

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF MATA KULIAH KOSMETIKA DAN MINUMAN TRADISIONAL PRODI PENDIDIKAN TATA RIAS UNIVERSITAS NEGERI MEDAN

Astrid Sitompul¹, Melani Erawati², Siti Wahidah³, Irmiah Nurul Rangkuti⁴,
Asrah Rezki Fauzani⁵, Vita Pujawanti Dhana⁶
^{1,2,3,4,5,6} Universitas Negeri Medan

[1astridsitompul@unimed.ac.id](mailto:astridsitompul@unimed.ac.id), [2melanierawati4@gmail.com](mailto:melanierawati4@gmail.com), [3sitiwahidah@unimed.ac.id](mailto:sitiwahidah@unimed.ac.id),
[4missirmiahnurul@gmail.com](mailto:missirmiahnurul@gmail.com), [5asrahrezkifauzani@unimed.ac.id](mailto:asrahrezkifauzani@unimed.ac.id), [6vitapwd@unimed.ac.id](mailto:vitapwd@unimed.ac.id)

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini (1) mengembangkan media pembelajaran yang interaktif pada Kosmetika dan Minuman Tradisional Program Studi Pendidikan Tata Rias, (2) untuk mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran yang interaktif pada Kosmetika Dan Minuman Tradisional Program Studi Pendidikan Tata Rias. Metode penelitian adalah Research and Development (R&D) yang mengikuti langkah-langkah model penelitian pengembangan ADDIE. Subjek dari penelitian yaitu mahasiswa Angkatan 2021 Pendidikan tata rias Angkatan Universitas Negeri Medan. Data berasal dari kegiatan observasi, wawancara serta penyebaran angket. Berdasarkan hasil uji validitas ahli materi diperoleh 91,6% (berkategori sangat baik), penilaian ahli media 97,7% (berkategori sangat baik), Berdasarkan atas nilai yang diberikan ahli materi 94,49% di kategori yang sangat baik. Produk di uji coba pada kelompok kecil memperoleh nilai 88,6% (berkategori baik), pada kelompok sedang memperoleh nilai 89,2% (berkategori sangat baik), dan pengujian kelompok besar memperoleh nilai 92,1% (berkategori sangat baik). Berdasarkan hasil penilaian tersebut disimpulkan bahwa media interaktif Kosmetika dan Minuman Tradisional dinyatakan layak untuk membantu dalam berlangsungnya proses belajar.

Kata Kunci: Media Interaktif, Kosmetika Tradisional, Minuman Tradisional, Tata Rias

Abstract: The aims of this research (1) developing interactive learning media on Cosmetics and Traditional Drinks, Cosmetology Education Study Program, (2) Determine the feasibility of using interactive learning media on Cosmetics and Traditional Drinks, Study Program of Cosmetology Education. The research method is Research and Development (R&D) which follows the steps of the ADDIE research and development model. The subjects of research are students of 2021 Cosmetology Education of Medan State University. Data comes from observation activities, interviews and distribution of questionnaires. Based on the results of the material expert's validity test, it was found to be 91.6% (category of very good), media expert's assessment was 97.7% (category of very good), Based on the results of the blended learning material expert's assessment, it was 94.49% (category of very good). The product tested in the small group received a score of 88.6% (good category), the medium group got a score of 89.2% (very good category), and the large testing group got a score of 92.1% (category of very good). The results of this assessment, it was concluded that the interactive media Cosmetics and Traditional Drinks were declared suitable for assisting in the learning process.

Keywords: Interactive Media, Traditional Cosmetics, Traditional Drinks, Cosmetology

PENDAHULUAN

Salah satu Perguruan Tinggi Negeri yang berada di Sumatera Utara adalah Universitas Negeri Medan, dimana terdapat tujuh Fakultas dan salah satunya adalah Fakultas Teknik. Pendidikan Tata Rias merupakan prodi yang berfokus pada penerapan ilmu yang berhubungan dengan segala aspek kecantikan. Prodi ini memiliki tujuan untuk menghasilkan lulusan yang unggul dan profesional, menghasilkan dan mengembangkan, menyebarkan pengetahuan dan teknologi,

menghasilkan, mengembangkan karya-karya yang inovatif dan berguna bagi masyarakat dibidang pendidikan khususnya rias. Universitas dalam hal ini program studi menyediakan berbagai mata kuliah untuk mendukung tujuannya, salah satunya mata kuliah Kosmetika dan Minuman Tradisional.

