

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *GOOGLE*
SITES PADA MATA PELAJARAN RIAS WAJAH KHUSUS DAN
KREATIF DI SMK NEGERI 6 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh
Gelar Diploma Empat (D4) Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan pada
Departemen Tata Rias dan kecantikan FPP UNP*



Oleh:

**SONIA SANTIKA
18078021/ 2018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TATA RIAS DAN KECANTIKAN
DEPARTEMEN TATA RIAS DAN KECANTIKAN
FAKULTAS PARIWISATA DAN PERHOTELAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *GOOGLE*
SITES PADA MATA PELAJARAN RIAS WAJAH KHUSUS DAN
KREATIF DI SMK NEGERI 6 PADANG

Nama : Sonia Santika
NIM/BP : 18078021/2018
Program Studi : Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan
Departemen : Tata Rias dan Kecantikan
Fakultas : Pariwisata dan Perhotelan

Padang, November 2022

Disetujui oleh:
Pembimbing



Murni Astuti, S.Pd, M.Pd.T.
NIP. 19741201 200812 2 002

Mengetahui

Kepala Departemen Tata Rias dan Kecantikan
Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang



Murni Astuti, S.Pd, M.Pd.T.
NIP. 19741201 200812 2 002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan
Departemen Tata Rias dan Kecantikan
Fakultas Pariwisata dan Perhotelan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Google Sites* pada Mata Pelajaran Rias Wajah Khusus dan Kreatif di SMK Negeri 6 Padang
Nama : Sonia Santika
NIM/BP : 18078021/2018
Program Studi : Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan
Fakultas : Pariwisata dan Perhotelan

Padang, November 2022

Tim Penguji

1. Ketua : Murni Astuti, S.Pd, M.Pd.T.

1. 

2. Anggota : Dra. Hayatunnafus M.Pd.

2. 

3. Anggota : Vivi Efrianova S.ST., M.Pd.T.

3. 



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS PARIWISATA DAN PERHOTELAN
DEPARTEMEN TATA RIAS DAN KECANTIKAN
Jl. Prof Dr. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang 25171
Telp.(0751)7051186 e-mail: tatariasdankecantikan@gmail.com
Website <http://trk.fpp.unp.ac.id>

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sonia Santika
BP/NIM : 18078021/2018
Program Studi : Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan
Departemen : Tata Rias dan Kecantikan
Fakultas : Pariwisata dan Perhotelan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul:

“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Google Sites* pada Mata Pelajaran Rias Wajah Khusus dan Kreatif di SMK Negeri 6 Padang “

Adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di instansi UNP maupun dimasyarakat negara. Demikian pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui,
Kepala Departemen Tata Rias dan Kecantikan
Fakultas Pariwisata dan Perhotelan

Murni Astuti, S.Pd, M.Pd.T.
NIP. 19741201 200812 2002

Saya yang menyatakan,



Sonia Santika
NIM. 18078021

ABSTRAK

Sonia Santika, 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Rias Wajah Khusus dan Kreatif di SMK N 6 Kota Padang

Penelitian ini dilatarbelakangi karena masih banyak nilai siswa yang tidak mencapai KKM pada mata pelajaran rias wajah khusus dan kreatif dengan materi rias fantasi dikarenakan siswa tersebut memiliki tingkat pemahaman yang rendah terhadap materi yang disampaikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Multimedia Interaktif dan mengetahui tingkat kevalidasi, kepraktisan dan keefektivitasan Multimedia Interaktif pada pelajaran mata pelajaran Rias wajah Khusus dan Kreatif dalam Pembelajaran Rias Fantasi di SMK N 6 Padang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Prosedur pengembangan yang di gunakan dalam penelitian ini mengacu pada model 4D yang terdiri dari pendefenisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*) dan penyebaran (*Dissemination*). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah data uji kevalidan, data uji kepraktisan, soal efektivitas. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini berupa angket (kuesioner). Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis kevalidan, analisis kepraktisan dan analisis efektivitas.

