

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ORNAMEN TUMBUHAN DALAM RIAS FANTASI BAGI SISWA JURUSAN TATA KECANTIKAN KULIT

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA ORNAMENTAL PLANT IN FANTASY MAKE UP FOR STUDENTS OF BEAUTY SKIN CARE DEPARTMENT

Oleh: Eka Ningrum Rakhmawati, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta
sayaekaningrum@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Produk Multimedia Interaktif Ornamen Tumbuhan Dalam Rias Fantasi yang berisi materi ornamen, materi desain dan materi rias fantasi. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan tiga tahap pengembangan. Tahap pertama studi pendahuluan, tahap kedua pengembangan produk, tahap ketiga melakukan uji coba produk. Penelitian ini ditentukan dengan *purpose sampling* yaitu oleh 1 ahli materi, 1 ahli media dan 15 siswa Jurusan Tata Kecantikan Kulit. Hasil penelitian menunjukkan hasil akhir validasi ahli materi pada aspek pembelajaran dinyatakan sangat layak digunakan dengan prosentase 100% dan aspek isi dinyatakan sangat layak digunakan dengan prosentase 100% serta hasil akhir validasi ahli media pada aspek tampilan dinyatakan sangat layak dengan prosentase 80% dan aspek pemrograman dinyatakan sangat layak dengan prosentase 87,5% sementara hasil uji coba lapangan pada aspek pembelajaran dengan skor 82,25%, aspek isi dengan skor 80,75% dan aspek tampilan dengan skor 82,25% dinyatakan sangat layak.

Kata kunci: multimedia interaktif, *research and development*, ornamen tumbuhan, rias fantasi, tata kecantikan kulit

Abstract

This research aims to develop the Interactive Multimedia Product Ornamental Plants In Fantasy Makeup containing material ornament, material design and material fantasy makeup. The research and development uses three stages of development. The first phase is the preliminary studies, the second phase is product development and the third is testing products. This study was determined by purposive sampling are 1 expert material, 1 media expert and 15 students of Beauty Skin Care Department. The results showed the final results of the validation of expert material learning aspect is otherwise very decent used with a percentage of 100 % and the content aspect is otherwise very decent used with a percentage of 100 % as well as the final results of the validation of media experts on aspects of otherwise very decent display with a percentage of 80 % and the programming aspects of otherwise very decent with a percentage of 87.5 % while the results of field trials on aspects of learning with a score of 82.25 % , the content aspect with a score of 80.75 % and aspect display with a score of 82.25 % declared very decent

Keywords:

interactive multimedia , research and development , ornamental plant, fantasy makeup , beauty of skin care.

PENDAHULUAN

Dua hal yang penting dan saling berkaitan dalam proses belajar mengajar adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Pemilihan sebuah metode mengajar mempengaruhi jenis media pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat, motivasi dan rangsangan untuk belajar, membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian isi pelajaran. Kendala dalam penggunaan media disebabkan kurangnya kemampuan dan pemahaman guru atau siswa dalam menggunakan media.

Sasaran pengguna media adalah siswa dan guru jurusan Tata Kecantikan Kulit, pencapaian yang diharapkan adalah siswa mengerti, memahami dan mempraktekkan materi yang sudah dipelajarinya sementara guru lebih mudah dalam menjelaskan materi. Jenis media berperan dalam proses pencapaian yang diharapkan. Pemilihan media salah satunya dengan mengamati karakteristik pengguna media, sasaran pengguna media dalam penelitian ini adalah siswa perempuan kelas XII yang merupakan kelompok periode remaja akhir yang cukup memiliki daya kreativitas, keterampilan komunikasi dan daya fantasi yang baik. Hurlock dalam Izzaty (2008:124) menyatakan bahwa awal masa remaja berlangsung kira-kira tiga belas tahun sampai enam belas tahun atau tujuh belas tahun, dan akhir masa remaja bermula dari usia 16 atau 17 tahun sampai 18 tahun, yaitu usia mata secara hukum. Pada masa remaja akhir ini mereka mulai mencari identitas diri yang mempengaruhi pembentukan mental dan sikap, minat dan perhatian mereka. Mereka mampu berpikir mengenai sesuatu yang berada diluar pengamatannya namun masih membutuhkan rangsangan untuk memahami terlebih dahulu sebelum mempraktekkannya. Selain itu, mereka dihadapkan pada keadaan perkembangan teknologi saat ini yang mampu membangkitkan minat mereka untuk belajar baik teori maupun praktek. Hurlock dalam Yusuf (2002:83) menyatakan anak sekolah menengah atas mulai memikirkan masa depan mereka secara sungguh-

sungguh. Hal ini akan sangat berpengaruh pada proses belajar.

Rias fantasi sebagai salah satu materi dalam paket keahlian jurusan Tata Kecantikan Kulit bagi kelas XII yang masuk dalam mata pelajaran Rias Wajah Khusus dan Kreatif. Materi rias fantasi meliputi merias wajah, melukis di badan, menata rambut, busana dan kelengkapannya. Pembelajaran rias fantasi meliputi membaca, mengamati contoh gambar dan video, membuat gambar konsep atau sket, melakukan eksperimen. Siswa memiliki beberapa kendala yakni tidak mampu menggambar, kesulitan dalam memperoleh ide membuat konsep rias, media yang digunakan terbatas presentasi gambar dan *slide powerpoint*. Selain itu, guru kesulitan menyampaikan teori dasar desain dikarenakan mata pelajaran desain telah dihapus.

Berdasarkan kendala yang ada dalam proses pembelajaran guru bisa menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan meminimalisir keluhan siswa. Multimedia merupakan media pembelajaran terdiri dari perpaduan antara teks, gambar, audio-video dan didalamnya dapat disisipkan evaluasi yang disediakan secara interaktif. Multimedia menjadi salah satu media yang menarik digunakan dalam pembelajaran rias fantasi karena semua materi rias fantasi dapat disajikan dalam satu media pembelajaran dan siswa dapat berinteraksi langsung dengan media untuk pembelajaran aktif dan interaktif.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).

Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian berlangsung mulai bulan Agustus 2016 sampai dengan November 2016. Lokasi penelitian di Jurusan Tata Kecantikan Kulit SMK Negeri 4 Yogyakarta terletak di Jalan Sidikan No. 60, Umbulharjo.

Target/Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini ditentukan dengan *purposive sampling* sebagai berikut 1 orang ahli materi yang termasuk guru mata pelajaran, 1 orang ahli media yang *expert* dalam media pembelajaran dan desain dan 15 siswa Jurusan Tata Kecantikan Kulit kelas XII dengan kriteria mampu mengoperasikan komputer.

Prosedur

Prosedur penelitian ini menggunakan prosedur yang dikembangkan oleh Borg & Gall dan telah disederhanakan menjadi 3 langkah menurut Sukmadinata (2013) yaitu dengan melakukan studi pendahuluan, mengembangkan produk dan melakukan uji coba produk.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Jenis data merupakan data kualitatif dan data kuantitatif terhadap kualitas multimedia interaktif yang diperoleh dari kuisisioner validasi ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran, serta hasil kuisisioner hasil uji coba siswa. Kuisisioner berisikan pernyataan-pernyataan berkaitan dengan produk yang dikembangkan. Masing-masing pernyataan dibagi menjadi empat skala yaitu: Tidak Layak (TL), Kurang Layak (KL), Layak (L), Sangat Layak (SL), kemudian dituangkan dalam bentuk pilihan berupa angka skala 1,2,3 dan 4. Teknik pengumpulan data tahap pertama diperoleh dengan wawancara kepada guru mata pelajaran mengenai materi yang dipilih untuk multimedia interaktif selain itu dengan dokumentasi hasil karya siswa dan media yang digunakan guru selama pembelajaran. Tahap kedua diperoleh dengan observasi mengamati objek penelitian yaitu letak strategi sekolah, proses pembelajaran dan sarana prasarana yang dimiliki sekolah. Tahap ketiga menggunakan kuisisioner untuk memperoleh data ketersediaan media pembelajaran yang digunakan siswa.

Teknik Analisis Data

Hasil uji ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran serta uji coba siswa dicari rata-rata empirisnya kemudian diubah kedalam bentuk skor prosentase (%), untuk mengetahui kualitas multimedia menggunakan rumus (Sugiyono,2012:305)

Tabel 1. Rumus Prosentase

$$\text{Skor tanggapan (\%)} = \frac{\text{Rata-rata}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Pembagian nilai skor menggunakan skala likert dengan rentang skor 1-4 berdasarkan modifikasi skala likert untuk menghilangkan kelemahan yang dimiliki skala likert 5 tingkat yaitu pada skala 3(*undecided*/belum memutuskan) dengan kriteria prosentase sebagai berikut (Suharsimi,1998:245-246)

Tabel 2. Kriteria Penskoran Prosentase dengan Skala Likert

Kriteria	Skala Likert	Prosentase
Sangat Layak	4	76%-100%
Layak	3	56%-75%
Kurang Layak	2	40%-55%
Tidak Layak	1	<40%

Skor rata-rata yang diperoleh kemudian diubah ke dalam bentuk prosentase. Dengan standar skala kualitas multimedia yang dikembangkan, yaitu multimedia pembelajaran dinyatakan layak apabila skor tanggapan minimal 56%. Namun, apabila skor tanggapan kurang dari 55% maka media pembelajarankurang layak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Studi Pendahuluan

a. Analisis Kebutuhan

Kegiatan analisis kebutuhan dilakukan dengan observasi dan wawancara mengenai pelaksanaan pembelajaran rias fantasi. Melalui kegiatan ini diperoleh beberapa informasi yang

terkait dengan penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif.

Tabel 3. Hasil observasi dan wawancara pelaksanaan pembelajaran rias fantasi

No	Yang diamati	Hasil Pengamatan
1	Kurikulum yang digunakan	Kurikulum yang digunakan merupakan kurikulum 2013.
2	Alokasi waktu pembelajaran	Alokasi waktunya 6 jam pelajaran, dengan 1 jam pelajaran berdurasi 45 menit dan dalam 1 minggu hanya sekali tatap muka.
3	Alokasi materi pembelajaran rias fantasi	Dialokasikan dalam 4 kali tatap muka dengan pembagian: Minggu I: Teori dan Penugasan, Minggu II: Presentasi dan Latihan (praktek merias), Minggu III: Pengambilan nilai gelombang pertama, dan Minggu IV: Pengambilan nilai gelombang kedua.
4	Minat siswa terhadap mata pelajaran	Minat siswa sangat baik dalam pembelajaran rias fantasi hanya terdapat kendala dalam penugasan dikarenakan siswa merasa tidak memiliki jiwa seni dan merasa susah menggali ide.
5	Peran guru dalam pembelajaran	Guru berusaha menarik siswa untuk terus menggali ide dengan berbagai media seperti halnya contoh desain riasan, presentasi desain, power point.
6	Materi apa	Materi dasar rias telah

	yang dipelajari	dipelajari pada semester sebelumnya, namun terkendala dengan materi tentang dasar desain dikarenakan dengan kurikulum baru mata pelajaran desain telah dihapus sehingga guru diawal materi harus kembali membuka materi dengan ilmu tentang desain. Dalam rias fantasi materi yang dipelajari desain, tema, kosmetika dan alat dalam rias fantasi.
7	Media yang digunakan dan proses penggunaan media	Media yang sudah digunakan selama ini berupa gambar presentasi dan slide power point. Dalam penggunaan media gambar presentasi terdapat dua cara yakni pertama guru akan menunjukkan gambar hasil desain rias yang telah dikerjakan sebelumnya dan yang kedua berupa gambar wajah yang belum dirias dan guru akan mulai mencontohkan proses desain di muka kelas. Sementara dalam slide power point guru akan memberikan materi inti rias fantasi beserta contoh desain dan langkah-langkah merias.
8	Sistem evaluasi dan penilaian	Dalam evaluasi guru memberikan soal uraian yang memiliki nilai bobot 5-20 untuk setiap soal. Selain soal uraian, penugasan lainnya membuat makalah yang

		berisi materi tema rias fantasi sebagai tugas individu dan membuat rencana desain rias fantasi untuk penilaian praktek.
9	Kendala dalam pembelajaran	Keluhan siswa dikarenakan ketidakmampuan dalam menggambar dan memperoleh ide desain rias, Media yang digunakan terbatas, yakni presentasi gambar dan power point, Guru pun kurang menguasai corel draw yang merupakan sebuah software desain yang mampu mempermudah membuat desain serta dalam hal materi guru merasa kesulitan dikarenakan mata pelajaran desain telah dihapus.

b. Studi Literat

Kurikulum yang digunakan sekolah merupakan kurikulum 2013. Jenis multimedia yang dikembangkan berbentuk multimedia interaktif. Dalam multimedia pembelajaran terdapat kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara dan video yang dapat dikendalikan sendiri oleh pengguna sehingga dapat juga disebut dengan multimedia interaktif.

Proses Pengembangan Multimedia

a. Pembuatan Model Rancangan Multimedia

Model rancangan materi pembelajaran berpedoman pada kompetensi inti dan kompetensi dasar silabus kurikulum 2013 jurusan kecantikan kulit kelas XII . Materi yang dipilih dalam pengembangan multimedia ini adalah desain rias fantasi. Informasi-informasi yang disajikan, penjelasan desain dan ornamen, elemen dan prinsip penyusunan desain, penjelasan rias fantasi, prinsip perencanaan rias fantasi.

b. Pembuatan *Flow Chart*

Flow chart merupakan diagram alur yang menjelaskan rangkaian proses pada multimedia pembelajaran ornamen.

c. Pembuatan *Story Board*

Story board disebut juga sebagai rancangan dasar tampilan/*lay out* multimedia pembelajaran yang dikembangkan disertai penjelasan interaksi disetiap isi yang terdapat didalamnya. *Story board* berisi gambaran secara keseluruhan yang ada dalam *flow chart*. Rancangan *story board* selanjutnya dijadikan acuan dalam pengembangan multimedia interaktif.

d. Pengumpulan Bahan Pendukung

Pengumpulan bahan pendukung dilakukan dengan mengumpulkan segala informasi mengenai ornamen, elemen dan prinsip desain serta rias fantasi baik dari buku, internet, jurnal maupun narasumber.

e. Tahap Produksi

Tahap produksi dilakukan setelah bahan pendukung yang dibutuhkan terkumpul. Pengembangan multimedia pembelajaran ini didukung dengan beberapa *software* atau perangkat lunak diantaranya *Adobe Photoshop CS3*, *Adobe Soundbooth CS3*, *CorelDRAW X4* setelah keseluruhan data olahan dikombinasikan melalui *Adobe Flash CS3* sebagai *software* akhir

f. Pengemasan Produk

Produk akhir dikemas dalam bentuk CD dan *file exedan file swf* berbentuk kepingan *CD-RW* beserta cover sehingga mudah untuk dibawa dan digunakan.

HASIL PENELITIAN

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan dalam 2 tahap yaitu tanggal 6 November 2015 dan 20 November 2015. Dalam tahap pertama diperoleh hasil pada aspek pembelajaran dengan 10 indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut jumlah skor penilaian sebesar 40, rata-rata sebesar 4, dan skor tanggapan sebesar 100%. Penilaian tersebut berdasarkan Kriteria Penskoran Prosentase dengan Skala Likert termasuk kategori Sangat Layak dan pada aspek materi dengan 15 indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 59,

rata-rata sebesar 3,9333 dan skor tanggapan sebesar 98,3325%. Penilaian tersebut termasuk kategori Sangat Layak. Terdapat saran untuk mengubah sedikit animasi gerak bibir pada maskot sesuai dengan kebutuhan guna meminimalisir fokus peserta didik tertuju pada bentuk maskot. Dalam tahap kedua diperoleh hasil pada aspek pembelajaran dengan 10 indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 40, rata-rata sebesar 4 dan skor tanggapan sebesar 100%. Penilaian tersebut berdasarkan Kriteria Penskoran Prosentase dengan Skala Likert termasuk kategori Sangat Layak dan pada aspek materi dengan 15 indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 60, rata-rata sebesar 4 dan skor tanggapan sebesar 100%. Penilaian tersebut termasuk kategori Sangat Layak.

b. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan dalam 3 tahap yaitu 2 November 2015, 13 November 2015 dan 27 November 2015. Dalam tahap pertama diperoleh hasil validasi ahli media pada aspek tampilan dengan 15 indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 30, rata-rata sebesar 2, dan skor tanggapan sebesar 50%. Penilaian tersebut berdasarkan Kriteria Penskoran Prosentase dengan Skala Likert termasuk kategori Kurang Layak dan pada aspek pemrograman dengan 10 indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 23, rata-rata sebesar 2,3 dan skor tanggapan sebesar 57,5%. Penilaian tersebut termasuk kategori Layak. Terdapat saran perlu adanya perbaikan dalam *layout*, perpaduan *background* dengan warna serta *typografi*, komposisi warna, bentuk *button* ada yang perlu diperbaiki bentuknya pada bagian pilihan menu, dalam kompetensi sebaiknya ditampilkan dari KI 1 sampai KI 4 dan berikan perbedaan pada KI yang dipilih, perlu diperbaiki tata penulisan dalam materi dan sub-materi agar tampak perbedaannya sehingga tidak membingungkan. Dalam tahap kedua diperoleh hasil validasi ahli media pada aspek tampilan dengan 15 indikator penilaian menghasilkan data

sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 46, rata-rata sebesar 3,067 dan skor tanggapan sebesar 76,675%. Penilaian tersebut berdasarkan Kriteria Penskoran Prosentase dengan Skala Likert termasuk kategori Sangat Layak. Berdasarkan tabel 16 diketahui bahwa hasil validasi ahli media pada aspek pemrograman dengan 10 indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 34, rata-rata sebesar 3,4 dan skor tanggapan sebesar 85%. Penilaian tersebut termasuk kategori Sangat Layak. Terdapat saran yaitu mengubah ukuran *font* pada judul dalam tampilan pembuka agar dibuat lebih besar, penulisan KI poin 3 perlu *bold* agar tulisan menjadi *centre of interest* diantara KI yang lain demikian pula pada penulisan KD 3.17, dalam desain cover CD *layout* dibuat *transparent* agar tidak terlalu *over* yang menyebabkan mirip dengan undangan pernikahan dan *typografi* judul dibuat dengan ukuran lebih besar. Dalam tahap validasi ketiga diperoleh hasil pada aspek tampilan dengan 15 indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 48, rata-rata sebesar 3,2 dan skor tanggapan sebesar 80% termasuk kategori Sangat Layak sementara pada aspek pemrograman dengan 10 indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 35, rata-rata sebesar 3,5 dan skor tanggapan sebesar 87,5% termasuk kategori Sangat Layak.

c. Hasil Uji Coba Siswa

Uji coba lapangan dilakukan pada 24 November 2015 dilakukan oleh 15 siswa Jurusan Tata Kecantikan Kulit. Hasil yang diperoleh pada aspek pembelajaran dengan 3 indikator penilaian menghasilkan data yaitu, jumlah rata-rata skor 9,87, skor rata-rata keseluruhan 3,29 dan skor tanggapan 82,25% dan masuk kategori Sangat Layak. Berdasarkan tabel 20 dapat diketahui bahwa uji coba lapangan pada aspek isi dengan 7 indikator penilaian menghasilkan data, yaitu jumlah rata-rata skor 22,60, skor rata-rata keseluruhan 3,23 dan skor tanggapan 80,75% dan masuk kategori Sangat Layak. Berdasarkan tabel 21 dapat diketahui bahwa uji coba lapangan pada

aspek tampilan dengan 10 indikator penilaian menghasilkan data, yaitu jumlah rata-rata skor 32,93 , skor rata-rata keseluruhan 3,29 dan skor tanggapan 82,25% dan masuk kategori Sangat Layak.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil penelitian dan pengembangan multimedia interaktif ornamen tumbuhan dalam rias fantasi inidapat disimpulkan:

Multimedia interaktif yang dikembangkan yang telah melalui tahap validasi terhadap ahli materi dan ahli media serta uji coba lapangan dinyatakan sangat layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam pembelajaran rias fantasi di Jurusan Tata Kecantikan Kulit SMK Negeri 4 Yogyakarta.

Saran

1. Multimedia pembelajaran interaktif ini dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya sebagai salah satu alternatif media pembelajaran.
2. Dapat dilakukan pengembangan terhadap multimedia pembelajaran interaktif di jurusan lain dengan pokok bahasan yang berbeda.
3. Selain mempelajari ilmu pendidikan seni rupa ada baiknya juga mempelajari ilmu lain yang berkesinambungan dengan ilmu seni rupa

didalamnya karena akan bermanfaat bagi dunia pendidikan dan bagi diri sendiri karena ilmu seni rupa sangatlah luas dan saling berkaitan dengan ilmu-ilmu lain, sebarkan dan bagikan ilmu yang kalian miliki.

DAFTAR PUSTAKA

- Izzaty, Rita Eka., dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta : UNY Press.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sukmadinata, Nana. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Yusuf, Syamsu. 2002. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

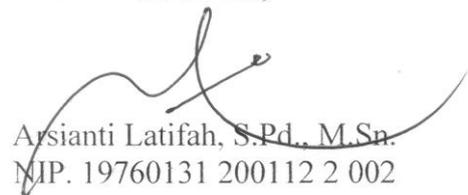
Yogyakarta, 14 Januari 2016

Pembimbing,



Eni Puji Astuti, M.Sn
NIP. 19780102 200212 2004

Reviewer,



Aysianti Latifah, S.Pd., M.Sn.
NIP. 19760131 200112 2 002