

# PENGEMBANGAN MEDIA *ADOBE FLASH CS 6* PADA MATERI PERAWATAN WAJAH TEKNOLOGI KELAS XII SMK AKP GALANG

Rifa Faradhiba Siregar<sup>1</sup>, Lelly Fridiarty<sup>2</sup>

Email : [rifafaradhiba@gmail.com](mailto:rifafaradhiba@gmail.com)

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Adobe Flash CS 6* pada materi perawatan wajah teknologi, kelas XII SMK Awal Karya Pembangunan (AKP) Galang. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan *Research and Deveopment* (R&D). Dalam penelitian, objek dari penelitian ini adalah media pembelajaran *Adobe Flash CS 6* pada materi perawatan wajah teknologi. Sedangkan yang menjadi subjek penelitian adalah 3 orang ahli materi dan 3 orang ahli media. Hasil pengembangan media pembelajaran *Adobe Flash CS 6* menunjukkan bahwa hasil validasi oleh ahli materi I, II, dan III yang mendapat rata-rata skor 97.28%. Kemudian, pada hasil validasi oleh ahli media I, II, dan III mendapatkan skor rata-rata sebesar 89.58%. Berdasarkan perolehan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran layak, dan dapat diterapkan pada kegiatan belajar mengajar SMK Awal Karya Pembangunan (AKP) Galang.

**Kata Kunci:** *Penelitian dan Pengembangan, Adobe Flash CS 6, Perawatan Wajah Teknologi*

## ABSTRACT

*The purpose of this research was to determine the feasibility of Adobe Flash CS 6 learning media on technology facial treatment, in twelfth grade SMK Awal Karya Pembangunan (AKP) Galang. The type of research used is the Research and Development (R&D) development method. In the research, the object of this research is the Adobe Flash CS 6 learning media on technology facial treatment. Meanwhile, the research subjects were 3 material experts and 3 media experts. The results of the development of Adobe Flash CS 6 learning media show that the validation results by material experts I, II, and III get an average score of 97.28%. Then, the results of the validation by media experts I, II, and III got an average score of 89.58%. Based on these acquisitions, it can be concluded that the learning media is feasible, and can be applied to teaching and learning activities at SMK Awal Karya Pembangunan (AKP) Galang.*

**Keywords:** *Research and Development, Adobe Flash CS 6, Technology Facial Treatment*

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 berkenaan dengan Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal (1), mengatakan bahwa pendidikan adalah “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan situasi belajar dan proses pembelajaran supaya peserta didik secara aktif mengembangkan zpotensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan

yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.”

Media pembelajaran adalah alat bantu guru dalam menyampaikan pesan atau materi pelajaran kepada siswa. Dengan menampilkan media pembelajaran, materi pelajaran yang disampaikan lebih mudah untuk dimengerti siswa, yang tentunya akan berdampak pada kualitas pembelajaran. Sehingga pengalaman belajar tersebut akan lebih berkesan pada siswa.

Perawatan wajah teknologi merupakan salah satu materi wajib yang perlu dikuasai siswa dibidang tata kecantikan kulit pada kelas XII SMK Awal Karya Pembangunan (AKP) Galang. Dalam pembelajaran perawatan wajah teknologi siswa berhubungan langsung dengan klien, bahan, kosmetik, dan alat-alat perawatan wajah teknologi. Sehingga dalam proses pembelajaran daring (*online*) dibutuhkan media sebagai sarana guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Pada wawancara yang dilakukan peneliti dengan salah satu guru mata pelajaran perawatan wajah dan rias wajah khusus kelas XII di SMK AKP Galang, yaitu Ibu Gadis Yolanda, S.Pd pada tanggal 06 Maret 2021. Mengatakan bahwa nilai siswa sebanyak 43 berada pada standar KKM yang telah ditentukan yakni 75. Siswa merasa sulit untuk memahami materi perawatan wajah teknologi. Kesulitan yang dialami meliputi jenis, spesifikasi, fungsi, dan cara kerja alat-alat dalam perawatan wajah teknologi.

