

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID*
PADA PELAJARAN PERAWATAN WAJAH DENGAN TEKNOLOGI
DI SMK NEGERI 6 PADANG**

TESIS



**Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan
Gelar Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan**

**Oleh:
ADHA KURNIA SARI
NIM. 21138007**

**PROGRAM PASCASARJANA FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2022

ABSTRACT

Adha Kurnia Sari, 2022. *Development of Android-Based Learning Media in Face Care Lessons with Technology at SMK Negeri 6 Padang.*

The problem in this study is the learning media that is still not developed and varied so that students' interest and motivation are lacking in learning which causes learning outcomes to be less than optimal. This study aims to develop a valid, practical and effective learning media in facial care lessons with technology for class XII students majoring in Beauty Management at SMK Negeri 6 Padang.

This study uses the Research and Development (R&D) method with the Four-D (4D) development model. The 4D development procedure consists of Define, Design, Development and Disseminate. The data analysis technique used is to describe the validity, practicality and effectiveness of the developed learning media.

The results obtained from this development research are in the form of android-based learning media. Based on the results of this study, it can be concluded that the developed media is declared valid on the media aspect 96%, the material aspect 99%. The media developed was practical with the practicality value of the teacher's response of 99.58% and the student's response of 90.04%. As well as the effectiveness aspect resulting from the Posttest scores in the control and experimental groups seen from the classical completeness of students by 100% and the gain score on the cognitive aspect of 0.749 in the high category, the psychomotor aspect of 0.56 in the medium category and the affective aspect of 0.50 in the medium category. In conclusion, the developed android-based learning media can be used properly in learning facial care with technology.

Keywords: *Android, Learning Media, Facial Treatment Technology.*

ABSTRAK

Adha Kurnia Sari, 2022. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Android* pada Pelajaran Perawatan Wajah dengan Teknologi di SMK Negeri 6 Padang. Tesis Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Permasalahan pada penelitian ini adalah media pembelajaran yang masih kurang dikembangkan dan divariasikan sehingga minat dan motivasi siswa kurang dalam belajar yang menyebabkan hasil belajar kurang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif pada pelajaran perawatan wajah dengan teknologi untuk siswa kelas XII jurusan Tata Kecantikan di SMK Negeri 6 Padang.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan *Four-D*. Prosedur pengembangan 4D terdiri dari *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Teknik analisis data yang digunakan dengan mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan dan keefektifan pada media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini yaitu berupa media pembelajaran berbasis *android*. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan valid pada aspek media 96 %, aspek materi 99%. Media yang dikembangkan praktis dengan nilai kepraktisan dari respon guru sebesar 99,58 % dan respon siswa 90,04%. Serta aspek keefektifan dihasilkan dari nilai *Posttest* pada kelompok kontrol dan eksperimen dilihat dari ketuntasan klasikal siswa sebesar 100% dan nilai *gain score* pada aspek kognitif sebesar 0,749 dengan kategori tinggi, aspek psikomotor 0,56 dengan kategori sedang dan aspek afektif 0,50 kategori sedang. Kesimpulannya media pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan dapat digunakan dengan layak pada pembelajaran perawatan wajah dengan teknologi.

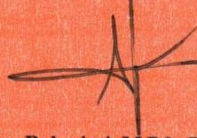
Kata kunci: *Android*, Media Pembelajaran, Perawatan Wajah Teknologi.

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Mahasiswa : Adha Kurnia Sari
NIM : 21138007
Program Studi : Magister (S2) PTK

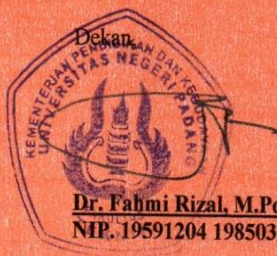
MENYETUJUI

Pembimbing,



Dra. Rahmiati, M.Pd., Ph.D.
NIP. 19620904 198703 2 003

PENGESAHAN



Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., M.T.
NIP. 19591204 198503 1 004

Koordinator Program Studi Pascasarjana,



Prof. Dr. Ambivar, M.Pd.
NIP. 19550213 198103 1 003

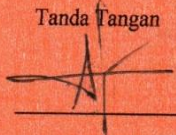
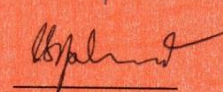
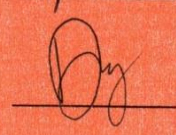
**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS**

TESIS

Mahasiswa : Adha Kurnia Sari
NIM : 21138007

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis

Program Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan
Program Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
Tanggal : 11 November 2022

No.	Nama	Tanda Tangan
1	<u>Dra. Rahmiati, M.Pd., Ph.D.</u> (Ketua)	
2	<u>Dr. dr. Linda Rosalina, S.Ked., M.Biomed.</u> (Anggota)	
3	<u>Dr. Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom.</u> (Anggota)	

Padang, 11 November 2022
Koordinator Program Studi Pascasarjana,



Prof. Dr. Ambiyar, M.Pd.
NIP. 19550213 198103 1 003

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Android* pada Pelajaran Perawatan Wajah dengan Teknologi di SMK Negeri 6 Padang**” asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang ataupun Perguruan Tinggi lain.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian dan rumusan saya sendiri dengan bantuan tim pembimbing dan tim kontributor.
3. Karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik, berupa pencabutan gelar yang saya peroleh karena karya tulis saya ini serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang bersedia.

Padang, 11 November 2022

Saya yang menyatakan,



Adha Kurnia Sari

NIM. 21139007

KATA PENGANTAR

Segala puji kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya yang begitu besar, sehingga peneliti dapat menyelesaikan laporan tesis yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Android* pada Pelajaran Perawatan Wajah dengan Teknologi di SMK Negeri 6 Padang**”. Selawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, karena beliau kita dapat merasakan nikmat Islam dalam hidup kita.

Penulisan tesis ini merupakan salah satu persyaratan akademik dalam menyelesaikan jenjang Program Studi Magister (S2) Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Selama penulisan laporan tesis ini peneliti banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, arahan dan dorongan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dra. Rahmiati, M.Pd., Ph.D selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan dan semangat selama penulisan laporan tesis.
2. Dr. dr. Linda Rosalina, M.Biomed dan Dr. Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom selaku Kontributor yang telah memberikan saran dan kritik demi kesempurnaan laporan tesis ini.
3. Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., M.T selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
4. Prof. Dr. Ambiyar, M.Pd selaku Koordinator Pascasarjana Program Studi Magister S2 Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
5. Seluruh staf pengajar dan teknisi Pascasarjana Program Studi Magister S2 Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
6. Kedua orang tua serta keluarga yang selalu memberikan do’a, semangat serta dorongan kepada peneliti.

7. Teman-teman mahasiswa Pascasarjana Program Studi Magister S2 Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, khususnya teman-teman angkatan 2021 yang selalu memberikan motivasi kepada peneliti.

Semoga semua bantuan yang telah diberikan mendapat balasan bernilai ibadah disisi Allah SWT. Peneliti menyadari laporan tesis ini masih belum sempurna, oleh sebab itu peneliti mengharapkan kritikan dan saran yang membangun demi kesempurnaan Tesis ini. Semoga tesis ini bermanfaat bagi kita semua, aamiin.

Padang, 11 Desember 2022

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN AKHIR TESIS	iii
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS	iv
PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
G. Spesifikasi Produk Pengembangan	11
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
I. Defenisi Operasional	12
BAB II. KERANGKA TEORITIS	
A. Landasan Teori	13
1. Pendidikan Teknologi dan Kejuruan	13
2. Media Pembelajaran.....	16
3. <i>Android</i>	24
4. Hakikat Pembelajaran Perawatan Kulit Wajah Teknologi	34
B. Penelitian yang Relevan	41
C. Kerangka Berfikir	43

D. Hipotesis	45
E. Pertanyaan Penelitian	46
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	47
B. Prosedur Pengembangan	47
C. Uji Coba Produk	55
D. Subjek Uji Coba	55
E. Jenis Data	55
F. Instrumen Penelitian	56
G. Instrumen Keefektifitasan	58
H. Teknik Analisa Data	61
BAB IV. HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Penyajian Data	67
1. Tahap Pendefinisian	67
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	72
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	81
4. Tahap Penyerbaluasan (<i>Disseminate</i>)	91
B. Analisis Data	92
1. Analisis Data Validasi	92
2. Analisis Data Praktikalitas	92
3. Analisis Data Efektivitas	93
C. Revisi Produk	93
D. Pembahasan	95
E. Keterbatasan Penelitian	99
BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Kesimpulan	101
B. Implikasi	101
C. Saran	103
DAFTAR RUJUKAN	104
LAMPIRAN	108

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Skor UH dan UTS Materi Perawatan Wajah Teknologi Kelas XI KC I	4
2. Kompetensi Dasar Materi Pelajaran Perawatan Wajah dengan Teknologi	36
3. Konversi Nilai Siswa	40
4. Desain Uji Coba Produk	55
5. Kisi-Kisi Instrumen Validasi untuh Ahli Media	56
6. Kisi-Kisi Instrumen Validasi untuk Ahli Materi	57
7. Kisi-Kisi Instrumen Praktikalitas Respon Guru	57
8. Kisi-Kisi Instrumen Praktikalitas Respon Siswa	58
9. Klasifikasi Reliabilitas	60
10. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal	60
11. Klasifikasi Tingkat Daya Beda Soal	61
12. Kategori Praktikalitas	63
13. Desain Penelitian <i>Preetest Postest Control Design</i>	63
14. Interpretasi <i>Gain Score</i>	65
15. Kompetensi Dasar dan Indikator Pelajaran Perawatan Wajah dengan Teknologi	71
16. Data Validator	82
17. Data Hasil Validitas Ahli Media	82
18. Data Hasil Validitas Ahli Materi	83
19. Data Hasil Praktikalitas Respon Guru	84
20. Data Hasil Angket Praktikalitas Respon Siswa	85
21. Tabel Indeks Kesukaran Soal	86
22. Tabel Uji Daya Beda Soal	87
23. Data Hasil Ketuntasan Klasikal Siswa	87
24. Uji Normalitas	88
25. Uji Homogenitas	89
26. Pengujian Hipotesis	90
27. Hasil Analisis <i>Gain Score</i> Apsek Psikomotor	91

28. Hasil Analisis <i>Gain Score</i> Aspek Afektif	91
29. Komentar atau Saran dari Validator	94
30. Komentar atau Saran dari Siswa	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Logo <i>Android</i> Astro Boy/Alpha	24
2. Logo <i>Android</i> Bender	25
3. Logo <i>Android</i> Cupcake	25
4. Logo <i>Android</i> Donut	25
5. Logo <i>Android</i> Éclair 2.1	26
6. Logo <i>Android</i> Froyo	26
7. Logo <i>Android</i> Gingerbread	27
8. Logo <i>Android</i> Honeycom	27
9. Logo <i>Android</i> Ice Cream Sandwich	28
10. Logo <i>Android</i> Jelly Bean	28
11. Logo <i>Android</i> KitKat	29
12. Logo <i>Android</i> Lollipop	29
13. Logo <i>Android</i> Marshmallow	30
14. Logo <i>Android</i> Naugat	31
15. Logo <i>Android</i> Oreo	31
16. Logo <i>Android</i> Pie	32
17. Logo <i>Android</i> 10	32
18. Logo <i>Android</i> 11	33
19. Kerangka Berfikir	44
20. Bagan Rancangan Media Pembelajaran berbasis <i>Android</i>	52
21. Rancangan & Prosedur Pengembangan Media berbasis <i>Android</i> Pelajaran Perawatan Kulit Wajah dengan Teknologi	54
22. Halaman Awal	74
23. Halaman Menu Utama	74
24. Halaman Silabus	76
25. Halaman Menu KD. 3.10	77
26. Halaman Menu KD. 3.11	78
27. Halaman Menu KD. 3.12	79

28. Halaman Menu KD. 3.13	80
29. Halaman Kuis	80
30. Halaman Menu Game	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Nilai Tugas Siswa	108
2. Hasil Observasi Pengguna <i>Android</i>	109
3. Lembar Observasi Wawancara Guru	110
4. Lembar Observasi Wawancara Siswa	112
5. Silabus Mata Pelajaran	114
6. RPP Kelompok Kontrol dan Eksperimen	118
7. Lembar Validasi Ahli Media	122
8. Analisis Data Uji Validitas Media	137
9. Lembar Validasi Ahli Materi	138
10. Analisis Data Uji Validitas Materi	154
11. Angket Uji Praktikalitas Guru	155
12. Hasil Uji Praktikalitas Guru	161
13. Angket Uji Praktikalitas Siswa	162
14. Hasil Uji Praktikalitas Siswa	171
15. Lembaran Soal Tes Uji Coba	172
16. Uji Validitas Dan Reabilitas Soal	181
17. Uji Taraf Kesukaran Soal Uji Coba	183
18. Uji Daya Beda Soal	184
19. Lembaran Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	185
20. Hasil Penilaian <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	192
21. Uji Efektivitas	193
22. Surat Izin Penelitian	200
23. Dokumentasi	202

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sekolah formal yang berbasis kompetensi atau *lifeskill*. Herminarto dkk (2017:29) mendefinisikan bahwa pendidikan kejuruan diselenggarakan dalam rangka memberikan bekal kepada peserta didik agar mereka siap untuk bekerja. Dengan kata lain, pendidikan kejuruan adalah pendidikan yang berorientasi mempersiapkan peserta didik untuk dapat bekerja pada bidang pekerjaan tertentu. Pendidikan kejuruan dapat diartikan dari berbagai segi. Bila seseorang belajar cara bekerja, maka orang tersebut mendapatkan pendidikan kejuruan.

Pada dasarnya pendidikan kejuruan adalah pendidikan pada jenjang menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan, keahlian dan keterampilan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu. SMK merupakan pendidikan yang membekali lulusannya dengan kompetensi tertentu agar siap pakai dalam suatu bidang pekerjaan tertentu. Untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas diperlukan peningkatan kualitas pendidikan dengan peningkatan mutu pendidikan. Dalam mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang di atur guru melalui proses pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran baik itu pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka langsung, tentunya dibutuhkan media pembelajaran karena jika tidak ada media maka pembelajaran berlangsung kurang maksimal.

Media berasal dari bahasa latin “medius” yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan atau segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi dimana sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam banyak kegiatan seperti kegiatan belajar mengajar dan juga dapat mempengaruhi efektifitas program

instruksional. Astuti dkk (2019) menyatakan media pembelajaran berupa alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Adapun menurut Karo-Karo dan Rohani (2018) media pembelajaran merupakan suatu alat bantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Media pembelajaran dalam proses belajar memberikan banyak manfaat antara lain motivasi belajar akan lebih menyenangkan dan tidak bosan dalam pembelajaran. Selain itu anak-anak didik dapat memahami makna, lebih cepat menguasai materi pembelajaran, serta mencapai tujuan pembelajaran.

Berbagai banyak manfaat yang dirasakan dari adanya media pembelajaran ini sangat membantu sekali terutama guru dalam memberikan informasi berupa bahan ajar kepada siswa dan juga saat ini dengan perkembangan teknologi dan informasi yang semakin canggih serta instant berupa media multimedia, internet dan TIK yang sangat membantu baik guru maupun siswa dalam proses pembelajaran dalam mencari berbagai sumber atau bahan belajar (Kurniawati, 2018). Sejak ditemukannya media komunikasi multimedia, sudah selayaknya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai basis pembelajaran yang mutakhir. Program pembangunan pendidikan yang terpadu dan terarah berbasis teknologi akan mendorong komunitas pendidikan untuk apresiatif dan proaktif dalam maksimalisasi potensi pendidikan dan memberikan kesempatan yang luas kepada peserta didik untuk memperoleh berbagai hal yang diperlukan untuk menunjang proses pendidikan. Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan mengembangkan potensinya, siswa bisa mendapatkan informasi pembelajaran dari berbagai sumber yaitu buku pelajaran, modul, jurnal, video dan lain dengan mengakses melalui internet dan juga disaat sekarang semuanya dengan mudah dan cepat saat melakukannya melalui media *android* karena dapat digunakan kapan saja dan dimana saja sehingga bisa memudahkan guru serta siswa.

Dalam fenomena pembelajaran saat ini, banyak cara yang memudahkan sumber daya manusia dalam proses belajar salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *android*. *Android* merupakan sistem operasi *mobile* yang berjalan pada *smartPhone* dan *tablet PC* yang dapat menampilkan audio visual gambar, gerak dan suara sekaligus yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh (Rahmiati Dkk, 2020). Adapun media pembelajaran berbasis *android* merupakan media pembelajaran yang pada sistemnya merangkum semua materi ajar baik berupa catatan, gambar, audio, video yang berisi bahan ajar yang dapat diakses melalui *android*. (Abiyoga dan Rahmiati, 2021)

Media berbasis *android* ini sangat membantu sekali terutama dalam pemberian materi atau bahan ajar kepada siswa yang sangat efisien dan praktis karena dapat diakses dengan mudah melalui *smartPhone* dan *tablet PC* yang didalamnya sangat lengkap disajikan dengan desain dan tampilan yang menarik siswa untuk terus membukanya dan juga dapat dibuka kapanpun dan dimanapun (Salmiati Dkk, 2021). Dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran berbasis *android* ini merupakan media yang sangat praktis yang dapat diakses dimana saja hanya dengan menggunakan *smartPhone* dan *tablet PC* yang didalamnya sangat lengkap penyajiannya baik berupa materi, gambar, video dan evaluasi pembelajaran yang sangat cocok sekali digunakan pada mata pelajaran yang sulit atau kurang diminati siswa salah satunya pada pelajaran Perawatan Wajah dengan Teknologi.

Pelajaran Perawatan Wajah dengan Teknologi merupakan materi pelajaran wajib yang mencakup materi perawatan wajah dengan semua jenis kulit menggunakan peralatan canggih atau berteknologi pada kelas XII Jurusan Tata Kecantikan SMK Negeri 6 Padang. Adapun semua materi yang ada pada mata pelajaran ini sangat penting dan juga sesuai dengan perkembangan yang ada pada dunia kecantikan saat ini tetapi pada materi perawatan wajah teknologi harus sangat diperhatikan karena dalam proses praktiknya membutuhkan ketelitian dan pemahaman yang lebih disetiap kegiatannya disesuaikan dengan kondisi kulit dan penggunaan alat yang digunakan. Pada

perawatan wajah teknologi banyak menggunakan alat-alat canggih dengan berteknologi yang setiap alatnya mempunyai metode-metode tersendiri disesuaikan dengan kebutuhan kulit klien (Kusantati Dkk, 2008). Oleh karena itu pada materi Perawatan wajah teknologi dalam penyampaian materinya agar tidak salah dan siswa juga mudah memahami materi secara mudah perlunya media pembelajaran berbasis *android* ini dalam pengembangannya karena sangat cocok dengan tujuannya yaitu menjadi media yang memudahkan siswa dan juga guru dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran dengan praktik agar siswa lebih mudah memahami materi agar memunculkan minat serta motivasi belajar pada siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti saat melakukan observasi pada tanggal 31 Mei 2022 di SMK Negeri 6 Padang, data nilai Ujian Harian (UH) dan Ujian Tengah Semester (UTS) menunjukkan bahwa nilai rata-rata untuk pelajaran Perawatan wajah dengan teknologi masih di bawah standar ketuntasan belajar minimal yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Nilai rata-rata UH dan UTS kelas XI semester 2 tahun pelajaran 2021/2022 SMK Negeri 6 Padang untuk pelajaran Perawatan wajah dengan teknologi ditunjukkan pada tabel.

Tabel 1. Skor UH dan UTS Materi Perawatan Wajah Teknologi Kelas XI KC I

No	Kelas XI KC 1			
	Nilai UH	Jumlah	Nilai MID	Jumlah
1	35	1	40	1
2	45	1	48	1
3	50	3	54	1
4	55	2	60	3
5	60	7	64	4
6	65	4	68	4
7	70	6	70	5
8	75	2	72	5
9	80	2	78	4
10	85	2	84	2
	Jumlah	30 Siswa	Jumlah	30 Siswa
	Jumlah KKM	6 Siswa	Jumlah KKM	6 Siswa

Sumber: Buku Nilai Peserta Didik Kelas XI KC I.

Data di atas memperlihatkan bahwa masih banyak nilai siswa yang tidak mencapai KKM, dari 30 orang jumlah siswa di kelas XI KC 1 hanya 6 orang siswa yang memiliki nilai sesuai dan di atas KKM, selain itu juga terdapat beberapa siswa yang tidak melakukan tugas praktik Perawatan Wajah Teknologi dikarenakan siswa tersebut memiliki tingkat pemahaman yang rendah terhadap materi yang telah disampaikan, dari data yang ada penulis simpulkan bahwa siswa 20% nilainya tidak mencapai KKM berdasarkan jumlah siswa yang ada di kelas XI KC.

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara dengan 5 orang siswa, mereka masih merasa kesulitan untuk memahami teknik-teknik, metode dan gerakan-gerakan pada Perawatan Wajah Teknologi karena guru hanya menyampaikan materi terhadap siswa yang bahan ajarnya berupa buku pelajaran, modul dan demonstrasi. Seharusnya guru dapat menggunakan media yang memudahkan siswa untuk dapat mengaksesnya secara mudah dan juga dapat dibuka kapan saja dan dimana saja sehingga siswa dapat mengulang kembali materi yang sudah diajarkan sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa.

Alasan penulis menggunakan media berbasis *android* sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) Siswa dapat mempelajari Perawatan wajah teknologi dengan mandiri kapan saja dan dimana saja, 2) Kompetensi dasar Perawatan wajah teknologi sangat penting karena terdapat pembelajaran praktek, tapi hanya menggunakan media pembelajaran berupa modul, buku dan demonstrasi, 3) Belum banyaknya pengembangan media pembelajaran baru pada pelajaran perawatan wajah dengan teknologi, 4) Kurangnya pemahaman siswa tentang konsep pelajaran dari buku ajar yang berdampak pada hasil belajar siswa, 5) Rendahnya nilai dan pemahaman siswa tentang pembelajaran perawatan wajah teknologi dilihat dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Penggunaan media berbasis *android* saat ini sangat dibutuhkan untuk membantu siswa agar lebih memahami pembelajaran dengan mudah dan juga agar siswa lebih termotivasi untuk minat dalam belajar. Pada media ini memiliki konten-konten yang lengkap disajikan dengan animasi, video dan

gambar saat penyampaian materi pembelajaran serta dilengkapi dengan *games*. Media berbasis *android* ini sangat mudah diakses oleh siswa dimanapun dan kapanpun dan siswa lebih cenderung mudah untuk mengingat dan memahami karena tidak menggunakan satu jenis indera. Rahmiati, dkk (2020) pada penelitiannya menjelaskan bahwa efek dari pembelajaran menggunakan media berbasis *android* yaitu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat menaikkan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Friedl, dkk (2020) siswa sangat menyukai pembelajaran dengan menggunakan *android* karena penggunaannya yang sangat mudah dan bisa di buka kapan saja serta bisa diulang.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran perawatan wajah, badan dan *waxing* ini memiliki *novelty* atau keterbaruan dari media pembelajaran berbasis *android* yang sudah dibuat sebelumnya karena menyajikan beberapa *game* dalam kontennya. Pada penelitian Abiyoga dan Rahmiati (2021) yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran perawatan wajah, badan (*body massage*) dan *waxing* di SMK media yang dibuat sudah sangat baik yang dilihat dari indikator validitas, praktikalitas dan efektivitas yang di dalam medianya terdapat konten-konten yang menarik tetapi belum ada terdapat konten *games* dalam medianya. Sejalan dengan penelitian tersebut Tamara dan Maksun (2021) juga melakukan penelitian yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran dasar kecantikan di SMK yang juga sangat baik dari hasil penilaiannya tetapi tidak menyajikan *games* pada kontennya. Serta dari penelitian yang dilakukan Novaliendry dkk, (2021) bahwa media pembelajaran *android* untuk siswa sekolah menengah kejuruan menunjukkan sangat efektif dan efisien tetapi belum dilengkapi fitur *games* didalamnya. Dari beberapa penelitian yang berhubungan dengan Tata Kecantikan tersebut belum terdapat konten *games* pada media pembelajaran berbasis *android* sehingga peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran berbasis *android* yang dimana

mempunyai *novelty* atau keterbaruan dari penelitian sebelumnya yaitu konten *games* yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Menurut Erfan, dkk (2022) menjelaskan bahwa siswa mudah mengerti dan memahami pembelajaran dengan adanya *games* yang memacu semangat belajar siswa agar siswa menjadi tidak bosan saat pembelajaran sehingga meningkatkan minat belajar siswa. Sejalan dengan Alam dan Dube (2022) bahwa *games* yang ada pada media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar, siswa menjadi semangat dalam belajar sehingga dapat membuat siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi pelajaran serta meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dari penelitian yang dilakukan oleh Loannou (2021) dijelaskan bahwa *mobile games* pada pembelajaran dapat membangkitkan dan menstimulasi siswa untuk semangat dan meningkatkan minat siswa untuk lebih mengetahui pembelajaran yang didapatkan dari *games* yang dimainkan. Dari uraian di atas dapat diketahui bahwasanya penambahan *games* pada media pembelajaran dapat mempengaruhi siswa untuk tertarik dan minat dalam mengikuti pembelajaran tersebut serta dengan adanya *games* ini siswa lebih mudah dan cepat mengingat/memahami materi yang dipelajari sehingga nantinya akan meningkatkan efektivitas pada pembelajaran tersebut. Adapun *games* yang ada di media pembelajaran ini peneliti menyajikan gambar berupa rangkaian alat-alat yang digunakan pada perawatan wajah teknologi yang memiliki banyak metode serta manfaat yang berbeda-beda dari setiap rangkaian alatnya yang membuat siswa tertarik untuk memainkannya sehingga nantinya siswa tidak merasa bosan pada saat pembelajaran dan secara otomatis siswa dapat mengerti serta memahami dengan mudah bagaimana fungsi serta metode yang akan digunakan pada alat tersebut.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk membuat media pembelajaran berbasis *android* pada pelajaran Perawatan wajah dengan teknologi dimana dalam media pembelajaran tersebut terdapat konten-konten pembelajaran yang disajikan menarik sehingga siswa mempunyai minat dan termotivasi dalam pembelajaran tersebut. Dalam media pembelajaran tersebut disajikan berupa materi, prosedur langkah-langkah perawatan wajah,

penggunaan alat-alat perawatan teknologi dan evaluasi pembelajaran yang benar dalam proses perawatan wajah menggunakan teknologi. Dari media ini diharapkan siswa tidak salah lagi dalam melakukan perawatan wajah berteknologi.

Penelitian ini mengkhususkan bagi siswa Tata Kecantikan SMK Negeri 6 Padang kelas XI yang sedang menempuh pelajaran Perawatan Wajah teknologi pada semester ini. Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk meneliti: **“Pengembangan Media berbasis *Android* pada Pelajaran Perawatan Wajah dengan Teknologi di SMK Negeri 6 Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka ditemukan masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran pada pelajaran Perawatan wajah teknologi masih berupa buku ajar sehingga dibutuhkan media alternatif yang digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Kurangnya media pembelajaran yang mendukung dalam proses Pembelajaran Perawatan wajah dengan teknologi yang menyebabkan siswa banyak yang kurang memahami materi pembelajaran.
3. Belum banyaknya pengembangan media pembelajaran berbasis *android* pada pembelajaran Perawatan wajah dengan teknologi.
4. Kurangnya pemahaman siswa tentang konsep pelajaran dari buku ajar yang berdampak pada hasil belajar siswa.
5. Rendahnya nilai dan pemahaman siswa tentang Perawatan wajah teknologi dilihat dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi yaitu:

1. Belum banyaknya pengembangan media pembelajaran berbasis *android* pada materi Perawatan wajah teknologi sehingga peneliti hanya fokus untuk pengembangan media pembelajaran berbasis *android* pada pelajaran perawatan wajah dengan teknologi dan media pembelajaran ini hanya dapat diakses dengan *smartPhone/laptop* yang mempunyai sistem *android*.
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* pada pelajaran perawatan wajah teknologi dilihat berdasarkan validitas, praktikalitas dan efektifitas.
3. Perbandingan hasil belajar siswa pada pelajaran perawatan wajah teknologi dari kelompok eksperimen dan kontrol pada pelajaran perawatan wajah dengan teknologi.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis *android* pada pelajaran perawatan wajah dengan teknologi di kelas XII SMK Negeri 6 Padang?
2. Bagaimanakah tingkat validitas, praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran berbasis *android* pada pelajaran perawatan wajah dengan teknologi di kelas XII SMK Negeri 6 Padang?
3. Bagaimanakah perbandingan hasil belajar siswa pada pelajaran perawatan wajah teknologi dari kelompok eksperimen dan kontrol pada pelajaran perawatan wajah dengan teknologi di kelas XII SMK Negeri 6 Padang?

E. Tujuan Penelitian

1. Dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* pada pelajaran perawatan wajah dengan teknologi.
2. Menguji tingkat validitas, praktikalitas dan efektivitas dari media pembelajaran berbasis *android* pada pelajaran perawatan wajah dengan teknologi di kelas XII sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

3. Menganalisis perbandingan dari hasil belajar siswa pada pelajaran perawatan wajah teknologi dari kelompok eksperimen dan kontrol pada pelajaran perawatan wajah dengan teknologi di kelas XII SMK Negeri 6 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah ilmu pengetahuan dan pengembangan bahan belajar perawatan wajah dengan teknologi.
 - b. Memberikan referensi pada peneliti selanjutnya terkait dengan pemanfaatan *android* sebagai media pembelajaran.
2. Manfaat Praktis
 - a. Peneliti
 - 1) Mendapatkan pengalaman dalam menyusun laporan ilmiah.
 - 2) Peneliti mendapatkan pengalaman dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *android*.
 - b. Guru

Membantu guru dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi.
 - c. Sekolah

Upaya untuk mendekatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi kepada guru dan peserta didik sehingga mereka bisa memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut dalam pembelajaran.
 - d. Peserta Didik

Peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis *android* pada pembelajaran perawatan wajah teknologi untuk belajar.

G. Spesifikasi Produk Pengembangan

Spesifikasi produk media pendidikan pada penelitian ini merupakan sebagai berikut:

1. Media pendidikan interaktif yang dikembangkan penelitian ini diuraikan dengan acuan silabus dan materi pembelajaran dari guru pelajaran perawatan wajah dengan teknologi.
2. Media pembelajaran disajikan dengan menarik yang dikembangkan meliputi penyajian materi diperjelas dengan gambar dan video serta dilengkapi dengan *games* agar lebih menarik perhatian siswa dalam menguasai materi.
3. Media yang dikembangkan dapat diakses menggunakan *smartPhone*, sehingga dapat digunakan guru dan siswa sehingga membuat belajar menjadi lebih mudah dan praktis.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi
 - a. Media pembelajaran yang dikembangkan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.
 - b. Media pembelajaran yang dikembangkan lebih disukai oleh peserta didik.
 - c. Seluruh peserta didik menyukai belajar menggunakan *smartPhone*.
2. Keterbatasan Pengembangan
 - a. Media pembelajaran ini hanya bisa digunakan oleh guru dan siswa yang menggunakan *smartPhone* berbasis *android* pada pelajaran Perawatan Wajah dengan Teknologi sehingga media pembelajaran yang dikembangkan tidak dapat digunakan pada mata pelajaran lain.
 - b. Penelitian yang dilaksanakan hanya terbatas pada pelaksanaan dan penyampaian materi menggunakan media pembelajarn berbasis *android*, yang diterapkan pada pelajaran Perawatan Wajah dengan Teknologi untuk siswa kelas XII Tata Kecantikan.
 - c. Menentukan keefektifan media pembelajaran berbasis *android* ini peneliti hanya melihat dari hasil ketuntasan klasikal, serta hasil *Pretest*

dan *Posttest* siswa.

- d. Media pembelajaran ini disarankan untuk *smartPhone* dengan layar lebih dari 5.

I. Defenisi Operasional

Agar diperoleh penelitian yang sama tentang istilah dalam penelitian ini dan tidak menimbulkan interpretasi yang berbeda dari pembaca maka adanya penegasan istilah-istilah dalam penelitian ini, antara lain:

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses pada diri peserta didik.
2. *Android* merupakan sistem yang canggih berupa operasi berbasis *linux* yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh pada telepon pintar dan Komputer tablet.
3. Media pembelajaran berbasis *android* merupakan penggabungan dari beberapa media (teks, gambar, video, animasi dan suara) yang berfungsi sebagai penyalur informasi (pengetahuan, keterampilan dan sikap) yang telah dikemas secara kreatif guna merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar yang dapat diakses melalui *smarthone android*
4. *SmartPhone* adalah telepon genggam atau perangkat keras yang memiliki sistem operasi yang sangat luas yang dilengkapi dengan fitur-fitur mutakhir dengan kemampuan yang tinggi.
5. Perawatan wajah teknologi merupakan sebuah pembelajaran dalam bidang tata kecantikan yang merangkum semua kegiatan perawatan wajah secara canggih menggunakan alat teknologi dalam kegiatannya disesuaikan dengan kebutuhan pada wajah klien.