Kosmetika dan Minuman Tradisional merupakan satu dari mata kuliah yang ada di prodi Pendidikan Tata Rias dengan bobot 2 SKS. Mata kuliah Kosmetika dan Minuman Tradisional merupakan mata kuliah yang

berfokus pada pembelajaran terkait kosmetika dan minuman berasal dari alam yang di proses secara tradisional dan turun-temurun tanpa penggunaan bahan kimia. Dari hasil pembelajaran Kosmetika dan Minuman Tradisional selain memahami teori dan konsep dasar, bahan serta prinsip pengolahan kosmetika dan minuman tradisional diharapkan juga mahasiswa mampu mengelola suatu produk kosmetika dan minuman tradisional yang dapat bermanfaat untuk menjaga kesehatan dan kecantikan tubuh.

Dalam proses pembelajaran mata kuliah Kosmetika dan Minuman Tradisional, peserta didik akan mempelajari kandungan zat-zat gizi dan vitamin yang terdapat pada tumbuhan atau hasil alam yang akan di gunakan sebagai bahanutama dalam pembuatan kosmetika dan minuman tradisional. Selain mempelajari kandungan zat-zat bergizi dan vitamin yang terdapat pada tumbuhan atau hasil alam , peserta didik juga akan mempelajari cara atau teknik pengelolaan tumbuhan dan bahan alam yang dipilih menjadi bahan baku pembuatan kosmetika dan minuman tradisional supaya menghasilkan produk kosmetik dan minuman yang awet dalam waktu yang relatif lama dengan tanpa menggunakan zat-zat kimia. Mempelajari kandungan zat-zat gizi dan vitamin hasil alam yang akan digunakan sebagai bahan baku pembuatan kosmetika dan minuman tradisional serta teknik pengelolaanya merupakan pembelajaran dengan pembahasan yang cukup luas. Dampaknya, peserta didik tidak mampu memahami seluruh konsep dasar mata kuliah Kosmetika dan Minuman Tradisional.

Kondisi tersebut berkesesuaian dengan informasi yang didapatkan melalui observasi dan wawancara pada bulan Maret 2023 dengan tenaga pengajar mata kuliah Kosmetika dan Minuman Tradisional Prodi Pendidikan Tata Rias di Universitas Negeri Medan menyatakan bahwa aktifitas belajar dengan mempergunakan media Power Point dan Buku Bacaan, serta artikel jurnal. Namun saat ini diperlukan media yang lebih inovatif dan lebih bervariasi. Dengan demikian, dengan adanya media yang inovatif dan bervariasi diharapkan dapat menstimulus dan menunjang keaktifan dan konsentrasi mahasiswa selama mengikuti pembelajaran. Masalah yang terjadi diantaranya, mahasiswa dinilai kurang memahami kualitas

bahan-bahan alam yang mempengaruhi daya tahan bahan-bahan alam dalam produksi kosmetika dan minuman tradisional untuk waktu yang relatif lama. Dimana, produksi produk tradisional dengan proses direbus biasanya penggunaannya yang baik sebelum 12 jam. Jika disimpan didalam lemari es bisa tahan sampai 24 jam. Produk dengan mempergunakan bahan-bahan kering seperti serbuk, pil atau rajangan dapat disimpan selama 1-2 bulan, dengan tempat (wadah) yang bersih, wadah juga harus benar-benar kiring, kedap udara dan tertutup rapat (Lina Pangaribuan, 2019). Dalam hal pemilihan bahan-bahan alam, mahasiswa dinilai belum mampu menentukan cara yang tepat untuk mengolah bahan-bahan alam menjadi kosmetika dan minuman tradisional. Namun, masalah yang paling mendasar yang di alami mahasiswa ketika mengikuti pembelajaran kosmetika tradisional dan minuman tradisional adalah kurangnya eksplorasi tentang bahan sehingga kemampuan menentukan, memilih bahan dasar dan bahan pencampur untuk pembuatan kosmetika tradisional dan minuman tradisional dikarenakan kurangnya pengetahuan mahasiswa mengenai kandungan vitamin dan gizi yang terdapat pada bahan-bahan alam.