Hasil penelitian ini adalah nilai validasi media sebesar 0,84 dalam kategori sangat valid dan untuk validasi materi 0,847 dengan kategori sangat valid. Nilai uji praktikalitas dilihat dari respon siswa sebesar 94,45% dengan kategori sangat praktis dan lebih praktikalitas didapatkan dari respon guru sebesar 94,79% yang kateg

ori sangat praktis. Uji efektivitas diperoleh dengan melakukan uji *pretest* dengan rata-rata 38,59 dan uji *posttest* dengan rata-rata 86,41 sedangkan perolehan nilai N-Gain menunjukkan hasil 0,76 yang memiliki arti bahwa media yang dikembangkan telah efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Maka disarankan guru menggunakan media multimedia interaktif yang dikembangkan ini sebagai bahan referensi dan materi pelajaran Rias wajah khusus dan Kreatif.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, Rias Wajah Khusus dan Kreatif

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Rias Wajah Khusus dan Kreatif di SMK N 6 Kota Padang”. Shalawat beserta salam penulis ucapkan kepada junjungan alam yakni Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan perubahan kepada umat manusia berupa ilmu pengetahuan dan berakhlak khamarah.

Dalam penyelesaian skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan, bantuan dan arahan dari berbagai pihak, baik moral maupun materil. Untuk itu dalam kesempatan ini, dengan kerendahan hati penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada

1. Ibu Murni Astuti, S.Pd., M.Pd.T selaku Ketua Jurusan Tata Rias dan Kecantikan sekaligus dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan dan semangat untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hayatunnafus M.Pd.selaku penguji 1 yang telah memberikan saran yang bersifat membangun dalam penulisan skripsi ini.
3. Ibu Vivi Efrianova S.ST., M.Pd.T selaku penguji 2 yang telah memberikan saran yang bersifat membangun dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Mitra Lusiana, SST.,M.Pd.T selaku Dosen Penasehat Akademik memberikan arahan dan semangat untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Ibu Dra. Ernawati, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Pariwisata Perhotelan Universitas Negeri Padang.
6. Kedua orang tua yang telah memberikan kasih sayang, doa, dorongan dan nasehat yang membuat penulis bersemangat dalam mengerjakan penelitian ini.
7. Ucapan terimakasih kepada teman dekat, sahabat dan teman-teman seperjuangan yang memberikan semangat, motivasi, bantuan dan dorongan pada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis berdoa semoga bantuan, bimbingan dan dorongan yang telah diberikan menjadi amal baik dan ditempatkan Allah SWT sebagai ibadah dan bernilai pahala disisi-Nya. Penulis mohon maaf yang sedalam-dalamnya atas segala kekhilafan yang telah penulis perbuat. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis harapkan saran dan pendapat dari semua pihak untuk lebih menyempurnakan penulisan skripsi ini.

Padang, 12 September 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Pengembangan.....	11
F. Manfaat Pengembangan.....	12
G. Pentingnya Pengembangan	13
H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	13
I. Definisi Istilah.....	14
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Landasan Teori.....	15
1. Multimedia Interaktif.....	15
2. Google sites.....	24
3. Rias Wajah Khusus dan Kreatif.....	28
4. Validitas, Praktikalitas dan efektivitas	43
B. Kerangka Konseptual.....	46
C. Hipotesis	48
D. Penelitian Yang Relevan.....	49
E. Hipotesis	52
F. Penelitian yang Relevan.....	52

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	55
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	55
C. Subjek Penelitian	56
D. Model Pengembangan Produk	57
E. Jenis Data dan sumber Data.....	57
F. Prosedur Pengembangan Media.....	58
G. Teknik Pengumpulan Data.....	64
H. Instrumen Pengumpulan Data.....	65
I. Teknik Analisis Data.....	73
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	78
B. Pembahasan.....	91
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	99
B. Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN.....	106

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Keterampilan Melakukan Rias Fantasi	7
2. Alat yang Digunakan dalam Merias Fantasi	37
3. Bahan yang Digunakan dalam Merias Fantasi	39
4. Kosmetik yang di gunakan dalam Merias Fantasi	39
5. Kisi-Kisi Angket Validitas Media/Isi Multimedia Interaktif	44
6. Angket Validitas Materi/Isi Multimedia Interaktif	45
7. Kisi-kisi Angket Respon Guru terhadap Praktikalitas Menurut Dewi Jayanti 2012	47
8. Kisi-Kisi Angket Respon Siswa Terhadap Praktikalitas Menurut Dewi Jayanti 2012	48
9. Kisi-Kisi Angket Validitas Media/Isi Multimedia Interaktif	66
10. Kisi-Kisi Angket Validitas Materi/Isi Multimedia Interaktif.....	67
11. Kisi-kisi Angket Respon Guru Terhadap Praktikalitas Multimedia Interaktif.....	68
12. Kisi-Kisi Angket Respon Siswa Terhadap Praktikalitas Multimedia Interaktif.....	69
13. Uji Validitas Item Soal.....	70
14. Kategori Daya beda soal	72
15. Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	73
16. Interpretasi Koefesien Korelasi	75
17. Kriteriaia Tingkat Kepraktisan Media.....	76
18. Kriteria indeks Gain.	77
19. Hasil Validasi media Pada Pelajaran Rias Fantasi	81
20. Hasil Validitas Materi Pada Pembelajaran Rias Fantasi	82
21. Saran validator terhadap multimedia interaktif berbasis <i>Google sites</i> pada Pembelajaran Rias Fantasi.....	83
22. Hasil praktikalitas Multimedia Interaktif dengan guru tata kecantikan SMK N 6 Padang	88
23. Hasil Praktikalitas Multimedia Interaktif Dengan Siswa Tata Kecantikan SMK Negeri 6 Padang	89
24. Hasil Uji Gain Multimedia Interaktif.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Aplikasi <i>Google</i>	27
2. Tampilan <i>Google Sites</i>	27
3. Tampilan <i>Google Sites</i>	28
4. Tata Rias Fantasi Tema Flora	33
5. Tata Rias Fantasi Tema Fauna	35
6. Rias Fantasi Legenda	36
7. Kerangka Konseptual	51
8. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran	63
9. Tampilan Halaman awal Multimedia	92
10. Tampilan Silabus KI dan KD	92
11. Tampilan dari Materi	93
12. Tampilan dari Quis	94
13. Tampilan dari Multimedia Interaktif	94
14. Tampilan dari vidio tutorial dalam multimedia Interaktif	95
15. Tampilan Petunjuk Penggunaan Multimedia Interaktif	95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Hasil Pengolahan Data Uji Validitas.....	107
2. Hasil Pengolahan Data Uji Praktikalitas	112
3. Hasil Pengolahan Data Uji Efektivitas.....	115
4. Surat Izin Validator	117
5. Saran Dan Bukti Pengisian Validitas media dan materi	122
6. Surat Izin Penelitian	134
7. Angket Penelitian.....	135
8. Dokumentasi Penelitian	140
9. Surat Izin Penelitian dilabor.....	144
10. Silabus Pembelajaran	145
11. Nilai observasi awal siswa	148
12. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Postets</i>	149

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mengubah cara berpikir dan proses bertindak menuju tujuan dalam kehidupan masyarakat atau negara. Memahami Pendidikan berdasarkan undang undang nomor 20 tahun 2003 adalah Pendidikan sadar dan merencanakan untuk menciptakan suasana proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik menjadi proaktif pengembangan potensi, kekuatan spiritual, dan ketrampilan diri, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan merupakan salah satu hal yang harus dipenuhi oleh setiap manusia. Peran pendidikan bagi manusia adalah untuk mengangkat martabat, derajat, kecerdasan, moral dan dapat menjadikan manusia tersebut lebih bermanfaat bagi manusia lain (Yasmin, 2012).

Pendidikan merupakan sumber daya yang tepat untuk membangun manusia yang bermutu untuk mendukung terwujudnya suatu tujuan pembangunan nasional. peran pendidikan penting demi kemajuan suatu bangsa, karena kemajuan bangsa di tentukan oleh kualitas daya manusia. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia perlu adanya peningkatan kualitas Pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan cara memperbaiki proses pembelajaran disekolah.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu dari penyelenggara pendidikan jalur formal yang berbasis kompetensi atau life skill. Menurut (Utari, 2016:109) menjelaskan bahwa “Sekolah Menengah Kejuruan

(SMK) sebagai salah satu lembaga pendidikan formal yang bertujuan untuk menyiapkan tenaga tingkat menengah yang memiliki pengetahuan dan keterampilan serta sikap sesuai dengan spesialisasi kejuruannya.” Sehingga tujuan utama proses pembelajaran adalah siswa dapat menerapkan kemampuan yang diperoleh secara teori umum maupun praktikum khususnya, sesuai dengan tujuan dari SMK itu sendiri yaitu untuk menghasilkan lulusan yang siap untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional.

Pendidikan di Indonesia berperan besar dalam menciptakan generasi yang berkualitas. Secara umum pendidikan adalah proses belajar dari seseorang kepada orang lain untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan (Efrianova, 2022:2621).

Sehubungan dengan peningkatan kualitas Pendidikan, peran guru sangat menentukan dalam menyelenggarakan proses pembelajaran yang berkualitas. Guru senantiasa berusaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran salah satunya dengan pemanfaatan media pembelajaran agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Efrianova (2021:8503) Peran guru sangat menentukan keberhasilan siswa. Guru merupakan fasilitator yaitu memberikan kemudahan proses belajar mengajar untuk siswanya. Guru juga bertindak sebagai motivator yaitu memberikan dorongan untuk mengembangkan potensi siswanya. Guru bukan hanya semata-mata mentransfer ilmu mata pelajaran kepada siswanya namun guru sebagai motivator agar memiliki prestasi dalam belajar.

Penggunaan Media Pembelajaran untuk proses pembelajaran sangat dibutuhkan. Menurut Daryanto (2010: 4) menjelaskan bahwa” Dalam Proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, dalam hal tersebut ketidak jelasan bahan-bahan yang disampaikan dapat di bantu dengan menghadirkan sebagai perantara kerumitan bahan yang disampaikan”.

Menurut Efrianova (2022:6231) Pelaksanaan proses pembelajaran saat ini menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk menciptakan pembelajaran mandiri yang tidak bergantung pada instruktur Student Center Learning (SCL) serta ketersediaan sumber belajar yang luas dengan pemanfaatan teknologi untuk memfasilitasi pembelajaran, dimana pembelajaran dilakukan. tidak hanya terjadi secara konvensional di dalam kelas. dibatasi oleh waktu belajar yang terjadwal, namun pembelajaran sekarang dapat dilakukan di berbagai tempat yang mampu melewati jarak, ruang dan waktu.

Media belajar adalah segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajaran (individu/kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajaran sedemikian rupa sehingga proses belajar (didalam/diluar kelas) menjadi lebih efektif. (Elpira, 2015:95).

Sardirman dalam Hayatunufus (2022:12) belajar itu merupakan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya.

Salah Satu Mata Pelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah Rias Wajah Khusus dan kreatif, Silabus Mata pelajaran Rias Wajah Khusus

dan Kreatif program ke ahlian Tata kecantikan kulit di SMK 6 Padang. Pada Materi Rias fantasi Kompetensi dasar (KD) 3.17 Menerapkan rias fantasi dengan berbagai tema merupakan salah satu Mata Pelajaran yang harus di kuasai oleh siswa agar dapat menerapkan rias Fantasi dan memilih Rias Fantasi berbagai tema serta melaksanakan rias Fantasi. Kompetensi Dasar (KD) 3.17 memiliki 2 indikator pencapaian kompetensi yaitu 1) Memilih rias fantasi dengan berbagai tema 2) melakukan rias fantasi dengan berbagai tema 3) Mengetahui alat bahan dan kosmetika dalam melakukan rias fantasi. Kegiatan pembelajaran pada kompetensi dasar (KD) 3.17 Mengamati untuk menyebutkan tentang ruang lingkup pengertian, tujuan, dan jenis Rias fantasi.

Selama proses pembelajaran Pada materi Rias fantasi Masalah yang ditemukan pada Materi ini banyak siswa yang Memiliki nilai Tidak Tuntas baik dalam Teori Maupun Praktek, siswa kurang antusias saat pembelajaran berlangsung dan tidak aktif saat proses belajar mengajar, Banyaknya Siswa yang Malas belajar karna media pembelajaran yang kurang Menarik sehingga Berdampak pada Nilai siswa, Berdasarkan wawancara dengan 12 siswa KC2 yang berjumlah 32 orang media pembelajaran hanya bersumber dari apa yang disampaikan guru, melalui metode ceramah, tanya jawab, diskusi, demotrasi dan Latihan. Menurut Evianova (2021:8504) guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan dan teknologi dan/atau kesenian serta

mengupayakan penggunaannya untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat dan memperkaya kebudayaan nasional. (Pongtuluran dalam Astuti, 2014:119)

Media yang digunakan saat pembelajaran antara lain media *whiteboard*, dan media cetak seperti buku ajar dan *Jobsheet* dengan gambar penunjang di dalamnya. siswa masih kesulitan memahami konsep khususnya pada KD 3.17 Menerapkan Rias Fantasi berbagai tema dan 4.17 Melakukan Rias fantasi berbagai tema, siswa kesulitan dalam menciptakan desain rias fantasi sehingga desain dalam rias fantasi hanya mencontoh ke bentuk desain-desain yang sudah ada di dalam buku ajar saja, siswa kurang kreatif dalam melakukan rias fantasi dan pemilihan warna yang kurang cocok sebagai hasil riasan untuk di terapkan kurang baik dalam tema rias fantasi yang di pilih. Oleh karena itu guru sebagai pendidik harus mampu melakukan inovasi dalam pembelajaran sesuai standar kualifikasi akademik dan kompetensi Pendidik. Guru perlu melakukan upaya agar siswa dapat melakukan pengulangan belajar salah satunya adalah dengan Menggunakan multimedia interaktif yang dapat membantu dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

Multimedia Interaktif juga dikemukakan oleh Munir (2015:114) yaitu multimedia dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh user, sehingga user bisa memilih sendiri apa yang diinginkan untuk proses selanjutnya. Munir (2015:114) memberikan contoh beberapa multimedia interaktif yang diantaranya adalah multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi permainan, dan lain-lain. Interaktif merupakan suatu proses pemberdayaan siswa untuk

mengendalikan lingkungan belajar (Soenarto, 2009). Dalam lingkup Klasifikasi interaktif multimedia pembelajaran bukan terletak pada sistem hardware, tapi lebih mengacu pada karakteristik belajar siswa dalam merespon stimulus yang ditampilkan layar monitor komputer. Kualitas interaksi siswa dengan komputer sangat ditentukan oleh kecanggihan program komputer.

Multimedia interaktif berbasis *google sites* yang dikemukakan Hofstetter (dalam Munir, 2015:113) bahwa multimedia interaktif merupakan komputer dengan kombinasi antara teks, grafik, audio, gambar bergerak yang disertai dengan link dan *tools*. *Google Sites* adalah salah satu dari bermacam jenis WEB yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Pembuatan bahan ajar terkadang merupakan kendala atau tantangan berat bagi guru memahami dan meningkatkan kemampuan (Prastowo, 2013). Oleh sebab itu, implementasi *Google Sites* diharapkan mampu memotivasi guru agar lebih tertarik belajar dan dapat mudah memahami konsep belajar. Menurut (Harsanto, 2014) *Google Sites* memiliki arti sebagai bagian produk google sebagai alat dalam memproduksi situs. *Google Sites* ialah software yang diciptakan google dalam memproduksi berbagai jenis Website dengan cara menyatukan informasi ke satu lokasi yang dapat disebarluaskan berdasarkan kebutuhan penggunanya (Mardin & Nane, 2020). Selain itu, *Google Sites* bisa dipakai menjadi media pembelajaran bersifat jarak jauh dan bisa dikunjungi dengan media perangkat berbagai jenis selagi terkoneksi dengan jaringan internet dan dapat dikunjungi secara gratis serta mudah, Karena dengan *Google Sites* siswa belajar bisa dimanapun dan kapanpun.

Rias Fantasi membutuhkan media pembelajaran yang nyata yaitu berupa media pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis *Google sites* yang nanti media pembelajaran ini dapat digunakan oleh siswa. Sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Program ini dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe *visual*, *auditif*, maupun *kinestetik* (Rusman dkk, 2013: 297).

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 22 Juli 2022 dengan guru mata pelajaran Rias Wajah khusus dan kreatif SMKN 6 Padang, banyaknya nilai siswa yang tidak tuntas, memahami dari 62 siswa kelas KC 1 dan KC 2, hingga 18 orang siswa kelas KC 2 nilai pemahaman teori dan praktek banyak yang tidak tuntas.

Tabel 1. Nilai Teori dan Keterampilan Rias Fantasi Berbagai Tema, Siswa Kelas XII KC 2 SMK Negeri 6 Padang Tahun Ajaran 2021/202

No	KELAS XII KC 2			Kriteria
	Nilai	Jumlah Nilai Teori	Jumlah Nilai Praktek	
1.	96 – 100	-	-	-
2.	91-95	-	-	-
3.	86-90	3	2	Tuntas
4.	81-85	4	5	Tuntas
5.	75-80	8	6	Tuntas
6.	70-74	3	8	Tidak Tuntas
7.	65-69	1	2	Tidak Tuntas
8.	60-64	1	3	Tidak Tuntas
9.	55-59	12	6	Tidak Tuntas
10.	<54	-	-	-
	Jumlah	32	32	Siswa
	Persentase Tuntas	46%	41%	
	Persentase Tidak Tuntas	54%	59%	

(Sumber: dokumen guru mata pelajaran rias wajah khusus dan kreatif SMK N 6 Kota Padang)

Data di atas memperlihatkan bahwa masih banyak nilai siswa yang tidak mencapai KKM, (75) dari 32 orang jumlah siswa di kelas XII KC 2 hanya 15 orang siswa yang memiliki nilai Teori yang Tuntas, selain itu juga terdapat 17 orang siswa yang nilai teori tidak Tuntas dan 13 orang siswa yang tuntas nilai praktik dan tidak tuntas 19 orang, dikarenakan banyaknya tidak melaksanakan tugas praktik Rias Fantasi dikarenakan siswa tersebut memiliki tingkat pemahaman yang rendah terhadap materi yang disampaikan. Dari data yang ada dapat penulis simpulkan bahwa nilai teori siswa yang tidak Tuntas 54% dan nilai Praktik siswa tidak tuntas 59% berdasarkan jumlah seluruh siswa yang ada di kelas XII KC 2.

Selain itu siswa dapat mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya dengan mencari media pembelajaran tambahan sehingga dapat mengembangkan pengetahuannya. Maka agar materi rias fantasi dalam mata pelajaran rias wajah khusus dan kreatif, guru perlu merancang media pembelajaran berupa Multimedia interaktif yang dapat membantu siswa dalam memahami materi lebih muda dan dapat melihat contoh contohnya lebih nyata.

Selain itu siswa dapat mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya dengan mencari media pembelajaran tambahan sehingga dapat mengembangkan pengetahuannya. Maka agar materi rias fantasi dalam mata pelajaran rias wajah khusus dan kreatif, guru perlu merancang media pembelajaran berupa Multimedia interaktif yang dapat membantu siswa dalam memahami materi lebih muda dan dapat melihat contoh contohnya lebih nyata dan diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dengan menggunakan multimedia interaktif (Efrianova, 2021:20)

Berdasarkan penelitian yang relevan sebelumnya dari beberapa jurnal salah satunya adalah pada jurnal (Lestari, 2018) dengan judul “Pengembangan media pembelajaran interaktif adobe flash CS6 pada mata pelajaran Rias wajah khusus dan kreatif siswa kelas XI tata kecantikan kulit SMK Negeri 8 Medan” Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran pada mata pelajaran rias wajah khusus dan kreatif valid dan praktis dan efektif digunakan karena pembelajaran lebih interaktif.

Multimedia interaktif berbasis *google sites* merupakan suatu media digital berbantuan website yang di dalamnya dapat menggabungkan berbagai informasi ke dalam suatu tempat, sehingga mampu dimanfaatkan pada proses pembelajaran. Informasi tersebut dapat berupa materi pembelajaran, video pembelajaran, tugas, evaluasi, dan diskusi. Multimedia interaktif berbasis *google sites* ini juga dilengkapi dengan berbagai macam fitur yang menarik, misalnya dapat menambahkan fitur musik, sehingga pengguna dapat mendengarkan musik yang dapat menjadikan suasana belajar menjadi menyenangkan. Melalui multimedia interaktif berbasis *google sites*, peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian materi dari guru saja tetapi juga dapat berperan aktif dalam belajar mandiri untuk memahami suatu konsep dengan cepat dan menarik, sehingga juga berdampak pada hasil belajarnya (silalahi, 2022:75)

Multimedia interaktif berbasis *google sites* yang dikemukakan Hofstetter (dalam Munir, 2015:113) bahwa multimedia interaktif merupakan komputer dengan kombinasi antara teks, grafik, audio, gambar bergerak yang disertai

dengan link dan tools. Adapun manfaat *google sites* sebagai media pembelajaran yang pertama yaitu memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran kapan saja dan dimana saja, tanpa harus membawa buku pembelajaran, karena materi tersebut sudah terdapat dalam situs website. Kedua, materi yang termuat dalam website tersebut tersusun secara berurutan, sehingga peserta didik dapat mempelajari sesuai dengan kemampuannya. Ketiga, pembelajaran dengan menggunakan *google sites* lebih menarik karena bisa memanfaatkan berbagai macam fitur yang telah disediakan oleh google sites. Fitur tersebut dapat berupa google docs, sheet, form, dan lain sebagainya. Keempat, tugas serta evaluasi peserta didik dapat dikumpulkan dalam satu tempat (Ferismayanti, 2019).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang **“Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Google Sites* pada Mata Pelajaran Rias Wajah Khusus dan Kreatif Kelas XII KC2 di SMK N 6 Padang”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan guru.
2. Banyaknya Nilai praktek Siswa rendah.
3. Belum adanya multimedia interaktif pada mata pelajaran rias wajah khusus dan kreatif berbasis *google sites*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka peneliti ini perlu dibatasi permasalahannya sehingga tercapai tujuan penelitian yang di harapkan. Masalah tersebut difokuskan pada:

1. Pada pengembangan yang digunakan adalah model 4D, Penulis membatasi pada Tahap penyebaran (Desseminate).
2. Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *google sites* pada mata pelajaran Rias wajah khusus dan kreatif.
3. Melihat validitas, praktikalitas dan efektifitas multimedia interaktif berbasis *Google sites* pada mata pelajaran Rias wajah khusus dan kreatif khususnya materi rias fantasi (Tata rias tema legenda) di SMK N 6 Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sbb:

1. Bagaimana Pengembangan Multimedia Interaktif pada mata pelajaran Rias wajah khusus dan kreatif di SMKN 6 Padang?
2. Bagaimana tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektivitasan multimedia interaktif pada mata pelajaran Rias wajah khusus dan kreatif di SMKN 6 padang.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran Multimedia Interaktif pada Mata pelajaran Rias wajah khusus dan kreatif di SMK 6 Padang.

2. Untuk mengetahui tingkat kevalidasi, kepraktisan dan keefektif multimedia Interaktif pada pelajaran mata pelajaran Rias wajah Khusus dan Kreatif dalam Pembelajaran Rias Fantasi di SMK N 6 Padang.

F. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka manfaat penelitian ini adalah:

1. Secara teoritis

Hasil dari penelitian ini di harapkan dapat menambah wawasan dan menambah ilmu pengetahuan bagi pembaca terkait dengan masalah dalam penelitian ini dan bagi peneliti lain dimasa yang akan datang diharapkan penelitian ini dapat di kembangkan dan diteliti lebih lanjut serta bagi jurusan tata kecantikan di SMK Negeri 6 Padang sebaiknya menyediakan fasilitas pendukung supaya penggunaan media ini dapat di visualisasikan dengan baik sehingga siswa menyukai pembelajaran ini sehingga proses pembelajaran bisa berjalan optimal

2. Secara praktis

- a. Bagi Guru

Menambah wawasan dan pengetahuan guru mengenai media pembelajaran yang menarik dan efektif bagi siswa.

- b. Bagi Siswa

- 1) Siswa menjadi lebih tertarik untuk memahami materi pelajaran
- 2) Dapat meningkatkan antusias siswa dalam belajar

- c. Bagi Peneliti

- 1) Menambah pengetahuan dan wawasan dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik dan efektif

- 2) Untuk mengembangkan penggunaan media pembelajaran
- 3) Menerapkan ilmu pengetahuan yang telah di dapat selama dikuliah.

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan Multimedia Interaktif ini menampilkan penjelasan mengenai teori dan langka kerja dalam melakukan praktik rias wajah khusus dan kreatif khususnya rias fantasi berbentuk multimedia Interaktif . Multimedia interaktif ini berupaya untuk membantu peserta didik belajar baik pada jarak jauh dan juga belajar tatap muka Bersama guru secara langsung, membantu peningkatan kualitas Pembelajaran bagi siswa dan meningkatkan semangat belajar, dengan melalui media ini dapat membantu guru dalam meningkatkan motivasi peserta didik.

H. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk multimedia Interaktif pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif yang di kembangkan peneliti ini, diuraikan dengan acuan silabus dan materi pembelajaran dari guru mata pelajaran Rias Wajah Khusus dan Kreatif
2. Multimedia interaktif yang dikembangkan berbentuk gambar, teks, animasi, video dan suara yang dikombinasikan untuk menampilkan informasi.
3. Multimedia interaktif yang dikembangkan meliputi penyajian materi diperjelas dengan music instrument, evaluasi dan suara agar lebih menarik perhatian siswa dalam menguasai materi.

4. Multimedia Interaktif yang dikembangkan dapat ditayangkan menggunakan computer atau laptop dan Smartphone, sehingga dapat digunakan guru mata pelajaran dalam PBM dengan menggunakan proyektor dan pengeras suara agar pembelajaran lebih menarik.

I. Defenisi Istilah

Agar di peroleh penelitian yang sama tentang istilah dalam penelitian ini dan tidak menimbulkan interpretasi yang berbeda dari pembaca maka adanya penegasan:

1. Pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan. Penelitian pengembangan ini dimaksudkan untuk menghasilkan atau mengembangkan produk berupa Multimedia Interaktif pada mata pelajaran Rias wajah khusus dan kreatif dalam materi rias fantasi.
2. Multimedia Interaktif adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses pada diri peserta didik.
3. Multimedia interaktif merupakan penyampaian pengajaran yang menyajikan materi berupa teks, gambar bergerak, animasi, video dan Quis. dengan pengendalian computer kepada siswa yang tidak hanya mendengar, melihat video, dan suara tetapi siswa juga dapat memberikan respon yang aktif.
4. *Google sites* merupakan *software online* yang diciptakan pihak *google* untuk pembentukan sebuah website sekolah, kelas, atau lainnya dengan cara menyatukan beberapa informasi ke area satu tempat dan dapat dibagi luaskan sesuai kebutuhan penggunaanya.

BAB II KAJIAN TEORITIS

A. Kajian Teori

1. Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia interaktif

Multimedia jika ditinjau dari bahasanya terdiri dari 2 kata yaitu multi dan media. Multi yang berarti banyak atau lebih dari satu, sementara media merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti sarana wadah atau alat. Pengertian yang lain disampaikan oleh Gagne dan Briggs, media adalah komponen sumber belajar atau peralatan fisik yang mengandung materi pembelajaran di lingkungan belajar yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

Sedangkan, menurut National Education Association/ NEA, media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik literal maupun audio visual serta peralatannya (Angelina & Hamdun, 2019). Multimedia sendiri dapat diartikan sebagai transmisi data dan manipulasi segala bentuk informasi baik dalam bentuk teks, gambar, video, audio, angka atau kata kata di mana dalam dunia komputer bentuk informasi tersebut diolah dalam bentuk data digital (Jarot.S & Ananda, 2009). Hal ini sejalan dengan pendapat Vaughan dalam artikel Rukimin (Rukimin, 2016), ia menyebutkan multimedia merupakan kombinasi teks, seni suara, gambar, animasi, dan video dengan menggunakan komputer atau diinovasi secara digital. Ditambahkan juga oleh Hofsetter, bahwa multimedia tidak hanya pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik,