

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MERANGKAI BUNGA UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI MAHASISWA PADA MATA KULIAH DEKORASI RUANG TATA RIAS

Arzuliah Elfita<sup>1</sup>, Astrid Sitompul<sup>2</sup>, Asrah Rezki Fauzani<sup>3</sup>, Wisri Arditha Manda Putri<sup>4</sup>.

<sup>1,2,3,4</sup>Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Medan.

Corresponding email: [arzuliaelfita@gmail.com](mailto:arzuliaelfita@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran merangkai bunga yang dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa pada mata kuliah Dekorasi Ruang Tata Rias. Media pembelajaran dirancang menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dalam bentuk modul interaktif dan video tutorial. Validasi ahli menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dengan skor rata-rata 88%. Penilaian kepraktisan oleh mahasiswa menghasilkan skor rata-rata 85.5%, yang menunjukkan media ini mudah digunakan dan membantu pembelajaran mandiri. Efektivitas media terlihat dari peningkatan nilai rata-rata mahasiswa sebesar 31%, dengan pemahaman materi meningkat hingga 85% dan keterampilan merangkai bunga meningkat hingga 82%. Media pembelajaran ini terbukti mampu mendukung proses belajar mengajar secara efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran berbasis keterampilan. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media ini sebagai sarana pendukung pembelajaran inovatif pada mata kuliah praktis lainnya.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, merangkai bunga, kompetensi, dekorasi ruang, tata rias, ADDIE.

**Abstract:** This study aims to develop a flower arrangement learning media that can enhance students' competencies in the subject of Room Decoration and Makeup Design. The learning media was designed using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) in the form of an interactive module and tutorial video. Expert validation shows that this media is highly feasible to use, with an average score of 88%. The practicality assessment by students resulted in an average score of 85.5%, indicating that the media is easy to use and facilitates independent learning. The effectiveness of the media is reflected in the 31% improvement in students' average scores, with understanding of the material increasing by 85% and flower arrangement skills improving by 82%. This learning media has proven to support the teaching and learning process effectively, attractively, and in line with the needs of skill-based learning. This study recommends the use of this media as a supporting tool for innovative learning in other practical courses.

**Keywords:** learning media, flower arrangement, competence, room decoration, makeup design, ADDIE.

### PENDAHULUAN

Media pembelajaran dalam konteks pendidikan, memiliki peran penting dalam memfasilitasi proses belajar mengajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Media pembelajaran tidak hanya membantu dalam penyampaian teori tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan praktis, terutama dalam pembelajaran berbasis keterampilan seperti merangkai bunga. (Gagne et al., 2005) menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat membantu mahasiswa memahami konsep yang kompleks dengan cara yang sederhana dan efektif.

Kemampuan merangkai bunga adalah salah satu kompetensi vital yang harus dikuasai oleh mahasiswa mata kuliah Dekorasi Ruang Tata Rias karena berkaitan langsung dengan industri tata rias

dan dekorasi. Namun, mahasiswa sering menghadapi tantangan dalam mempelajari keterampilan ini, termasuk keterbatasan waktu praktik di kelas dan minimnya panduan sistematis. (Prastowo, 2015) menjelaskan bahwa desain bahan ajar yang kreatif dan inovatif dapat mendorong keterlibatan aktif mahasiswa selama proses pembelajaran.

Hal ini menunjukkan kebutuhan mendesak akan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. (Sadiman et al., 2012) menyebutkan bahwa media pembelajaran yang baik harus mempertimbangkan kebutuhan peserta didik serta relevansi materi dengan dunia nyata. Media pembelajaran berbasis digital, seperti modul interaktif dan video tutorial, menawarkan solusi yang relevan. Dengan

pemanfaatan teknologi, mahasiswa dapat belajar secara fleksibel, baik di dalam maupun di luar kelas, sesuai kecepatan belajar mereka (Heinich et al., 2013).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran merangkai bunga menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). (Dick et al., 2015) menyatakan bahwa pendekatan sistematis dalam desain instruksional memungkinkan pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal. Selain itu, media ini diharapkan mampu mendorong kreativitas mahasiswa dalam merancang rangkaian bunga yang orisinal dan menarik.

Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran dapat meningkatkan daya serap dan motivasi belajar mahasiswa (Clark & Mayer, 2011). (Mayer, 2020) menekankan pentingnya teori pembelajaran multimedia dalam mendesain media yang efektif untuk pembelajaran berbasis keterampilan. Dengan adanya media pembelajaran yang inovatif, pembelajaran merangkai bunga dapat menjadi lebih interaktif, relevan, dan menyenangkan, sehingga mendukung mahasiswa dalam menguasai keterampilan yang sesuai dengan tuntutan industri.

Dalam pengembangannya, penting untuk mengacu pada pendekatan desain pendidikan yang valid, praktis, dan relevan dengan kebutuhan mahasiswa (Nieveen & Plomp, 2007). Media ini juga harus relevan dengan tuntutan industri untuk menjamin bahwa lulusan memiliki keterampilan yang aplikatif di dunia kerja (Reigeluth, 2016). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman teoretis, keterampilan praktis, dan kreativitas mahasiswa, sebagaimana diusulkan oleh (Warsita, 2015) yang menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran modern.

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran guna memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut (Heinich et al., 2013), media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik, menarik perhatian, dan mempermudah proses transfer ilmu. Dalam konteks pembelajaran keterampilan praktis seperti merangkai bunga, media pembelajaran berbasis digital (modul interaktif dan video tutorial)

dianggap efektif untuk menjembatani teori dan praktik .

Penggunaan media digital juga dinilai dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa melalui visualisasi proses yang lebih menarik dan interaktif. Beberapa penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh (Widyastuti, 2020), menunjukkan bahwa media berbasis video tutorial dapat membantu mahasiswa memahami langkah-langkah teknis dan meningkatkan kemandirian belajar.

Merangkai bunga adalah salah satu keterampilan seni dekorasi yang menggabungkan elemen estetika, kreativitas, dan fungsi ruang. Keterampilan ini memerlukan pemahaman tentang jenis bunga, teknik merangkai, serta kesesuaian desain dengan tema dekorasi. Dalam mata kuliah Dekorasi Ruang Tata Rias, merangkai bunga menjadi bagian penting karena memperkuat estetika tata rias dan keseluruhan presentasi ruang. Mahasiswa seringkali mengalami kesulitan dalam menguasai keterampilan ini karena keterbatasan waktu praktik di kelas dan minimnya panduan yang sistematis. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang praktis dan interaktif diperlukan untuk membantu mahasiswa menguasai teknik merangkai bunga secara efektif.

Menurut Molenda (2003), model ADDIE fleksibel dan dapat diterapkan pada berbagai konteks pembelajaran, termasuk pembelajaran berbasis keterampilan (Molenda, 2003). Dilihat dari penelitian sebelumnya oleh Dewi (2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis ADDIE efektif dalam meningkatkan keterampilan praktis mahasiswa. Penelitian terkait media pembelajaran untuk keterampilan praktis menunjukkan hasil yang positif (Dewi, 2021). Penelitian ini berbeda karena berfokus pada pengembangan media pembelajaran yang spesifik untuk keterampilan merangkai bunga dalam konteks mata kuliah Dekorasi Ruang Tata Rias.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) untuk mengembangkan media pembelajaran merangkai bunga yang efektif pada mata kuliah Dekorasi Ruang Tata Rias. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Tata Rias semester III yang mengambil mata kuliah

Dekorasi Ruang Tata Rias. Jumlah subjek penelitian adalah 30 mahasiswa yang dipilih secara purposif. Lokasi dan Waktu Penelitian dilaksanakan di Fakultas Teknik pada bulan Maret 2023.

Instrumen Penelitian yang digunakan meliputi: Lembar Validasi, Angket, Tes Hasil Belajar, Lembar Observasi. Teknik Analisis Data yang dilakukan adalah Validasi Media dan efektivitas Media: Peningkatan hasil belajar mahasiswa dianalisis dengan membandingkan nilai pre-test dan post-test menggunakan uji *gain score*.