Hal ini disebabkan kurang tersedianya media pembelajaran yang membahas tentang jenis, spesifikasi, fungsi, dan cara kerja alat-alat dalam perawatan wajah teknologi, dan juga pembelajaran *online* dimasa pandemi yg menyebabkan kurang familarnya siswa dengan alat-alat perawatan wajah teknologi.

Kemudian, bahan ajar, *power point*, dan video pembelajaran yang biasa diterapkan dalam proses belajar tidak menjelaskan secara lengkap mengenai alat-alat perawatan wajah teknologi. Maka dari itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mudah diterima dan diakses siswa ketika pembelajaran *online* berlangsung.

Sejalan dengan data studi lapangan mengenai materi alat-alat perawatan wajah teknologi, merupakan materi yang wajib dikuasai sebelum praktik dan tidak efektif apabila penyampaiannya menggunakan bahan ajar dan *power point*. Seperti yang

telah kita di situasi pandemi, siswa harus lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara *online*. Sehingga, pada materi alat-alat perawatan wajah teknologi ini perlu dikembangkannya media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS 6*, agar mempermudah guru dalam proses penyampaian pesan mengenai pengetahuan, pemahaman, dan penguasaan konsep. Dikarenakan, dalam menyampaikan materi alat-alat perawatan wajah teknologi tanpa adanya ilustrasi, maka akan siswa akan menebak-nebak sendiri bagaimana maksud dari materi tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian, dengan judul **“Pengembangan Media *Adobe Flash CS 6* Pada Materi Perawatan Wajah Teknologi Kelas XII SMK AKP Galang”**. Media ini berisi suara, gambar, dan animasi mengenai materi perawatan wajah teknologi. Dengan sarana prasarana yang mendukung, media *Adobe Flash CS 6* dengan format *.mp4* sangat efisien digunakan, karena tidak memerlukan aplikasi khusus dan sesuai dengan karakteristik siswa. Alasan lain peneliti ingin mengembangkan media ini adalah, kondisi pembelajaran online lebih mudah untuk memahami materi dengan media *Adobe Flash CS 6*, karena bentuknya yang 3 dimensi. Suara, gambar, dan animasi yang ditampilkan diharapkan dapat memudahkan siswa dalam menangkap materi pembelajaran.

## **B. Tujuan Pengembangan Produk**

Sesuai dengan latar belakang diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah “Untuk mengetahui kelayakan media *Adobe Flash CS 6* pada materi perawatan wajah teknologi kelas XII SMK AKP Galang.”

## **TINJAUAN PUSTAKA**

## A. Pengertian dan Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Rosyid, Z.M., Sa'diyah, H., dan Septiana, N. (2019) media pembelajaran adalah pengantar pesan berupa alat, antara guru dengan siswa, dan memiliki maksud untuk merangsang pikiran dan minat siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Hasan, M. (2021) fungsi media pembelajaran secara garis besar yaitu:

1. Perantara informasi.
2. Pencegah terjadinya hambatan dalam proses pembelajaran.
3. Pengstimulus motivasi siswa dan guru dalam proses pembelajaran.
4. Memaksimalkan proses pembelajaran.

## B. Adobe Flash CS 6

*Adobe Flash* (atau yang lebih dikenal dengan *Macromedia Flash*) adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk menghasilkan suara, gambar, maupun animasi dengan bahasa pemrograman *ActionScript*. Format produk yang dihasilkan berupa file *extension .swf* dan penggunaannya melalui aplikasi *Adobe Flash Player*. Wikipedia (2021).

Kelebihan *Adobe Flash CS 6*

1. Movie-movie Flash memiliki kualitas yang baik dengan ukuran file yang kecil
2. Merupakan teknologi animasi web yang paling populer saat ini, sehingga didukung oleh berbagai program, seperti *HTML*, *PHP*, dan *Database*.
3. Dapat ditampilkan diberbagai media seperti *Web*, *CD-ROM*, *VCD*, *DVD*, *Televisi*, *Handphone*, dan *PDA*.
4. Dapat digunakan untuk membuat website, cdinteraktif, animasi web, animasi kartun, presentasi interaktif, dan lainnya.