Dari hasil Analisa kebutuhan yang sudah diberi dosen dan mahasiswa didapatkan hasil Analisa kebutuhan dosen 74% dan hasil pada mahasiswa 87,6% sehingga dapat diambil kesimpulan media yang selalu digunakan sampai sekarang ini terhadap mata kuliah kosmetika dan minuman tradisional belum berinovasi dan sangat setuju bila menerapkan media belajar dengan interaktif.

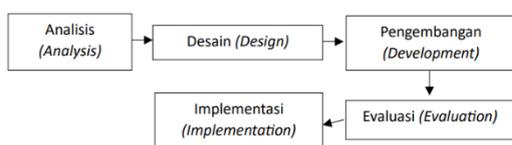
Sehubungan dengan latar belakang pemikiran diatas, peneliti akan melakukan penelitian untuk memberi Solusi atas permasalahan dengan judul **“Pengembangan Media Interaktif Mata Kuliah Kosmetika dan Minuman Tradisional Prodi Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Medan”**.

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan ini dilakukan di Prodi Pendidikan Tata Rias Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Medan yang beralamat di Jalan Willem Iskandar Pasar V Medan Estate, Kota Medan, Sumatera Utara. Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester Genap 2023.

Subjek penelitian merupakan orang, tempat atau benda yang diamati dalam rangka pembuatan sebagai sasaran. Subjek penelitian yaitu terdiri dari validator materi dan media. Menurut Arikunto, 2019 objek penelitian adalah suatu objek yang diteliti untuk mendapatkan data. Objeknya adalah pengembangan media interaktif mata kuliah kosmetika dan minuman tradisional pada mahasiswa pendidikan tata rias stambuk 2021 sebanyak 85 orang.

Research and Development adalah sebuah metode yang digunakan agar menghasilkan produk dan menguji keefektifan (Sugiyono, 2017). Sedangkan model ADDIE digunakan sebagai proses dalam pengembangan produk pada penelitian.



Gambar 1. Langkah-langkah model pengembangan ADDIE
Sumber : Sugiono,, 2018

Model ADDIE yang digunakan peneliti menggunakan tahapan dibawah ini:

1. Analisis

Tahap analisis ini ada beberapa tahap yang akan dilakukan yaitu:

a) Analisis permasalahan

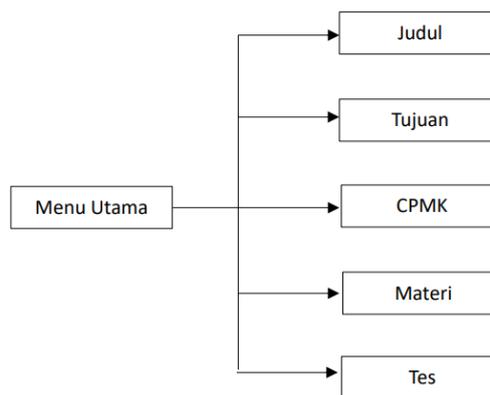
Dalam tahap ini dilakukan analisis terhadap kurikulum, RPS, capaian pembelajaran,

b) Analisis kebutuhan

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dosen dan mahasiswa. Dimana membuat media ajar sesuai dengan fasilitas yang mendukung dalam pembelajaran.

2. Desain

Setelah melakukan analisis kebutuhan dilanjutkan dengan mengembangkan produk awal media pembelajaran. Peneliti merancang *story board*, Menyusun scenario mengajar, dan merancang pembelajaran. Tahap ini berupa tahapan perencanaan yang meliputi pembuatan desain produk, penyusunan sumber bahan atau materi serta Menyusun produk menggunakan media powerpoint.



Gambar 2. Story Board

3. Pengembangan

Dalam melakukan pengembangan media ajar, ada dua tujuan penting yang perlu di capai yaitu:

a) Memproduksi atau menghasilkan produk media powerpoint.

b) Validasi dari hasil pengembangan produk tersebut, kemudian langkah selanjutnya dilakukan uji validasi oleh validasi ahli materi dan uji validasi media. Validasi ahli dilakukan untuk memeriksa dan mengevaluasi secara sistematis instrument dan produk yang akan dikembangkan sesuai dengan tujuan.

- Ahli materi dilakukan oleh dosen kosmetika dan minuman tradisional.
- Ahli media dilakukan oleh dosen yang menguasai tentang media power point interaktif.
- Melakukan revisi produk yang dirancang sesuai masukan ahli.

4. Implementasi

Tahap ini rancangan yang telah direalisasikan di implementasikan pada situasi dan kelas nyata. Kegiatan ini juga dilewati revisi mulai dari masukan dan saran oleh validator ahli materi dan ahli media.

5. Evaluasi

Tahap ini dilakukan untuk menganalisis hasil angket validator ahli materi, ahli media dan mahasiswa. Hasil dari evaluasi diharapkan untuk memberi pengaruh baik kepada pihak pengguna media pembelajaran pada mahasiswa prodi Pendidikan tata rias Universitas Negeri Medan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media interaktif dengan menggunakan aplikasi Ms.Power Point dipergunakan pada perkuliahan Kosmetika dan Minuman Prodi Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Medan. Dengan menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono dengan 5 tahapan yaitu (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, (5) Evaluasi.

Dengan tahapan yang pertama yaitu, Analisis peneliti mengobservasi dan mewawancarai dosen pengampu untuk mengetahui permasalahan yang dialami dalam mata kuliah kosmetika dan minuman tradisional. Kemudian melakukan pengumpulan data tambahan berbentuk angket analisis kebutuhan dosen dan mahasiswa yang memuat pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui seberapa besar kebutuhan dosen dan mahasiswa terhadap media pembelajaran. Selain menyebarkan angket kebutuhan dosen dan mahasiswa peneliti juga melakukan pengumpulan data mengenai RPS dan kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran dan juga fasilitas yang tersedia di kampus.

Selanjutnya melakukan desain berawal dari permasalahan yang ditemukan dan peneliti menentukan capaian pembelajaran yang akan dicapai dalam media interaktif. Selain itu peneliti juga menyusun story board dari media interaktif serta membuat RPS yang sesuai dengan digunakan di kampus. Setelah mendesain produk media, berikutnya adalah penilaian (validasi) ahli materi yang divalidasi oleh 3 ahli materi yang kompeten dan penilaian (validasi) media yang dilakukan oleh 3 ahli media yang kompeten untuk memastikan media yang dibuat sudah layak untuk digunakan.

Selanjutnya melakukan pengembangan berdasarkan saran dan masukan yang diberikan ahli materi dan media. Pada saat validasi hasil penilaian dari 3 ahli materi mendapatkan nilai 90,6% dan masuk kedalam kategori "Sangat Baik", dan hasil validasi dari 3 ahli media mendapatkan nilai 98,6% masuk kedalam kategori "Sangat Baik". Sehingga dapat diketahui bahwa penilaian 3 ahli materi dan 3 ahli media membuktikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah valid digunakan untuk proses pembelajaran.

Setelah dilakukan validasi langkah berikutnya yaitu peneliti melakukan pengujian terhadap produk (uji coba produk) kepada Mahasiswa Pendidikan Tata Rias di Universitas Negeri Medan angkatan 2021. Pengujian dilakukan 3 tahap yaitu, pengujian kelompok kecil (uji coba kelompok kecil), pengujian kelompok sedang (uji coba kelompok sedang), pengujian kelompok besar (uji coba Lapangan). Pada uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 6 mahasiswa yang diundi secara acak mendapatkan nilai 88,6% masuk kedalam kategori "Baik", selanjutnya uji coba kelompok sedang dilakukan oleh 12 mahasiswa yang diundi secara acak mendapatkan nilai 89,2% masuk kedalam kategori "Sangat Baik", tahap terakhir uji coba Lapangan dilakukan oleh 67 mahasiswa memperoleh nilai 92,1% dengan kategori "Sangat Baik".

Berdasarkan hasil penilaian diatas terdapat rata-rata penilaian dari seluruh tahap yang telah dilakukan pada pengembangan media interaktif kosmetika dan minuman tradisional memperoleh persentase rata-rata 91,4% dan masuk kedalam kategori "Sangat Baik". Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media interaktif pada mata kuliah kosmetika dan minuman tradisional dengan model pengembangan Sugiyono dalam penelitian ini sudah dinilai dengan kriteria "Layak" untuk digunakan dalam proses belajar dan mengajar pada mata kuliah kosmetika dan minuman tradisional prodi pendidikan tata rias stambuk 2021 Universitas Negeri Medan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil dan pembahasan penelitian pengembang media interaktif pada mata kuliah kosmetika dan minuman tradisional dapat ditarik kesimpulan:

1. Pengembangan media kosmetika dan minuman tradisional telah melalui uji kelayakan oleh 3 ahli materi dan 3 ahli media, pada saat validasi materi diperoleh skor sebesar 91,6% dengan kategori "Sangat Baik", dan pada saat validasi media diperoleh skor 97,7% dengan kategori "Sangat Baik".
2. Kelayakan media kosmetika dan minuman tradisional telah dilakukan uji coba dengan tiga tahapan. Uji coba kelompok kecil diperoleh skor 88,6% dengan kategori

“Baik”, selanjutnya uji coba kelompok sedang diperoleh skor 89,2% dengan kategori “Sangat Baik”, tahap terakhir uji coba lapangan diperoleh skor “92,1” dengan kategori “Sangat Baik”.

Berdasarkan hasil penilaian dari seluruh tahapan yang telah dilakukan untuk pengembangan media pembelajaran kosmetika dan minuman tradisional memiliki rata-rata skor sebesar 91,4% dengan kategori “Sudah Baik”. Dari hasil penilaian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media interaktif kosmetika dan minuman tradisional dinyatakan “Layak” untuk digunakan dalam proses belajar dan mengajar pada mahasiswa Pendidikan Tata Rias Stambuk 2021 Universitas Negeri Medan.

Implikasi

Implikasi penelitian adalah :

- a. Produk media yang dikembangkan, yaitu media interaktif pada mata kuliah kosmetika dan minuman tradisional yang diharapkan bisa memberikan kontribusi sebagai alat penyampaian materi yang praktis dapat memudahkan mahasiswa dan dosen dalam proses belajar mengajar.
- b. Media pembelajaran interaktif kosmetika dan minuman tradisional dikategorikan “Sangat Baik/ Layak” digunakan sebagai media pembelajaran yang memiliki peran penting dalam penyampaian materi serta dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa sehingga capaian pembelajaran tercapai.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif dapat disarankan sebagai :

1. Media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk membantu dosen dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan mudah dan praktis.
2. Media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat membantu mahasiswa untuk melakukan pembelajaran mandiri dirumah karena penggunaan media ini sangat mudah.
3. Diharapkan pengembangan media pembelajaran interaktif ini tidak hanya terbatas pada materi kosmetika dan minuman tradisional.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-kautsar, Sdit. *Pengembangan Presentasi Interaktif Dan Menarik Menggunakan Microsoft Power Point 2007 Bagi Guru*. 1, no. 2 (2020): 56–64.
- Arikunto, Suharsimi. (2018). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Tinggi
- Agnesia Bergita Anomeisa and Dian Ernaningsih, “*Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan PowerPoint VBA Pada Penyajian Data Berkelompok,*” *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia* 05, no. 01 (2020).
- Anomeisa, Agnesia Bergita, and Dian Ernaningsih. *Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan PowerPoint VBA Pada Penyajian Data Berkelompok*. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia* 05, no. 01 (2020): 17–31.
- Pangaribuan, Lina. (2019). *Kosmetika Tradisional*. Medan: CV Harapan Cerdas
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif & R&D*. Bandung : CV. Alfabeta
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Kurniawati, I. D. (2018). Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan Pemahaman konsep mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68-75.