Prosedur Penelitian :

1. Melakukan analisis kebutuhan media pembelajaran.
2. Merancang dan mengembangkan media pembelajaran sesuai hasil analisis.
3. Memvalidasi media pembelajaran dengan melibatkan ahli.
4. Melaksanakan uji coba media kepada mahasiswa.
5. Mengevaluasi hasil implementasi untuk menyempurnakan media pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran merangkai bunga yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam mendukung pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah *Dekorasi Ruang Tata Rias*. Berikut adalah penjelasan rinci dari hasil penelitian:

#### 1. Validasi Media Pembelajaran

Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan media pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi, media ini memperoleh skor rata-rata sebesar 88%, yang menunjukkan kategori sangat layak. Aspek yang dinilai meliputi tampilan media, kemudahan penggunaan, interaktivitas, dan kesesuaian materi. Hasil validasi ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran yang relevan dan berkualitas, dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Hasil Validasi Media Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Ahli Media (%)	Ahli Materi (%)	Rata-rata (%)	Keterangan
1	Tampilan Media	90	85	87.5	Sangat Layak
2	Kemudahan Penggunaan	88	89	88.5	Sangat Layak
3	Interaktivitas	90	86	88	Sangat Layak
4	Kesesuaian Materi	87	88	87.5	Sangat Layak
	<b>Rata-rata</b>			88	Sangat Layak

#### 2. Kepraktisan Media Pembelajaran

Kepraktisan media dinilai melalui angket yang diisi oleh mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran. Rata-rata skor kepraktisan yang diperoleh adalah 85.5%, dengan kategori sangat praktis. Mahasiswa menyatakan bahwa media ini mempermudah pemahaman terhadap materi, memiliki tampilan visual yang menarik, dan interaktif. Selain itu, media ini dinilai cukup mudah diakses sehingga mendukung pembelajaran mandiri mahasiswa di luar jam perkuliahan, dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Kepraktisan Media

No	Aspek Penilaian	Skor (%)	Kategori
1	Kemudahan Memahami Materi	87	Sangat Praktis

2	Kemenarikan Visual Media	90	Sangat Praktis
3	Interaktivitas Media	85	Sangat Praktis
4	Kemudahan Akses	80	Praktis
	<b>Rata-rata</b>	<b>85.5</b>	<b>Sangat Praktis</b>

#### 3. Efektivitas Media Pembelajaran

Efektivitas media diukur melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test mahasiswa. Rata-rata nilai pre-test mahasiswa adalah 65, yang meningkat menjadi 85 pada post-test, dengan peningkatan sebesar 31%. Selain itu, pemahaman materi mahasiswa meningkat sebesar 85%, dan keterampilan merangkai bunga meningkat hingga 82%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak hanya membantu

mahasiswa memahami teori tetapi juga mengasah keterampilan praktis mereka secara signifikan, dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Hasil Efektivitas Media

No	Aspek Penilaian	Sebelum (Pre-Test)	Sesudah (Post-Test)	Peningkatan (%)
1	Rata-rata Nilai Mahasiswa	65	85	31
2	Pemahaman Materi	70	85	85
3	Keterampilan Merangkai Bunga	68	83	82

Kesimpulan Efektivitas: Media pembelajaran meningkatkan pemahaman mahasiswa hingga 85% dan keterampilan hingga 82%, sehingga efektif mendukung pembelajaran.

### Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran merangkai bunga yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa pada mata kuliah *Dekorasi Ruang Tata Rias*. Media pembelajaran yang dirancang melalui pendekatan model ADDIE berhasil menunjukkan hasil yang valid, praktis, dan efektif, sebagaimana dibuktikan oleh hasil validasi, uji coba, dan analisis efektivitas. Hasil validasi media oleh ahli menunjukkan bahwa media ini memenuhi kriteria kelayakan dengan skor rata-rata 88%, yang masuk dalam kategori sangat layak. Validasi ini mencakup beberapa aspek, seperti tampilan visual, interaktivitas, dan kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran. Tampilan media yang menarik dan sistematis mendukung kemudahan mahasiswa dalam memahami materi merangkai bunga. Selain itu, penyajian langkah-langkah yang relevan dengan kurikulum menjadikan media ini selaras dengan kebutuhan kompetensi mahasiswa.

Temuan ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis visual interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang bersifat praktis. Media ini tidak hanya memberikan pengetahuan teoretis, tetapi juga mendukung pembelajaran berbasis keterampilan yang diperlukan dalam praktik merangkai bunga.

Penilaian kepraktisan media menunjukkan skor rata-rata 85.5%, yang termasuk kategori sangat praktis. Mahasiswa merasa bahwa media ini mudah diakses dan memberikan panduan yang jelas melalui video tutorial yang interaktif. Hal ini

membantu mahasiswa untuk belajar secara mandiri, bahkan di luar kelas, sehingga lebih fleksibel dalam memahami materi.

Kemudahan akses ini mendukung temuan bahwa media berbasis digital mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan mahasiswa. Dengan memanfaatkan teknologi, mahasiswa dapat mengulangi materi sesuai kebutuhan tanpa keterbatasan waktu dan tempat.

Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa media pembelajaran berhasil meningkatkan nilai rata-rata mahasiswa dari 65 (pre-test) menjadi 85 (post-test), dengan peningkatan sebesar 31%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa dalam merangkai bunga.

Fitur video tutorial dalam media pembelajaran sangat membantu mahasiswa dalam memahami langkah-langkah merangkai bunga secara praktis. Mahasiswa juga mampu mengaplikasikan teori ke dalam praktik dengan lebih percaya diri. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyebutkan bahwa penggunaan video sebagai alat bantu pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman materi dan kemampuan aplikatif mahasiswa.

Media pembelajaran ini relevan dengan kebutuhan mata kuliah *Dekorasi Ruang Tata Rias*, karena mengintegrasikan aspek artistik dan praktis yang menjadi kompetensi inti mahasiswa. Dengan menggunakan media ini, mahasiswa tidak hanya belajar teknik merangkai bunga, tetapi juga memahami prinsip tata ruang dan estetika yang sesuai dengan tema dekorasi. Media ini juga merangsang kreativitas mahasiswa dalam menciptakan desain dekorasi yang inovatif dan menarik.

## PENUTUP

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran merangkai bunga yang valid, praktis, dan efektif untuk mendukung pembelajaran pada mata kuliah *Dekorasi Ruang Tata Rias*. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dengan skor rata-rata 88%. Media dinilai praktis dengan skor rata-rata 85.5%, memudahkan mahasiswa dalam memahami materi. Efektivitas media terlihat dari peningkatan nilai rata-rata mahasiswa sebesar 31% serta peningkatan pemahaman materi hingga 85% dan keterampilan hingga 82%. Media ini terbukti membantu mahasiswa menguasai keterampilan merangkai bunga secara lebih sistematis dan menarik, mendukung pembelajaran berbasis keterampilan dengan cara yang inovatif dan relevan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Clark, R., & Mayer, R. (2011). *e-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*. Wiley.
- Dewi, N. (2021). Literasi digital dalam pembelajaran daring: Studi kasus pada pendidikan menengah. *Journal of Information System, Informatics, and Computing*, 5(2), 45–55.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. (2015). *The Systematic Design of Instruction* (8th ed.). Pearson.
- Gagne, R., Wager, W., Golas, K., & Keller, J. (2005). *Principles of Instructional Design* (5th ed.). Wadsworth.
- Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J. (2013). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Pearson Education.
- Mayer, R. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Molenda, M. (2003). In Search of the Elusive ADDIE Model. *Performance Improvement*, 42(5), 34–36.
- Nieveen, N., & Plomp, T. (2007). *An Introduction to Educational Design Research. Enschede: SLO Netherlands Institute for Curriculum Development*.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.
- Reigeluth, C. (2016). *Instructional-Design Theories and Models: A New Paradigm of Instructional Theory*. Routledge.
- Sadiman, A., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada.
- Warsita, B. (2015). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Rineka Cipta.
- Widyastuti, H. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 145–155.