Putri Nurhadajah	76	92	16
23	Richa Afrillia	72	92	20
24	Rika Gustiana	80	88	8
25	Siti Zulaiha	56	84	28
26	Sri Kartika Dewi	64	80	16
27	Sulistia Nanda	48	72	24
28	Sustriyani	52	80	28
29	Viyola Salsa Ruvita	60	80	20
30	Windy Zumayrani	60	84	24
31	Yuni Lestari	68	80	12
Jumlah Skor		1844	2472	628
Rata-rata (%)		59,5	79,7	20,2

Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa rata-rata nilai siswa sebelum menerima materi pelajaran rias wajah karakter *zombie* dengan menggunakan model *blended learning* atau tes kemampuan awal (*pre test*) adalah 59,5% sedangkan pada rata-rata nilai siswa sesudah menerima materi pelajaran Rias Wajah Karakter *Zombie* dengan menggunakan media *macomedia flash* atau *post test* adalah 79,7% dengan peningkatan 20,2% antara *pre test* dan *post test*.



Gambar 1. Diagram Batang Perolehan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Beringin Pada Mata Pelajaran Rias Wajah Karakter

Dari gambar di atas memperlihatkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Beringin pada mata pelajaran Rias Wajah Karakter setelah dilakukan model *blended learning*.

PEMBAHASAN

Model pembelajaran *blended learning* berbantuan *macomedia flash* pada mata pelajaran Rias Wajah Karakter dilakukan berdasarkan tahapan sebagaimana yang terdapat dalam prosedur. Penelitian ini dimulai dari analisis kebutuhan model yang diberikan kepada siswa dan guru. Data hasil analisis kebutuhan siswa adalah 84,11% dan data hasil analisis kebutuhan guru adalah 77%. Analisis kebutuhan dalam model *blended learning* pada mata pelajaran Rias Wajah Karakter terdapat beberapa tahapan yaitu : mengkaji kurikulum, mengidentifikasi materi untuk pembuatan model, mengidentifikasi materi yang dibutuhkan model sehingga dipahami oleh siswa. Selanjutnya mengkaji literature, studi literature ini ditujukan untuk menemukan konsep-konsep atau landasan teoritis yang memperkuat suatu produk pendidikan.

Menurut Prihadi (2013) *Blended learning* adalah sebuah pendekatan yang mengkombinasikan antara pembelajaran secara tatap muka (*face to face*) dengan pembelajaran berbasis *online* yang dapat dilakukan melalui portal *e-learning*, blog, website, jejaring sosial.

Hasil selanjutnya dilakukan uji kelayakan atau validasi oleh ahli materi dan ahli media yang telah ditentukan. Validasi ahli materi bertujuan untuk memberikan dan mengevaluasi materi Rias Wajah

Karakter *zombie* pada pengertian Rias Wajah Karakter *zombie*, alat, bahan, dan kosmetik yang digunakan dalam Rias Wajah Karakter *zombie*, dan prosedur Rias Wajah Karakter *zombie* berdasarkan aspek kelayakan isi, aspek penyajian dan aspek kebahasaan pada materi Rias Wajah Karakter *zombie*. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan, penilaian ahli materi terhadap produk model *blended learning* berbasis *macomedia flash* pada mata pelajaran Rias Wajah Karakter pada aspek kelayakan isi adalah 90% “sangat baik”. Penilaian ahli materi pada aspek penyajian adalah 93,3% “sangat baik”. Penilaian ahli materi pada aspek kebahasaan adalah 92,5% “sangat baik”. Presentase hasil rata-rata penilaian ahli materi terhadap model *blended learning* adalah 92% “sangat baik”.

Selanjutnya validasi ahli media bertujuan untuk memberikan informasi dan untuk mengevaluasi media Rias Wajah Karakter *zombie* berdasarkan aspek kelayakan isi, aspek penyajian dan aspek presentasi. Penilaian ahli media terhadap produk model pembelajaran *blended learning* berbantuan *macomedia flash* pada mata pelajaran Rias Wajah Karakter *zombie* pada aspek kelayakan isi adalah 96,7% “sangat baik”. Penilaian ahli media pada aspek penyajian adalah 81,6% “baik”. Penilaian ahli media pada aspek presentase adalah 86% “baik”. Presentase hasil rata-rata penilaian ahli media terhadap model *blended learning* adalah 88,1% “baik”.

Tahapan penelitian model *blended learning* selanjutnya adalah uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan melalui penggunaan media yang dikembangkan, media yang sudah dibuat dan diberikan kepada siswa. Uji coba dimaksudkan untuk mengidentifikasi kekurangan produk sehingga dapat disempurnakan lagi. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 5 siswa untuk melihat kualitas desain media. Hasil penilaian siswa pada tahap uji coba kelompok kecil adalah 68% “cukup baik”. Setelah uji coba kelompok kecil, uji coba yang dilakukan selanjutnya adalah uji kelompok sedang. Uji coba kelompok sedang di uji cobakan pada 15 siswa, uji coba kelompok sedang dimaksudkan untuk menguji produk setelah perbaikan berdasarkan uji coba kelompok kecil. Hasil uji coba kelompok sedang dijadikan salah satu dasar untuk merevisi media yang akan di uji cobakan ke tahap selanjutnya. Hasil penilaian siswa pada tahap uji coba kelompok sedang

adalah 81,5% “baik”. Tahapan uji coba selanjutnya adalah uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar diberikan kepada 31 siswa, uji coba dimaksudkan untuk menguji produk setelah melalui perbaikan berdasarkan uji coba kelompok kecil dan sedang. Hasil penilaian siswa pada tahap uji coba kelompok besar adalah 92,3% “sangat baik”.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok sedang, dan uji coba kelompok besar memiliki presentase rata-rata hasil penilaian siswa terhadap model *blended learning* berbantuan *macomedia flash* pada mata pelajaran Rias Wajah Karakter pada uji coba lapangan adalah 80,6% “baik”. Pada tahap uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok sedang, dan uji coba kelompok besar dinyatakan layak untuk diteruskan.

Setelah melakukan uji coba lapangan, penelitian model *blended learning* dilanjutkan ke tahap produk akhir bila produk akhir dinyatakan layak dari ahli materi, ahli media, guru dan siswa. Berdasarkan hasil penelitian, data penilaian siswa untuk tingkat efektifitas model *blended learning* berbantuan *macomedia flash* pada mata pelajaran Rias Wajah Karakter adalah 90,5% dan data penilaian guru tingkat efektifitas model *blended learning* berbantuan *macomedia flash* pada mata pelajaran Rias Wajah Karakter adalah 97%. Berdasarkan hasil penilaian tingkat efektifitas guru dan siswa dinyatakan bahwa media efektif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran Rias Wajah Karakter. Aspek yang direvisi dan disempurnakan berdasarkan analisis data dan uji coba serta masukan dari ahli materi, ahli media pembelajaran dan guru serta siswa selaku pengguna model *blended learning* berbantuan *macomedia flash*. Hal ini bertujuan untuk menggali beberapa aspek yang lazim. Setelah memberikan angket efektifitas, siswa juga diberikan test yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu *pre test* dan *post test*. Berdasarkan hasil penelitian, data penilaian *pre test* siswa pada materi pelajaran Rias Wajah Karakter *zombie* adalah 59,5% dan data penilaian *post test* pada materi pelajaran Rias Wajah Karakter *Zombie* adalah 79,7%. Presentase hasil rata-rata antara *pre test* dan *post test* melakukan peningkatan sebanyak 20,2%. Berdasarkan hasil penilaian *pre test* dan *post test* dinyatakan bahwa siswa melakukan peningkatan hasil belajar pada materi pelajaran Rias Wajah Karakter *Zombie*. Hal ini diperkuat oleh Husamah (2014), bahwa kelebihan menggunakan *blended learning* dapat

dengan leluasa mempelajari materi diluar jam pembelajaran, hal ini diyakini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Variabel-variabel media pembelajaran memiliki rata-rata sangat baik. Adapun variabel yang dinilai meliputi aspek kelayakan isi, aspek penyajian, aspek kebahasaan dan aspek presentase. Pada hasil angket yang disampaikan dari ahli materi pembelajaran memberi tanggapan 92% bahwa materi layak digunakan karena sesuai dengan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa. Sementara itu ahli media pembelajaran memberikan tanggapan 88,1% layak digunakan karena telah di desain sedemikian rupa dan memenuhi standar media pembelajaran.

Paparan dari Sutisna (2016) pada jurnal teknologi pendidikan model konseptual pembelajaran *blended learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang menggunakan media CD interaktif dan e-book pada proses belajar mengajarnya, dan sekaligus merupakan sebuah alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik program paket C pada PKBM. Hasil implementasi model pembelajaran *blended learning* yang dikembangkan cukup efektif, di mana berpengaruh 48,2% terhadap peningkatan kemandirian belajar peserta didik program paket C pada PKBM.

Selain itu menurut Jati (2015) hasil hipotesis IV bahwa terdapat peningkatan tingkat pemahaman siswa akibat penerapan pembelajaran *blended learning*, dimana nilai signifikansi $0,000 < (\alpha) 0,05$. Rata-rata skor tingkat pemahaman yang diukur sebelum pembelajaran *blended learning* sebesar 28,462. Kemudian setelah diberikan pembelajaran dengan memanfaatkan *blended learning* sebanyak tujuh kali pertemuan, tingkat pemahaman diukur lagi dan diperoleh rata-rata motivasi belajar 58,750 yang artinya ada peningkatan rata-rata sebesar 30,288. Model pembelajaran *blended learning* merujuk pada penggunaan internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Mengoptimalkan peran komputer sebagai sarana untuk menampilkan dan merekayasa teks, grafik, dan suara dalam sebuah tampilan yang terintegrasi.

Kemudian menurut Aprilia (2015) Hasil belajar siswa setelah menerapkan *Blended learning* di SMK Negeri 7 Surabaya

mengalami peningkatan, ditunjukkan dengan persentase ketuntasan belajar yang mengalami peningkatan, yaitu sebelum tindakan adalah 30,30%, setelah tindakan siklus 1 adalah 72,73%, dan setelah tindakan siklus 2 adalah 87,88%. (2) Hasil kegiatan mengajar guru dengan menggunakan strategi pembelajaran *blended learning* pada siklus 1 dengan jumlah nilai rata-rata adalah 55 dan termasuk dalam kategori cukup. Hasil kegiatan mengajar guru dengan menggunakan strategi pembelajaran *blended learning* pada siklus 2 mengalami kenaikan, yaitu nilai rata-rata sebesar 68,33 dan termasuk dalam kategori baik.

Model *blended learning* berbantuan *macromedia flash* pada mata pelajaran Rias Wajah Karakter merupakan model pembelajaran pertama yang dilakukan di SMK Negeri 1 Beringin sehingga dapat disimpulkan bahwa model *blended learning* berbantuan *macromedia flash* di SMK Negeri 1 Beringin baik diterapkan terutama pada mata pelajaran Rias Wajah Karakter kompetensi rias wajah karakter *zombie*.

PENUTUP

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil dan pembahasan penelitian model *blended learning* berbantuan *Macromedia flash* pada mata pelajaran Rias Wajah Karakter dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Validasi Ahli Materi Model *Blended learning*
Pada tahap ini disimpulkan bahwa presentase rata-rata hasil penilaian ahli materi model *blended learning* pada mata pelajaran Rias Wajah Karakter adalah 92% "sangat baik".
2. Validasi Ahli Media Model *Blended learning*
Pada tahap ini disimpulkan bahwa presentase rata-rata hasil penilaian ahli media model *blended learning* pada mata pelajaran Rias Wajah Karakter adalah 88,1% "baik".
3. Hasil Belajar Model *Blended Learning*
Rata-rata nilai siswa sebelum menerima materi pelajaran Rias Wajah Karakter *zombie* dengan menggunakan model *blended learning* atau tes kemampuan awal (*pre-test*) adalah 59,5% sedangkan rata-rata nilai siswa sesudah menerima materi pelajaran Rias Wajah Karakter *zombie* dengan menggunakan model *blended learning* berbantuan *macromedia flash* atau *post test*

adalah 79,7% dengan mengalami peningkatan 20,2% antara *pre-test* dan *post test*.

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

1. Agar proses pembelajaran Rias Wajah Karakter dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai model pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa, maka disarankan agar model pembelajaran *blended learning* berbantuan *Macromedia flash* ini sudah layak digunakan dengan alasan agar siswa dan guru mampu bertukar informasi diluar jam pelajaran tatap muka.
2. Agar pemanfaatan model *blended learning* berbantuan *Macromedia flash* sebagai salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam proses penyampaian pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Rias Wajah Karakter, maka dari itu guru masih tetap sebagai fasilitator dan programer agar siswa tetap terlibat aktif dalam proses pembelajaran Rias Wajah Karakter.
3. Agar hasil produk ini lebih maksimal dan layak digunakan lebih jauh lagi, maka diperlukan hal-hal yang mendukung produk terdiri dari: ahli kurikulum, ahli bidang studi, ahli materi, dukungan dan dan prasarana serta waktu yang tersedia.
4. Dengan alasan keterbatasan waktu dan dana peneliti, sehingga masih banyak beberapa yang belum terkontrol maka perlu kiranya dilakukan penelitian lebih lanjut pada sampel yang lebih representatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Suprijono. (2009). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Aprilya, Putri. 2014. *Perbedaan Hasil Jadi Tata Rias Wajah Karakter Perempuan Tua Dengan Menggunakan Kosmetik Body Painting Dan Foundation*.03 (01).107-112.
- Arend. 2008. *Learning to Teach-Belajar untuk Mengajar*. Yogyakarta: Pusataka Belajar. (Diterjemahkan Soetjipto, dkk).
- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Ghufron, Anik. 2007. *Panduan Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.

- Habibullah, Ahmad. 2008. *Efektifitas Pokjawas dan Kinerja Pengawas Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT. Pena Citasatria.
- Hamalik. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Husamah. 2014. *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta: prestasi Pustaka Raya.
- Kustanti, Herni. 2008. *Tata Kecantikan Kulit Jilid 3*. Direktur Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Muhaimin. 2004. *Upaya Mengefektifkan Pendidikan di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Prihadi, Singgih. 2013. *Model Blended Blearning*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Purtadi. (2011). *Blended Learning (Defenisi)*. Diakses pada 15 Januari 2017. <http://purtadi.blogspot.com/2011/04/blended-learning-defenisi.html>.
- Shibley, I., Amaral, K.A., dan Shank, J.D. (2011). *Designing a Blended Course. Using ADDIE to Guide Instructional Design*. *Journal of College Science Teaching*, 40 (6).80-85.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Aglesindo.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- . 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- . 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Wiwin, Widiantari. (2012). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Concept Sentence*. Diakses pada 20 April 2017. Dari <http://ejournal.undiksha.ac.id.php/JPGSD/article/viewFile/1920/1669>.
- Yuda, Ramadianto. 2008. *Membuat Gambar Vektor Dan Animasi Atraktif dengan Macromedia Flash Profesional 8*. Bandung: Yrama Widya.