Adapun kelemahan *Adobe Flash CS 6*

1. Bahasa pemrograman yang sulit dimengerti.
2. Belum dilengkapi dengan template, dan grafis.
3. Proses login yang lumayan memakan waktu.
4. Tampilan menu yang tidak user friendly.

## C. Perawatan Wajah Teknologi

Menurut Windiyanti (2019) perawatan wajah dengan menggunakan mekano (*mecano*) dan elektro (*electro*) adalah perawatan wajah yang dilakukan untuk meningkatkan kondisi kulit, meningkatkan kontur dan kondisi otot wajah, memperbaiki *lymphatic drainage*, menyebabkan relaksasi, dan lain-lain.

Alat listrik kecantikan berfungsi sebagai alat untuk mengatasi kondisi kulit yang bermasalah, ataupun pencegahan bagi kulit yang tidak bermasalah. Terdapat 4 kategori penggunaan alat listrik kecantikan yaitu sebagai berikut:

### 1. *Electrotherapy*

Menurut Fauzani, A.R. (2018) alat kecantikan ini berhubungan dengan listrik atau *electro* untuk memberikan stimulasi saraf atau otot dengan menggunakan *elektroda* positif dan negatif pada permukaan kulit.

### 2. *Mechanotherapy*

Menurut Fauzani, A.R. (2018) alat listrik kecantikan *mechanotherapy* merupakan alat listrik yang penerapannya dilakukan secara memutar, dan menghasilkan getaran ataupun sedotan ketika penggunaan.

### 3. *Hydrotherapy*

Menurut Sopiah, P.S., dkk. (2016) *hidro* terapi merupakan perawatan kulit dengan menggunakan air sebagai bahan utama.

### 4. *Heliotherapy*

Menurut Sopiah, P.S., dkk. (2016) *helio* terapi adalah perawatan kulit yang dilakukan

dengan memanfaatkan cahaya atau sinar tertentu. Alat listrik ini berguna untuk mengobati, mempercantik, dan memperbaiki kulit.

Alat listrik kecantikan pada umumnya banyak digunakan sebagai komponen utama perawatan kecantikan, seperti pada perawatan kulit wajah dan perawatan badan. Menurut Kusantati, H., dkk (2008) berbagai jenis alat perawatan wajah adalah sebagai berikut.

#### 1. *Facial Steamer/Vapozone*

Menurut Windiyanti (2019) *vapozone* merupakan salah satu alat perawatan *hydrotherapy* karena menggunakan sistem pemanasan air yang menghasilkan embun, sehingga menimbulkan kelembapan.

#### 2. *Pulverisator / Gasjetz*

Menurut Fauzani, A.R. (2018) *pulverisator* atau *gasjetz* adalah alat untuk menyemprotkan penyegar pada kulit wajah, penggunaannya biasa dilakukan setelah pemakaian masker.

#### 3. *Vacuum Section*

Menurut Windiyanti (2019) *vacuum section* adalah alat yang dijalankan dengan tenaga listrik untuk melakukan gerakan menghisap dengan tekanan udara, dan dilengkapi dengan berbagai aksesoris.

#### 4. *Frimator*

Menurut Windiyanti (2019) *frimator* adalah alat yang menggunakan tenaga listrik dan menghasilkan gerakan berputar. *Frimator* biasanya dilengkapi dengan berbagai aksesoris seperti sikat yang bentuk dan ukurannya bermacam-macam dan juga batu apung.

#### 5. Sinar *Infra Red*

Menurut Sopiha, P.S., dkk. (2016) *sinar infra red*, adalah alat kecantikan yang bekerja dengan memanfaatkan sinar infra

merah, yang dikeluarkan oleh lampu yang bersifat *elektromagnetik*.

#### 6. Sinar *Ultra Violet (UV)*

Menurut Sopiha, P.S., dkk. (2016) sinar *ultra violet (uv)* yaitu sinar yang mempunyai gelombang lebih kecil dari sinar *violet*, namun lebih dalam menembus ke kulit, proses kimia yang dilakukan dalam jaringan tidak menimbulkan rasa panas.

#### 7. *Iontophoresis/Galvanic*

Menurut Windiyanti (2019) *iontophoresis* adalah suatu teknik perawatan *electrotherapy* untuk perawatan wajah yang menggunakan arus *galvanic* atau *microgalvanic* untuk memasukkan substansi atau bahan tertentu di dalam jaringan wajah melalui kulit. Arus *galvanic* digunakan sebagai sarana yang mengirimkan substansi tersebut ke dalam kulit. Dan arus langsung (*DC/direct current*) ini diaplikasikan melalui *electrode* katoda dan anoda.

#### 8. *High Frequency*

Menurut Windiyanti (2019) alat kecantikan *high frequency (HF)* adalah salah satu alat yang menggunakan *rapidly alternating current* (arus bolak-balik yang cepat), dengan frekuensi di atas 100.000Hz. *Voltase* yang digunakan memang tinggi, namun arusnya lemah.

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian akan dilaksanakan di SMK Awal Karya Pembangunan (AKP) yang beralamat di Jalan Perjuangan Lk. VII, Kel. Galang Kota, Kec. Galang, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara pada semester ganjil T.A 2021/2022.

#### **B. Sasaran Produk Yang Dihasilkan**

Subjek dalam penelitian ini adalah ahli materi dan ahli media yang masing-masing berjumlah 3 orang.

Sedangkan, objek atau produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran *Adobe Flash CS 6* pada materi perawatan wajah teknologi.

### C. Metode Pengembangan Produk

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D), penelitian ini termasuk penelitian pengembangan karena akan menghasilkan produk media pembelajaran *Adobe Flash CS 6*.

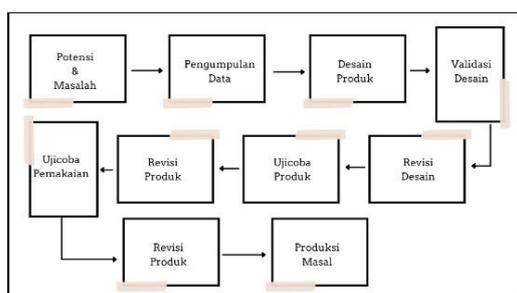
Menurut Sugiono (2017) Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah satu metode yang digunakan dalam membuat produk, untuk kemudian diuji apakah efektif atau tidak.

### D. Alat dan Bahan

Dalam penelitian pengembangan ini alat dan bahan yang digunakan yaitu aplikasi *Adobe Flash CS 6*, silabus dan RPP perawatan wajah teknologi.

### E. Tahap Pengembangan

Menurut Sugiyono (2017) berikut ini merupakan langkah penelitian dan pengembangan.



**Gambar 1 Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan**  
(Sumber: Sugiyono, 2017)

Penelitian hanya dilakukan sampai pada tahap ke-5, pembatasan ini dilakukan karena keterbatasan biaya, dan waktu penelitian. 5 tahap utama yang digunakan adalah.

### 5. Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah yang dikemukakan dalam penelitian harus ditunjukkan dengan data empirik. Data tentang potensi dan masalah tidak harus dicari sendiri, tetapi bisa berdasarkan laporan penelitian orang lain, atau dokumentasi laporan kegiatan dari peorangan atau instansi tertentu yang masih *up to date*.

### 6. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan *up to date*, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Di sini diperlukan metode penelitian tersendiri. Metode apa yang akan digunakan untuk penelitian tergantung permasalahan dan ketelitian tujuan yang ingin dicapai.

### 7. Desain Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian *Research and Development* bermacam-macam. Desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya.

### 8. Validasi Produk

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut., sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya.

### 9. Revisi Produk

Setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain.

## F. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2017) menyatakan bahwa instrument penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar lebih mudah untuk diolah.

Teknik pengumpulan data (instrument) yang digunakan peneliti adalah.

### 1. Metode Kuesioner/Angket

Menurut Sugiyono (2017) angket adalah pertanyaan tau pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk kemudian dijawab, dapat diukur dan penggunaannya bisa secara langsung ataupun tidak langsung.

Angket dalam penelitian ini berisi tentang hal-hal yang berkaitan dengan media pembelajaran yang telah dikembangkan, seperti kesesuaian materi dengan kurikulum, pengembangan dalam media pembelajaran, keefisienan dan keefektifan media pembelajaran. Angket akan diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan guru.

