



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Sanggul Ukel Tekuk dan Sanggul Ukel Konde

Clarita Aprilliani dan Marwiyah

*Program Studi Pendidikan Tata Kecantikan, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik,
Universitas Negeri Semarang, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229*

Corresponding author: Claritaaprl@gmail.com

Abstract. This study aimed to know how to develop an android-based learning media, examine the learning media's validity, and determine students' views toward using the learning media. The learning media was focused on the learning materials of Ukel Tekuk and Ukel Konde Indonesian traditional hair bun (sanggul) for beauty class students in SMK Negeri 3 Magelang. This learning media used PPE (Planning, Production, and Evaluation) as the development model. This research and development study result showed that the online software MIT app Inventor was used to develop the android-based learning media. This learning media was also valid since the total validity percentage of the multimedia experts, and the experts of learning materials was 86.6% with very distinct criteria. By using a questionnaire of media validation to find out the students' views, it showed that the percentage of this learning media was 92% according to students' perspectives. This value is classified as high criteria, so it can be conclude that the perspectives of students on learning media for Belajar Sanggul are this learning media is easy to use and material presented is easy to understand.

Keywords: Learning media, android application, validity, Ukel Tekuk traditional bun, Ukel Konde traditional bun.

Abstrak. Tujuan penelitian pengembangan ini adalah Mengetahui bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi android, mengetahui validitas dan bagaimana pandangan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi Sanggul Ukel Tekuk dan Sanggul Ukel Konde untuk siswa Tata Kecantikan di SMK N 3 MAGELANG. Model pengembangan pada penelitian ini adalah model pengembangan PPE (Planning, Production and Evaluation). Hasil penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran berbasis aplikasi android dibuat dengan software online MIT app Inventor. Validitas media pembelajaran yang dikembangkan ditunjukkan dari hasil penilaian ahli (ahli media dan ahli materi) mendapatkan persentase 88% dengan kriteria sangat layak, sehingga dapat disimpulkan media yang dikembangkan valid. Pandangan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dilakukan dengan validasi media menggunakan instrumen berupa angket dan mendapatkan hasil persentase 92.21%. Nilai tersebut tergolong dalam kriteria tinggi sehingga dapat disimpulkan pandangan siswa XII Kecantikan 1 SMK Negeri 3 Magelang terhadap media pembelajaran Belajar Sanggul adalah media pembelajaran ini mudah untuk digunakan dan materi yang disampaikan mudah untuk dipahami.

Kata Kunci: Media pembelajaran, aplikasi android, validitas, sanggul ukel tekuk, sanggul ukel konde.

PENDAHULUAN

Kemajuan dunia pendidikan sudah seharusnya berbanding lurus dengan kemajuan teknologi (5). Penggunaan media pembelajaran yang diterapkan di dalam proses pembelajaran juga diharapkan sesuai dengan perkembangan teknologi. Kebutuhan akan media pembelajaran yang menarik minat siswa diperlukan agar siswa dapat dipermudah dalam menangkap materi-materi pembelajaran yang penting untuk dipahami seperti mata pelajaran Sanggul Daerah, pada pokok bahasan materi Sanggul Ukel Konde dan Ukel Tekuk khususnya.

Sanggul Ukel Konde dan Ukel Tekuk merupakan materi yang terdapat pada pelajaran Sanggul Daerah dan merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh siswa Program Keahlian Tata Kecantikan. Dalam pengaplikasiannya, kedua sanggul ini sering digunakan pada acara-acara resmi di daerah Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta seperti pada acara pernikahan yang masih menggunakan adat istiadat setempat, sehingga Sanggul Ukel Tekuk dan Sanggul Ukel Konde penting untuk dipelajari lebih lanjut oleh siswa program keahlian Tata Kecantikan.

Penggunaan media yang digunakan oleh tenaga pendidik atau guru saat ini adalah menggunakan metode ceramah dan dipinjamai buku paket yang dapat digunakan belajar di sekolah, namun dikarenakan sedang dalam masa pandemi pembelajaran hanya dapat dilakukan secara daring dan siswa tidak memiliki buku paket. Media pembelajaran yang selama ini digunakan sebagai alat penyampaian materi dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang berbasis aplikasi android yang diharapkan menambah motivasi, minat dan semangat belajar yang baru bagi siswa. Pembelajaran dengan media yang akan dikembangkan ini dapat menampilkan informasi yang berupa tulisan, gambar, serta video tutorial sehingga dimungkinkan para siswa lebih tertarik untuk mempelajari materi. Selain itu media yang dikembangkan ini dapat bersifat *mobile*, yaitu dapat dengan mudah digunakan dimana saja karena media yang dikembangkan adalah berupa aplikasi android yang diinstal pada *smartphone* android. Pengembangan media pembelajaran berbasis android diharapkan menjadi pilihan media yang tepat di masa pandemi ini. Karena sesuai dengan perkembangan teknologi informasi yang berkembang pesat di kalangan anak muda saat ini serta dapat mudah sekali digunakan sebagai media pembelajaran tambahan untuk pembelajaran daring. Menurut survei yang peneliti lakukan di SMK Negeri 3 Magelang dengan mengambil sampel siswa Program Keahlian Tata Kecantikan tingkat XI yang terdiri dari 34 siswa sudah menggunakan smartphone. Jika diamati dari aktivitas, siswa lebih senang berhubungan dengan *gadget*.

Hal tersebut yang melatar belakangi tujuan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi android dan mengetahui validitas dari media yang dikembangkan agar dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk siswa.

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan model pengembangan PPE yang terdiri dari Planning, Production dan Evaluation. Uji coba produk pada penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran, menguji validitas media pembelajaran dan mengetahui pandangan siswa terhadap media pembelajaran jika digunakan sebagai salah satu media pembelajaran. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi siswa program tata kecantikan SMK N 3 Magelang kelas XII semester gasal.

Instrumen pengumpul data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan angket penilaian ahli dan angket penilaian siswa. Validitas instrumen dilakukan dengan teknik expert judgement.

Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan. Tahap pertama adalah Planning atau Perencanaan, produk yang akan dibuat dalam penelitian ini adalah sebuah pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran sanggul daerah khususnya sanggul ukel konde dan ukel tekuk. Selanjutnya merupakan proses produksi, yaitu produk yang akan dibuat dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran sanggul daerah berbasis aplikasi android. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis aplikasi android dengan mengambil dua materi pokok yaitu sanggul ukel konde dan sanggul ukel tekuk. Tahap terakhir adalah tahap evaluasi, pada tahap ini media tersebut di uji validitas oleh ahli media dan ahli materi berjumlah 3 orang. Setelah dilakukan uji validitas media, peneliti mengenalkan media pembelajaran ini kepada siswa kelas XII SMK N 3 Magelang berjumlah 34 siswa. Selanjutnya, siswa mencoba mengoperasikan dan memberi respon media pembelajaran yang sudah dikenalkan. Respon siswa, serta uji validitas media kemudian dianalisis untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran tersebut apabila digunakan sebagai media pembelajaran.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif presentase, dan penelitian ini merupakan penelitian diskriptif yang bersifat developmental, (4) menyatakan bahwa penelitian ini tidak perlu merumuskan hipotesis. Dalam menganalisis data tanggapan ahli dan siswa, peneliti menggunakan rumus:

Sebagai dasar pengambilan keputusan kelayakan media pembelajaran menggunakan kriteria kelayakan seperti tabel di bawah ini.

Skala Persentase Penilaian Kelayakan

Persentase Penilaian	Interpretasi
76-100%	Sangat Layak
50-75%	Layak
26-50%	Cukup
<26%	Kurang Layak

Sumber: (9)

Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan cara angket yang telah diisi responden, diperiksa kelengkapan jawabannya, kemudian disusun sesuai dengan kode responden. Selanjutnya mengkuantitatifkan jawaban setiap pertanyaan dengan memberikan skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya. Setelah itu membuat tabulasi data. Langkah terakhir yaitu menghitung persentase dari tiap-tiap sub variabel dengan rumus yang digunakan dalam perhitungan persentase skor.

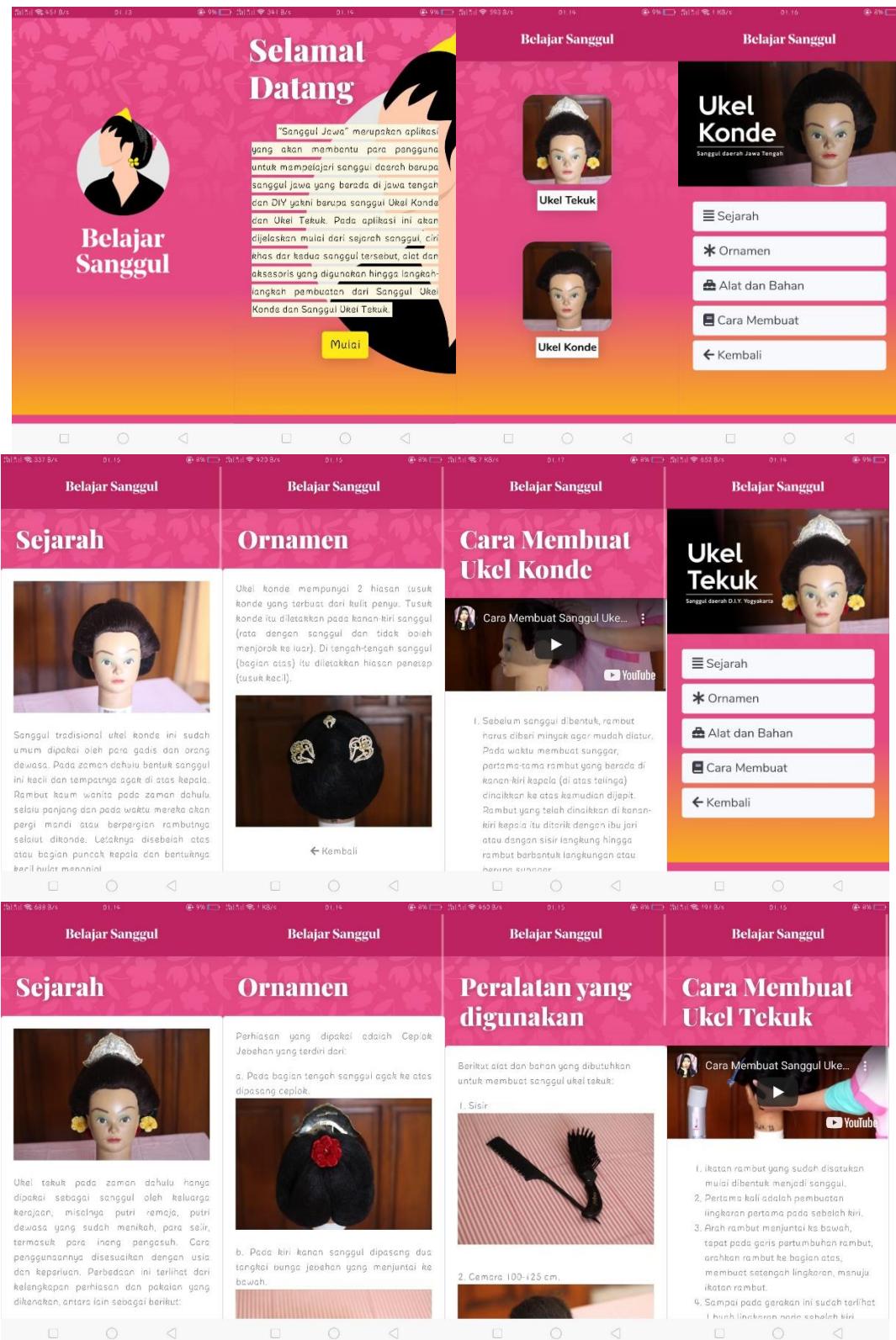
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran berupa Aplikasi Berbasis Android “Belajar Sanggul”

Proses pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android pada materi pembelajaran sanggul ukel tekuk dan ukel konde diberi nama aplikasi “Belajar Sanggul” dilakukan dengan melalui beberapa tahapan yaitu:

Analisis kebutuhan dibedakan menjadi 3 tahap, yaitu analisis isi program, analisis spesifikasi dan analisis kerja program. Analisis isi program dilakukan untuk mencari dan mengetahui isi kompetensi dari media pembelajaran yang sesuai dengan silabus. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut maka diperlukan tahapan analisis spesifikasi teknis, yaitu untuk mengetahui *software* yang relevan digunakan dalam pembuatan animasi media pembelajaran. *Software* yang dipilih adalah MIT App Inventor atau yang biasa disebut App Inventor merupakan salah satu program untuk membuat aplikasi android. Program ini dapat digunakan untuk membuat dan mendesain aplikasi Andriod yang berbasis *Web page* dan *Java Interface*. Hanya dengan pengetahuan pemrograman yang sedikit kita sudah bisa membuat sebuah aplikasi Android yang sederhana. Tahapan selanjutnya adalah analisis kerja yaitu terkait dengan fungsi-fungsi tombol yang ada pada media pembelajaran. Pada saat program dijalankan tampilan akan langsung *fullscreen*, kemudian program akan masuk pada halaman loading yang memeriksa keutuhan file seperti besar kapasitas yang digunakan dan menu-menu yang diload dari program utama. Setelah proses tersebut selesai maka akan secara otomatis masuk ke halaman pembuka.

Setelah dilakukan analisis kebutuhan tahap selanjutnya adalah membuat desain. Pada bagian ini akan dijelaskan tentang dua macam desain, yaitu desain navigasi program dan desain rancangan program. *Navigasi program* dapat diartikan sebagai diagram yang menggambarkan alur navigasi proses program dan hubungan antar proses secara mendetail. Rancangan Program merupakan sketsa dari program yang akan dibuat, yang menggambarkan letak dari bagian-bagian program. Adapun tampilan ini terdiri dari tampilan halaman *loading*, halaman pembuka dan menu utama program. Tahapan terakhir pada pengembangan media yaitu Implementasi dari desain rancangan program. Implementasi merupakan tahap yang menterjemahkan tahap desain ke tampilan yang sebenarnya. Program yang digunakan untuk menterjemahkan desain ini berupa program *App Inventor* untuk membuat aplikasi android, yang menyenangkan dari *tool* ini adalah karena berbasis visual *block programming*, jadi kita bisa membuat aplikasi tanpa kode satupun.



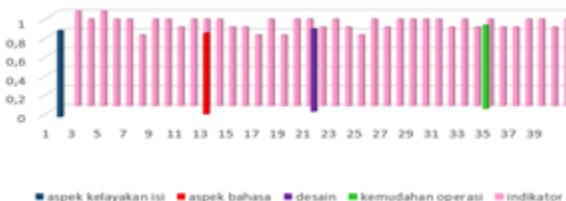
Gambar 1 : Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Sumber : Peneliti (2020)

Validasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android “Belajar Sanggul”

Menurut Para Ahli

Pengujian aplikasi dilakukan dengan melakukan validasi media yang dikembangkan yang terdiri dari 3 ahli, yaitu ahli pengembang aplikasi, dan ahli materi atau guru mata pelajaran terkait dari SMK Negeri 3 Magelang. Angket penilaian untuk siswa meliputi aspek (1) Kelayakan isi, (2) bahasa,(3) desain dan (4) kemudahan pengoperasian. Persentase data penilaian ahli dilihat dari segi aspek disajikan pada diagram di bawah ini.



Gambar 2 : Diagram Batang Validasi Ahli dilihat dari aspek

Sumber : Peneliti (2020)

Berdasarkan penilaian ahli pengembang aplikasi dan ahli materi dilihat dari aspek, media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan rata kriteria **Sangat Layak** untuk digunakan dengan presentase 88%.

Pandangan siswa terhadap Media Pembelajaran berupa aplikasi berbasis android “Belajar Sanggul”

Untuk mengetahui bagaimana pandangan siswa terhadap media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android Belajar Sanggul, dilakukan dengan pengujian validasi media oleh siswa sebagai pengguna. Siswa yang menjadi penilai media pembelajaran ini adalah siswa kelas XII Tata Kecantikan 1 SMK Negeri 3 Magelang, secara keseluruhan siswa yang menilai media pembelajaran perakitan komputer adalah 34 siswa. Angket penilaian untuk siswa meliputi aspek (1) bahasa, dan (2) desain. Persentase data penilaian siswa dilihat dari segi aspek disajikan pada diagram di bawah ini:



Gambar 3 : Diagram Batang Analisis Data tanggapan siswa

Sumber : Peneliti (2020)

Berdasarkan analisis penilaian oleh para siswa, pandangan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan persentase 92,21% atau dapat diartikan bahwa media pembelajaran ini mudah untuk digunakan dan materi yang disampaikan mudah untuk dipahami.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pengembangan media pembelajaran Belajar Sanggul dibuat melalui tiga tahapan, yaitu tahap pertama analisis kebutuhan yang berisi apa saja materi atau isi dari program aplikasi media pembelajaran. Tahap kedua adalah hasil analisis dituangkan pada sebuah desain, berupa alur navigasi program dan rancangan program. Tahap Ketiga adalah Implementasi dari desain yang telah dibuat sebelumnya pada tahap kedua, direalisasikan pada tampilan program aplikasi media pembelajaran Belajar Sanggul. Aplikasi *software* yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi media pembelajaran adalah menggunakan *software* pengembang MIT App Inventor. Validasi media pembelajaran menggunakan validator ahli media dan ahli materi memperoleh tingkat validitas dengan prosentase 88 % dengan kategori sangat layak. Pandangan siswa terhadap media pembelajaran Belajar Sanggul oleh siswa kelas XII Kecantikan 1 SMK Negeri 3 Magelang dilihat dari hasil uji pengguna dapat diartikan bahwa media pembelajaran ini mudah untuk digunakan dan materi yang disampaikan mudah untuk dipahami.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penulis memberikan saran sebagai berikut :

Guru diharapkan dapat memanfaatkan aplikasi android yang dikembangkan dalam proses belajar-mengajar pada materi pembelajaran sanggul daerah khususnya sanggul ukel kondé dan ukel tekuk

Guna mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi android, guru disarankan untuk menggunakan *software* pengembang MIT App Inventor yang mana *software* tersebut tidak menggunakan kode pemrograman yang kompleks sehingga dapat mengefektifkan waktu dalam pembuatannya.

Perlu penelitian lebih lanjut mengenai uji efektifitas media pembelajaran “Belajar Sanggul” untuk siswa dengan program keahlian Tata Kecantikan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Ahmar, A., & Rahman, A. (2017). Development of teaching material using an Android. *Global Journal of Engineering Education*, 19(1).
2. Astra, I. M., Nasbey, H., & Nugraha, A. (2015). Development of an android application in the form of a simulation lab as learning media for senior high school students. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 11(5), 1081-1088.
3. Cahya, R. N., Suprapto, E., & Lusiana, R. (2020). Development of Mobile Learning Media Based Android to Suport Students Understanding. *JPhCS*, 1464(1), 012010.
4. Fauzan, A. (2011). Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Perakitan Komputer Untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Skripsi tidak diterbitkan*. Yogyakarta: Fakultas Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta
5. Jiwanti, H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Dasar Rias Berbasis Aplikasi Android Menggunakan App Inventor (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
6. Karakus, M., Uludag, S., Guler, E., Turner, S. W., & Ugur, A. (2012, June). Teaching computing and programming fundamentals via App Inventor for Android. In *2012 International Conference on Information Technology Based Higher Education and Training (ITHET)* (pp. 1-8). IEEE.
7. Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1).
8. Martono, K. T., & Nurhayati, O. D. (2014). Implementation of android based mobile Learning application as a flexible learning Media. *International Journal of Computer Science Issues (IJCSI)*, 11(3), 168.
9. Rohmi Julia Purbasari. (2012). Pengembangan aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA kelas X. *Jurnal Pendidikan Matematika*. (Vol 1. No 2. Hlm 3-11. <http://jurnal-online.um.ac.id/article/do/detail-article/1/31/932>, diakses pada tanggal 16 Juni 2020 pukul 7.32 WIB
10. Rostamailis, H., & Yanita, M. (2008). Tata kecantikan rambut jilid 2. *Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Pembinaan Sekolah Menegah Kejuruan Dirjen Pendidikan Dasar Dan Menengah*
11. Septaria Pribadi, I. R. E. N. E. (2015). Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Dalam Tutorial Tata Rias Koreksi mata sipit. *Jurnal Tata Rias*, 4(03).
12. Wibawa, S. C., & Schulte, S. (2015). Beauty media learning using Android mobile phone. *International Journal of Innovative Research in Advanced Engineering (IJIRAE)*, 11(2), 168.