### 2. Metode Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2017) dokumentasi merupakan salah satu cara mengumpulkan informasi melalui buku, teori, hukum, dan hal-hal lain yang berhubungan dengan masalah penelitian

## G. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dengan dua tahap, adapun diantaranya.

### 1. Mengubah Nilai Kategori Menjadi Skor Penilaian

| Jawaban | Keterangan  | Skor |
|---------|-------------|------|
| SB      | Sangat Baik | 5    |
| B       | Baik        | 4    |
| C       | Cukup       | 3    |

|     |                   |   |
|-----|-------------------|---|
| TB  | Tidak Baik        | 2 |
| STB | Sangat Tidak Baik | 1 |

Gambar 2 Kriteria Penilaian (Sumber: Sugiyono, 2017)

### 2. Menganalisis Skor.

| Tingkat Penilaian | Jawaban |
|-------------------|---------|
| 80,1% - 100%      | SB      |
| 60,1% - 80%       | B       |
| 40,1% - 60%       | C       |
| 20,1% - 40%       | TB      |
| 0% - 20%          | STB     |

Gambar 3 Kriteria Penilaian (Sumber: Sugiyono, 2017)

Untuk menganalisis masing-masing skor pada berbagai aspek penelitian, maka digunakanlah rumus berikut ini.

Persentase Penilaian =

$$\frac{\sum \text{skor yang diperoleh dari penelitian}}{\sum \text{skor ideal seluruh item}} \times 100$$

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Analisis Hasil Kebutuhan Guru

Proses pelaksanaan pengembangan media Adobe Flash CS 6 pada materi perawatan wajah teknologi dilakukan secara bertahap. Tahap pertama dalam kegiatan penelitian ini yakni, menganalisis kebutuhan guru.

Hasil analisis kebutuhan guru mata pelajaran perawatan wajah dan rias wajah khusus adalah sebesar 74.28%, atau dengan kata lain benar guru membutuhkan pengembangan media pembelajaran, dalam kegiatan belajar mengajar materi perawatan wajah teknologi.

## B. Perencanaan Penelitian dan Pengembangan

Pada tahap kedua hal yang akan dilakukan, yakni merencanakan penelitian dan pengembangan produk. Diantaranya yaitu (1) Menganalisis tujuan penelitian, (2) Mempertimbangkan anggaran, tenaga dan waktu, (3) Mengumpulkan materi-materi yang akan dimuat pada media, dan (4) Mengembangkan produk media pembelajaran. Media pembelajaran yang dihasilkan nantinya akan divalidasi oleh 3 orang ahli materi, dan 3 orang ahli media.

## C. Pengembangan Produk

Pengembangan media *Adobe Flash CS 6* pada materi perawatan wajah teknologi terdiri dari beberapa bagian, yakni intro/pembukaan, halaman utama, biodata penyaji, dan isi materi.

## D. Revisi Produk

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil evaluasi 3 orang ahli materi dan 3 orang ahli media, maka peneliti selanjutnya dapat menindak lanjuti revisi pada produk media pembelajaran, agar hasil yang didapat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

## E. Analisis Hasil Validasi Oleh Ahli Materi dan Ahli Media

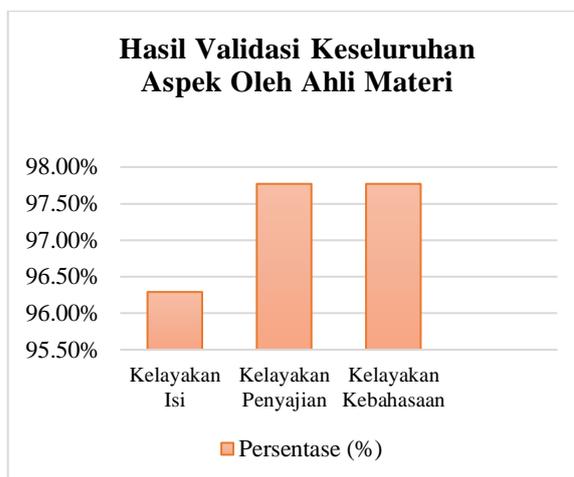
Berdasarkan semua hasil penilaian yang diperoleh dari ahli materi I, II, dan III, serta ahli media I, II, III, kemudian dianalisa untuk menentukan layak atau tidaknya pengembangan media yang peneliti lakukan, mengenai media *Adobe Flash CS 6* pada materi perawatan wajah teknologi.

Adapun rata-rata skor dari keseluruhan hasil penilaian ahli materi adalah sebagai berikut.

| No | Indikator     | Persentase (%) | Kriteria    |
|----|---------------|----------------|-------------|
| 1. | Kelayakan isi | 96.29%         | Sangat Baik |

|                  |                     |               |                    |
|------------------|---------------------|---------------|--------------------|
| 2.               | Kelayakan penyajian | 97.77%        | Sangat Baik        |
| 3.               | Kelayakan bahasa    | 97.77%        | Sangat Baik        |
| <b>Rata-rata</b> |                     | <b>97.28%</b> | <b>Sangat Baik</b> |

Gambar 4 Hasil Validasi Keseluruhan oleh Ahli Materi

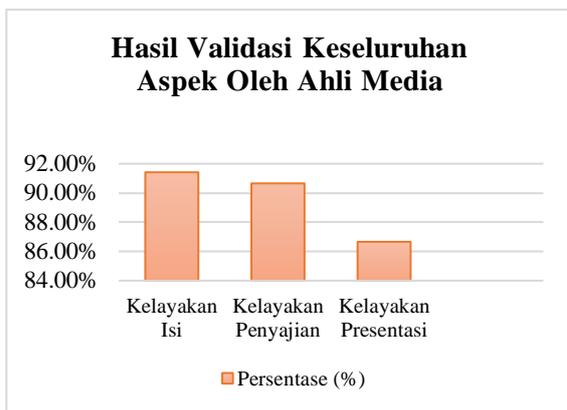


Gambar 5 Diagram Hasil Validasi Keseluruhan oleh Ahli Materi

Sedangkan rata-rata skor dari keseluruhan hasil penilaian ahli media adalah sebagai berikut.

| No               | Indikator            | Persentase (%) | Kriteria           |
|------------------|----------------------|----------------|--------------------|
| 1.               | Kelayakan isi        | 91.42%         | Sangat Baik        |
| 2.               | Kelayakan penyajian  | 90.66%         | Sangat Baik        |
| 3.               | Kelayakan presentasi | 86.66%         | Sangat Baik        |
| <b>Rata-rata</b> |                      | <b>89.58%</b>  | <b>Sangat Baik</b> |

Gambar 6 Hasil Validasi Keseluruhan oleh Ahli Media



**Gambar 7 Diagram Hasil Validasi Keseluruhan oleh Ahli Media**

## F. Kelayakan Produk

Pengembangan media berbasis *Adobe Flash CS 6* dengsm teori pengembangan menurut Sugiyono (2017) hanya sampai pada tahap kelima, diantaranya adalah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi desain.

Pada tahap pertama yaitu potensi dan masalah, peneliti memberikan angket analisis kebutuhan guru untuk mencari tahu masalah apa yang terdapat pada proses belajar mengajar perawatan wajah teknologi. Selanjutnya pada tahap kedua yaitu pengumpulan data, yang didapatkan dari studi pendahuluan, observasi, dan wawancara, sehingga mendapatkan data yang dibutuhkan. Tahap berikutnya yaitu mendesain produk. Dalam mendesain produk terdapat beberapa hal seperti, menyusun konsep media pembelajaran yang diinginkan, dan menyusun materi pembelajaran yang dibutuhkan. Kemudian setelah produk selesai tahapan keempat yaitu, validasi desain yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media yang berkompeten dibidangnya. Para ahli bertugas untuk melihat, mencermati, dan menilai media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Setelah komentar dan saran perbaikan diterima, peneliti akan melakukan revisi agar produk media yang dihasilkan

layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

Dari hasil validasi yang dilakukan mendapatkan rata-rata skor 97.27% oleh ahli materi, dan termasuk kedalam kategori “Sangat Baik”. Sedangkan untuk hasil validasi oleh ahli media mendapatkan skor rata-rata sebesar 89.58% dan turut masuk kedalam kategori “Sangat Baik”. Dengan hasil “Sangat Baik” maka media pembelajaran *Adobe Flash CS 6* sangat layak untuk digunakan pada proses belajar mengajar di SMK Awal Karya Pembangunan (AKP) Galang.

## G. Pembahasan

Media *Adobe Flash CS 6* pada materi perawatan wajah teknologi yang telah dikembangkan, dikemas dalam bentuk *mp4*, sehingga penggunaannya tidak memerlukan aplikasi khusus. Media ini dapat diakses *offline*, jadi penggunaanya bebas mengakses dengan ada atau tidaknya koneksi internet.

Dari hasil analisis data yang telah dilakukan media pembelajaran *Adobe Flash CS 6* pada materi perawatan wajah teknologi dinyatakan sangat layak. Kelayakan ini sesuai dengan kriteria media pembelajaran menurut Ramli, M. (2012) yaitu sebagai berikut.

10. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan media yang digunakan
11. Kemudahan memperoleh dan penggunaan yang praktis
12. Keterampilan guru dalam mengaplikasikan media, seperti keterampilan mengaplikasikan computer, proyektor, dan lainnya
13. Kualitas media yang dihasilkan, seperti kejelasan suara, kesesuaian bahasa, komposisi warna, dan lainnya

Berdasarkan penjabaran diatas, maka media pembelajaran *Adobe Flash CS 6* sangat layak untuk digunakan dalam materi perawatan wajah teknologi kelas XII Siswa

SMK Awal Karya Pembangunan (AKP) Galang.

## PENUUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dipaparkan di atas, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

Pengembangan media berbasis Adobe Flash CS 6 menggunakan metode pengembangan Research and Development (R&D) menurut Sugiyono yakni: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji Coba Produk, (7) Revisi Produk, (8) Uji Coba Pemakaian, (9) Revisi Produk, dan (10) Produksi Massal, namun dalam penerapannya dibatasi hanya sampai tahap kelima karena keterbatasan peneliti.

Media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS 6 yang telah dikembangkan, dinyatakan sangat layak untuk diterapkan pada proses belajar mengajar kelas XII SMK Awal Karya Pembangunan (AKP) Galang. Hal ini didasari dengan hasil validasi oleh ahli materi I, II, dan III yang mendapat rata-rata skor 97.28%, dan mendapat predikat "Sangat Baik". Kemudian, pada hasil validasi oleh ahli media I, II, dan III mendapatkan skor rata-rata sebesar 89.58%, yang juga mendapatkan predikat "Sangat Baik".

### B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dipaparkan, dapat diberikan beberapa implikasi sebagai berikut:

14. Produk media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar, mengingat sulitnya untuk

menemukan media pembelajaran mengenai perawatan wajah teknologi.

15. Produk media pembelajaran ini dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran online, karena penggunaannya yang praktis.

## DAFTAR PUSTAKA

Anonim. (2021, September 11). Retrieved from Wikipedia: <https://id.m.wikipedia.org/wiki/AdobeFlash>

Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Fauzani, A. (2018). *Perawatan Wajah Dengan Teknologi*. Padang: UNP Press.

Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifica Islamica*, 129-150.

Hasan, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.

Hidayah, S., Wahyuni, S., & Ani, H. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Adobe Flash CS 6 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Peran, Fungsi, Dan Manfaat Pajak. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 117-123.

Kusantati, H., & dkk. (2008). *Tata Kecantikan Kulit Jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.

Muthoharoh, V., & Sakti, N. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS 6 Untuk Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 364-375.

Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Umsida Press.

Rosyid, Z., Sa'diyah, H., & Septiana, N. (2019). *Ragam Media Pembelajaran*. Batu: Literasi Nusantara.

Sopiah, P. (2015). *Pengetahuan Alat Listrik Kecantikan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Sopiah, P., & dkk. (2016). *Perawatan Wajah dan Badan Teknologi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, H., & Akmal, H. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi*. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.

Widada, & Wulansari, B. (2019). *Cara Mudah Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash CS 6*. Yogyakarta: Gava Media.

Windyanti. (2019). *Perawatan Kecantikan Kulit*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama