

Development Of Interactive Learning Media For Electrical Hair Styling Tools In The Course Of Hair Care, Pre-Styling, And Hair Styling

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Alat Listrik Penataan Rambut Pada Mata Kuliah Perawatan, Pratata, Dan Penataan Rambut

Marissa Humaira Dewi

Program Studi Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta

Email: marissahumairadewi@gmail.com

*Corresponding Author

Received : 15 Mei, Revised : 10 Juni 2026, Accepted : 13 Juli 2026.

ABSTRACT

This study aimed to develop an interactive learning medium on the topic of electrical hair styling tools that is valid, practical, and effective for use in the Hair Care, Preliminary Hair Arrangement, and Hair Styling course in the Cosmetology Education Study Program at Universitas Negeri Jakarta. The study was motivated by limited instructional time, inadequate facilities and infrastructure, and the absence of a comprehensive learning medium that presents all materials related to electrical hair styling tools within a single platform. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The product developed was an interactive learning medium based on Canva, containing instructional materials on the use of hair dryers, flat irons, curling irons, and crimping irons. The media was enriched with images, videos, interactive quizzes, and navigation features. The feasibility of the product was evaluated by subject matter experts and media experts, while practicality and effectiveness tests were conducted with students of the Cosmetology Education Study Program. The results indicated that the media achieved validation scores of 86% from the subject matter expert and 88% from the media expert, both categorized as highly feasible. The practicality test yielded a score of 95.7%, categorized as highly practical. Furthermore, the effectiveness test showed an average N-Gain score of 0.72, which falls into the high category. Therefore, the interactive learning media developed in this study is considered feasible, practical, and effective in improving students' understanding of electrical hair styling tools.

Keywords: *Electrical Hair Styling Tools, Interactive Learning Media, Hair Styling, Cosmetology.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada materi alat listrik penataan rambut yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam mata kuliah Perawatan, Pratata, dan Penataan Rambut di Program Studi Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Jakarta. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan waktu pembelajaran, keterbatasan sarana dan prasarana, serta belum tersedianya media pembelajaran yang menyajikan materi alat listrik penataan rambut secara lengkap dalam satu media pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang memuat materi penggunaan *hair dryer, flat iron, curling iron, dan crimping iron*, dilengkapi dengan gambar, video, kuis interaktif, dan fitur navigasi. Uji kelayakan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan uji praktikalitas dan efektivitas dilakukan kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Rias. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh nilai validasi ahli materi sebesar 86% dan ahli media sebesar 88% dengan kategori sangat layak. Uji praktikalitas memperoleh persentase 95,7% dengan kategori sangat praktis. Uji efektivitas menunjukkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,72 yang termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa pada materi alat listrik penataan rambut.

Kata Kunci: *Alat Listrik Penataan Rambut, Media Pembelajaran Interaktif, Penataan Rambut, Tata Rias.*

1. Pendahuluan

Teknologi merupakan hal yang umum ditemukan pada dunia pendidikan, terlebih setelah covid-19 melanda kegiatan belajar-mengajar beralih menjadi daring (*online*). Bahkan kini Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memiliki peran penting dalam dunia pendidikan, dimana salah satu penerapannya antara lain pemanfaatan sarana multimedia dan media internet pada proses pembelajaran (Akbar & Noviani, 2019). Kemudahan media dalam proses pembelajaran menyebabkan pendidik terus memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran.

Hakikat dari media pembelajaran merupakan sarana penyampaian informasi dari guru sebagai komunikator, kepada siswa sebagai komunikan (Saleh et al., 2023). Sebagai pendidik penting untuk menyediakan sarana yang dapat membantu proses pembelajaran. Peran pendidik sebagai fasilitator mengharuskan pendidik untuk menciptakan komunikasi pembelajaran yang baik bagi peserta didik.

Penerapan teknologi dalam pembelajaran mengarahkan pendidik pada penerapan multimedia. Arti dari multimedia yaitu penyampaian materi dengan menggabungkan beberapa jenis media pembelajaran. Proses pembelajaran yang penyajiannya menggunakan produk multimedia memberikan peserta didik kesempatan untuk mengolah informasi dimana peserta didik diberikan sarana interaktif untuk memahami materi dalam berbagai aspek seperti teks, gambar, video, dan animasi (Hasan et al., 2021). Teknologi dapat menggabungkan aspek-aspek tersebut sehingga menciptakan suatu media pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki berbagai macam bentuk penyajiannya, salah satu bentuknya adalah media pembelajaran interaktif. Definisi media interaktif adalah media yang menggabungkan antara teks, gambar, video bergerak, dan suara yang memuat materi pembelajaran dan dapat dikontrol dengan tombol navigasi (Devega, 2022). Media pembelajaran interaktif dirancang dengan melibatkan respon pengguna (peserta didik) secara aktif (Amatullah & AB, 2022). Dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang menciptakan interaksi antara multimedia dengan pengguna (peserta didik).

Keuntungan utama yang didapatkan dari media pembelajaran interaktif yaitu kemampuannya untuk menghadirkan informasi dalam berbagai bentuk visual dan multimedia (Utomo, 2023). Media interaktif tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga memfasilitasi perbedaan gaya belajar peserta didik melalui kombinasi teks, suara, dan visual. Penggunaan media pembelajaran interaktif mengharuskan pendidik untuk memiliki pemahaman yang lebih mendalam mengenai teknologi karena proses pembuatannya yang lebih kompleks disebabkan oleh banyaknya komponen berbeda yang disusun menjadi satu dalam sebuah media pembelajaran.

Penerapan teknologi semakin berkembang pada dunia pendidikan, termasuk pada Program Studi Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta. Meskipun teknologi seringkali digunakan dalam pembelajaran, namun pada implementasinya dalam teknologi masih belum dimanfaatkan secara optimal khususnya pada media pembelajaran interaktif. Pembelajaran pada program studi ini mencakup teori dan praktikum yang seharusnya mendorong penggunaan media secara interaktif karena kemampuannya untuk mempermudah proses pembelajaran. Pada kenyataannya media yang digunakan masih didominasi oleh media konvensional seperti *PowerPoint* dan video pembelajaran biasa.

Salah satu mata kuliah pada program studi Pendidikan Tata Rias adalah mata kuliah Perawatan, Pratata, dan Penataan Rambut. Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dengan Dra. Lilis Jubaedah, M. Kes. Selaku dosen pengampu mata kuliah Perawatan, Pratata, dan Penataan Rambut. Berdasarkan hasil wawancara, pembahasan mengenai alat listrik terdapat pada Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK), yaitu mampu mengkreasikan macam-

macam *blow* dengan berbagai macam teknik. Pada capaian pembelajaran tersebut mahasiswa diperkenalkan dengan berbagai macam alat listrik untuk penataan rambut. Pembelajaran dilakukan dengan cara demonstrasi yang selanjutnya dosen memberikan tugas kepada peserta didik untuk meniru langkah-langkah yang telah dicontohkan. Namun ketika pembelajaran terdapat beberapa kendala yaitu keterbatasan waktu sehingga pembelajaran kurang maksimal, keterbatasan sarana dan prasarana yang dimiliki sehingga peserta didik harus bergantian menggunakan alat listrik yang disediakan. Akibat dari permasalahan tersebut peserta didik terburu-buru ketika belajar sehingga berdampak negatif pada pemahaman materi dan kualitas belajar karena tidak dapat memaksimalkan penataan secara menyeluruh. Selain daripada itu belum tersedia media pembelajaran yang dapat menunjang pemahaman pada materi tersebut.

Penyebaran angket analisis kebutuhan juga dilakukan melalui google form dengan total 23 responden yang terdiri dari mahasiswa Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Jakarta Angkatan 2021, 2022, dan 2023. Pemilihan responden diambil berdasarkan mahasiswa yang sudah mengikuti mata kuliah Perawatan, Pratata, dan Penataan Rambut. Hasil dari analisis kebutuhan yaitu sebesar 70% menyatakan bahwa setelah demonstrasi mahasiswa tidak dapat langsung memahami materi yang disampaikan, dan 90% menyatakan harus mempelajari ulang secara mandiri. Sebesar 55% mengalami kesulitan dalam mempelajari alat listrik penataan rambut dengan persentase 70% belum memahami penggunaan *crimping iron*, 35% belum memahami penggunaan *curling iron*, dan 10% belum memahami penggunaan *flat iron*. Sebanyak 90% setuju bahwa dibutuhkan media pembelajaran dalam mempelajari alat listrik penataan rambut, dan 100% tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran pada materi alat listrik penataan rambut.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mentari (2018) membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berhasil digunakan pada materi rias wajah karakter dengan adanya peningkatan nilai mahasiswa karena kemudahan yang diberikan dalam memahami konsep-konsep pembelajaran. Selain daripada itu berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Astuti et al. (2018) media pembelajaran interaktif juga digunakan pada mata kuliah keriting dan cat rambut dengan hasil sangat efektif. Penelitian lain yang menggunakan media pembelajaran interaktif juga dilakukan oleh Jayanti et al. (2025) pada materi rias wajah foto yang menghasilkan respon sangat positif dan hasil belajar yang signifikan.

Pada bidang tata rias sudah banyak penelitian yang menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai sarana pembelajaran. Media pembelajaran interaktif digunakan pada berbagai materi pembelajaran dengan hasil yang positif. Namun media pembelajaran interaktif pada materi alat listrik penataan rambut belum tersedia sehingga penting bagi pendidik untuk mengembangkan pembelajaran yang sudah ada. Selain daripada itu, berdasarkan hasil survei analisis kebutuhan maka dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi alat listrik penataan rambut. Media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa serta mengatasi keterbatasan dalam proses pembelajaran yang ada.

2. Kajian Pustaka

Konsep Pengembangan Produk

Judijanto et al. (2024) mengatakan bahwa *Research and Development (R&D)* adalah proses yang dilakukan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada secara sistematis menggunakan konsep metode penelitian untuk menghasilkan produk tertentu lalu diuji keefektifitasannya. Tujuan dari proses ini yaitu untuk mengenali peluang baru, memecahkan masalah, menerapkan teknologi terkini, dan meningkatkan kualitas produk atau layanan.

Konsep Produk Yang Dikembangkan

Media pembelajaran merupakan bentuk dari komunikasi antara guru dan siswa untuk menyampaikan pesan (materi) melalui berbagai saluran, dengan tujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Daniyati et al., 2023). Kedudukan media pembelajaran sebagai alat komunikasi antara guru dengan siswa memiliki berbagai fungsi beberapa diantaranya yaitu sebagai permusat fokus perhatian siswa, penggugah motivasi siswa, dan penyama persepsi dalam pembelajaran. Agar komunikasi terjalin dengan baik, maka penting bagi pendidik untuk menyediakan sarana yang tepat agar komunikasi dengan peserta didik terhubung dengan baik.

Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran merupakan semua alat dan bahan yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Ali et al. (2024) mengemukakan bahwa definisi dari media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi dengan tujuan memfasilitasi pembelajaran.

Mata Kuliah Perawatan, Pratata, dan Penataan Rambut

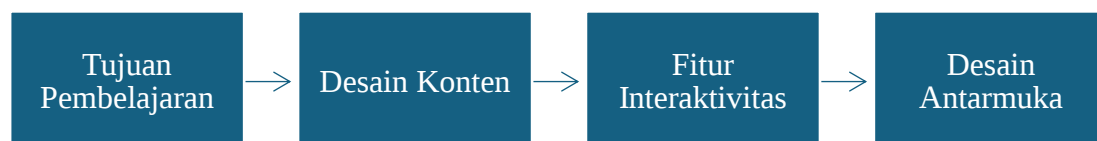
Mata kuliah perawatan, pratata, dan penataan rambut merupakan salah satu mata kuliah praktik yang wajib dipelajari oleh mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta. Mata kuliah ini berbobot 4 SKS dengan waktu pembelajaran 16 minggu atau 16 pertemuan.

Alat Listrik Penataan Rambut

Menurut Harahap (2008) Penataan Rambut atau *hairdo* adalah serangkaian Tindakan yang dilakukan pada rambut untuk mendapatkan hasil yang indah, rapi, serta cocok untuk setiap individu sesuai dengan estetika suatu acara. Budhyani et al. (2024) mengatakan bahwa penataan rambut saat ini merupakan suatu kebutuhan yang penting guna menambah nilai penampilan seseorang dengan menyesuaikan bentuk wajah, usia, waktu, dan kesempatan. Penataan rambut dapat memberi kesan keindahan, kerapian, keanggunan dan keserasian bagi seseorang menurut nilai-nilai estetika yang berlaku (Suwito et al., 2016).

Rancangan Produk

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu media pembelajaran berupa multimedia pembelajaran interaktif. Materi yang dibahas dalam produk ini yaitu penggunaan Alat Listrik Penataan Rambut: *Flat Iron*, *Curling Iron*, dan *Crimping Iron* yang akan digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi pada mata kuliah Perawatan, Pratata, dan Penataan Rambut di Program Studi Pendidikan Tata Rias, Universitas Negeri Jakarta. Pembahasan utama pada media pembelajaran ini mengenai materi dan tata cara penggunaan alat listrik tersebut. Menurut Fitri et al. (2024) Perancangan pembuatan media pembelajaran interaktif meliputi: tujuan pembelajaran, desain konten, fitur interaktivitas, dan desain antarmuka. Berikut ini *flow chart* perancangan produk:



Gambar 1. Rancangan Produk

3. Metodologi

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate*) untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif pada materi penataan rambut menggunakan alat listrik bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Jakarta. Tujuan pengembangan adalah menciptakan media yang layak, praktis, dan efektif sebagai pendukung pembelajaran pada mata kuliah perawatan, pratata, dan penataan rambut. Sasaran produk adalah mahasiswa angkatan 2021–2025 yang mengikuti mata kuliah tersebut. Dalam prosesnya, penelitian memperhatikan kualitas media dari aspek tampilan, keakuratan materi, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, sehingga media yang dihasilkan tidak hanya menarik tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman dan efektivitas proses belajar.

4. Hasil dan Pembahasan

Hasil Pengembangan Produk

Analisis (*Analyze*)

Langkah yang dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan yaitu dengan menyebar angket atau kuisisioner untuk mengidentifikasi permasalahan dan mengenali karakteristik peserta didik. Angket kebutuhan analisis dilakukan melalui situs *google form* dengan menyebar tautan kepada mahasiswa Universitas Negeri Jakarta program studi pendidikan tata rias. Berikut ini data yang diperoleh dari angket analisis kebutuhan:

- a. 73.9% responden menjawab bahwa media pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran alat listrik penataan rambut pada mata kuliah perawatan, pratata, dan penataan rambut adalah demonstrasi langsung oleh dosen pendidik. Media pembelajaran lain yang digunakan dengan persentase yang lebih rendah yaitu power point, buku/e-modul, dan video pembelajaran.



Gambar 2. Angket Analisis Kebutuhan 1

- b. 47.8% responden menyatakan kesulitan dalam mempelajari alat listrik penataan rambut pada mata kuliah perawatan, pratata, dan penataan rambut didukung dengan 65.2% responden yang menyatakan tidak langsung memahami materi setelah demonstrasi dilakukan.

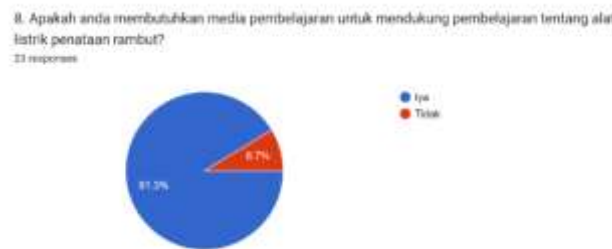


Gambar 3. Angket Analisis Kebutuhan 2

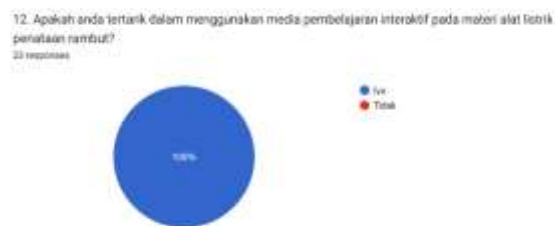


Gambar 4. Angket Analisis Kebutuhan 3

- c. 91.3% responden menyatakan bahwa dibutuhkan media pembelajaran pendukung untuk menunjang pembelajaran alat listrik penataan rambut pada mata kuliah perawatan, pratata, dan penataan rambut. Sebesar 100% responden tertarik untuk menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi alat listrik penataan rambut.



Gambar 5. Angket Analisis Kebutuhan 4



Gambar 6. Angket Analisis Kebutuhan 5

Berdasarkan data yang diperoleh melalui angket analisis kebutuhan, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- Pembelajaran lebih sering menggunakan metode demonstrasi daripada menggunakan media pembelajaran yang lainnya, sedangkan mahasiswa tidak langsung memahami materi setelah demonstrasi dilakukan.
- Banyak mahasiswa yang merasa kesulitan memahami materi alat listrik penataan rambut dan masih harus mempelajarinya kembali diluar jam pembelajaran.
- Mahasiswa setuju bahwa diperlukan adanya media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran dan tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai media pembelajarannya.

Analisis juga dilakukan melalui wawancara untuk mengidentifikasi kendala, kurikulum dan sumber daya yang tersedia di lapangan. Wawancara dilakukan dengan Dra. Lilis Jubaedah, M. Kes selaku dosen pengampu mata kuliah perawatan, pratata, dan penataan rambut pada tanggal 24 juni 2025 berlokasi di Gedung H. Melalui wawancara tersebut, diperoleh beberapa permasalahan sebagai berikut:

- Belum adanya media pembelajaran yang memadai, media yang digunakan yaitu berupa video *youtube* dan modul namun pada penerapannya kurang mendalam karena lebih sering menggunakan metode demonstrasi.
- Keterbatasan waktu menjadi hambatan sehingga mahasiswa kurang maksimal dalam memahami pembelajaran.

- c. Keterbatasan sarana dan prasarana seperti alat listrik yang kurang lengkap maupun alat listrik yang sudah rusak menjadi masalah karena mahasiswa harus bergantian menggunakan alat listrik yang tersedia.

Tahap analisis dilakukan dengan menyebar angket kepada mahasiswa pendidikan tata rias dan wawancara kepada dosen pengampu mata kuliah perawatan, pratata, dan penataan rambut. Berdasarkan data yang telah diperoleh, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode demonstrasi dengan dukungan media pembelajaran yang belum optimal, sehingga pemahaman mahasiswa terhadap materi belum maksimal.
- b. Mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami materi alat listrik penataan rambut dan masih perlu mempelajarinya kembali di luar jam pembelajaran.
- c. Keterbatasan waktu pembelajaran serta sarana dan prasarana, khususnya alat listrik penataan rambut yang kurang lengkap dan sebagian rusak, menghambat efektivitas pembelajaran.
- d. Belum tersedianya media pembelajaran interaktif yang mendukung pembelajaran mandiri, meskipun mahasiswa menunjukkan kebutuhan dan ketertarikan terhadap penggunaan media tersebut.

Perancangan (*Design*)

Tahap kedua dari model ADDIE setelah mendapatkan analisis kebutuhan adalah perancangan atau *design*. Pada tahap perancangan berisi tentang penyusunan konsep dan konten pada media pembelajaran interaktif pada mata kuliah perawatan, pratata, dan penataan rambut. Tahap perancangan dilakukan sebagai berikut:

- a. Tujuan
Capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK) pada mata kuliah perawatan, pratata, dan penataan rambut yang membahas mengenai alat listrik penataan rambut yaitu “Mampu mengkreasikan macam-macam blow kreasi dengan berbagai macam teknik”. Capaian pembelajaran tersebut dikembangkan lebih luas mencakup alat listrik penataan rambut lainnya. Berdasarkan hal tersebut, maka tujuan dari media pembelajaran interaktif alat listrik penataan rambut yaitu “Peserta didik mampu menjelaskan jenis dan fungsi alat listrik penataan rambut, serta mengidentifikasi teknik penataan rambut yang sesuai dengan karakteristik rambut dan alat yang digunakan”.
- b. Materi
Penentuan materi mengacu pada pokok bahasan yang terdapat di dalam rencana pembelajaran semester. Pokok bahasan pada CPMK 7 meliputi pengertian, mengidentifikasi alat dan bahan, macam-macam teknik *blow*, langkah kerja, dan kreasi teknik *blow*. Materi dikumpulkan melalui modul yang telah disediakan oleh dosen pengampu dan melengkapinya dengan jurnal atau buku. Pembahasan mengacu pada satu alat listrik saja yaitu *hair dryer*, maka dari itu bahasan mengenai alat listrik penataan rambut dikembangkan dengan membahas tiga alat listrik lainnya yaitu *flat iron*, *curling iron*, dan *crimping iron*. Pengembangan dilakukan karena alat-alat tersebut relevan dengan penataan rambut dan seringkali digunakan untuk memaksimalkan hasil penataan. Pengembangan juga dilakukan dengan menambahkan media gambar dan video untuk melengkapi pembelajaran.
- c. Interaktivitas
Interaktivitas dilakukan dengan menambahkan fitur navigasi yang direalisasikan menggunakan *hyperlink* agar peserta didik dapat mengendalikan media sesuai dengan kebutuhannya. Selain daripada itu, terdapat animasi, quiz, dan refleksi pembelajaran yang mengandung interaktivitas didalamnya.
- d. Latihan/umpan balik
Latihan pembelajaran disajikan dalam bentuk kuis interaktif yang terintegrasi ke dalam media pembelajaran. Kuis tersebut memuat materi yang telah dipelajari oleh peserta didik.

Pengembangan kuis interaktif dilakukan menggunakan aplikasi Quizizz. Sementara itu, umpan balik berupa refleksi pembelajaran diterapkan melalui aplikasi AhaSlides.

Pengembangan (*Development*)

Tabel 1. Produk Akhir Media Pembelajaran

No.	Judul Halaman	Deskripsi	Desain
1.	Cover	Halaman yang berisikan judul dari materi yang akan dibahas.	
2.	Home	Halaman home terdapat ikon yang telah dilengkapi nomor sesuai urutan untuk memudahkan langkah peserta didik ketika menggunakan media pembelajaran.	
3.	Panduan	Halaman panduan berisi informasi mengenai tombol navigasi yang dapat digunakan pada media pembelajaran.	
4.	Tujuan	Halaman tujuan berisi ketercapaian yang ingin diraih setelah menggunakan media pembelajaran.	
5.	Daftar Menu	Halaman menu berisi berbagai macam materi alat listrik yang dibahas.	
6.	Daftar Materi	Halaman ini berisi sub materi untuk memudahkan pengguna memilih materi yang ingin dituju.	

Tabel 2. Produk Akhir Media Pembelajaran

No.	Judul Halaman	Deskripsi	Desain
7.	Materi	Halaman materi dibuat sederhana agar peserta didik mudah membaca. Ikon home juga ditambahkan untuk memudahkan peserta didik kembali ke menu utama.	

No.	Judul Halaman	Deskripsi	Desain
8.	Video Pembelajaran	Halaman ini video pembelajaran dengan deskripsi singkat untuk memudahkan proses pembelajaran secara audio dan visual.	
9.	Tips Alat Listrik	Video berbagai macam tips dan video tutorial ditambahkan untuk melengkapi materi.	
10.	Daftar Pustaka	Daftar pustaka dibuat terpisah untuk setiap materi alat listrik.	
11.	Kuis	Kuis ditambahkan untuk mengukur pemahaman pengguna setelah menggunakan media pembelajaran.	
12.	Refleksi	Refleksi ditambahkan sebagai bentuk umpan balik pengguna setelah menggunakan media pembelajaran.	

Tahap selanjutnya yaitu produk harus melalui uji validitas. Uji validitas meliputi dua aspek yaitu media dan materi. Pengujian dilakukan oleh ahli materi dan media yang kompeten di bidangnya. Validasi materi dilakukan oleh Dr. Aniesa Puspa Arum S, Pd. M, Pd., sedangkan validasi media dilakukan oleh Z.E. Ferdi Fauzan Putra, S. Pd. M, Pd. T.

Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi direalisasikan dengan dua cara yaitu praktikalitas dan efektivitas. Pada tahap praktikalitas dilakukan percobaan kepada mahasiswa program studi pendidikan tata rias Universitas Negeri Jakarta Angkatan 2021 hingga 2025. Percobaan produk dilakukan secara daring dengan menyebarkan media pembelajaran interaktif dan angket praktikalitas melalui *google form*. Tahap kedua adalah efektivitas yang dilaksanakan secara langsung kepada 13 orang mahasiswa pendidikan tata rias Angkatan 2025 di Universitas Negeri Jakarta, Gedung H lantai 3 ruang 307.

Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dapat diterapkan pada setiap tahap pengembangan. Setelah dilakukan uji validitas para ahli memberikan kritik dan saran terkait kekurangan dari media pembelajaran untuk kemudian diperbaiki. Selain daripada itu evaluasi juga dilakukan pada tahap praktikalitas dan efektivitas. Praktikalitas dan efektivitas dilakukan pada objek penelitian untuk mengukur kepraktisan serta keberhasilan produk ketika diterapkan langsung. Tahap evaluasi berkaitan dengan tahap-tahap sebelumnya karena dapat dilakukan pada setiap proses.

Kelayakan Media Pembelajaran**Validasi Ahli Materi**

Validasi materi dilakukan oleh Dr. Aniesa Puspa Arum S, Pd. M, Pd. Pengujian dilakukan secara langsung berlokasi di Gedung H, Universitas Negeri Jakarta. Uji validasi materi bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan materi yang terkandung dalam media pembelajaran. Kritik dan saran yang diberikan ahli digunakan sebagai bentuk perbaikan guna menyempurnakan produk. Berikut hasil rekapitulasi uji validasi ahli materi:

Tabel 4. Uji Validitas Materi 1

No.	Aspek	No. Pertanyaan	Penilaian
1.	Kesesuaian dan keakuratan materi	1	4
		2	3
2.	Kebahasaan	3	3
		4	3
3.	Tingkat kesulitan dan relevansi budaya	5	4
		6	4
4.	Metodologi dan interaktivitas	7	4
		8	3
5.	Ketepatan tema	9	4
		10	4

Rumus perhitungan skor:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor jawaban per butir}}{\text{Jumlah total skor jawaban per butir}} \times 100\%$$

$$P = \frac{36}{50} \times 100\% = 72\%$$

Tabel 1. Uji Validitas Materi 2

No.	Aspek	No. Pertanyaan	Penilaian
1.	Kesesuaian dan keakuratan materi	1	4
		2	4
2.	Kebahasaan	3	4
		4	4
3.	Tingkat kesulitan dan relevansi budaya	5	3
		6	4
4.	Metodologi dan interaktivitas	7	5
		8	5
5.	Ketepatan tema	9	5
		10	5

Rumus perhitungan skor:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor jawaban per butir}}{\text{Jumlah total skor jawaban per butir}} \times 100\%$$

$$P = \frac{43}{50} \times 100\% = 86\%$$

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh presentase sebesar 86% setelah dilakukan revisi. Skor yang diperoleh selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Penilaian Validitas

No.	Kriteria	Tingkat Validasi
1.	>20%	Sangat tidak layak, tidak boleh digunakan
2.	21 - 40%	Tidak layak, disarankan tidak digunakan, perlu revisi besar
3.	41 – 60 %	Cukup layak, dapat digunakan dan perlu revisi kecil

- | | | |
|----|-----------|---|
| 4. | 61 – 80% | Layak, dapat digunakan dan perlu revisi kecil |
| 5. | 81 – 100% | Sangat layak, dapat digunakan tanpa revisi |

Sumber: (Adiansah, F., & Miftakhi, D. R., 2020)

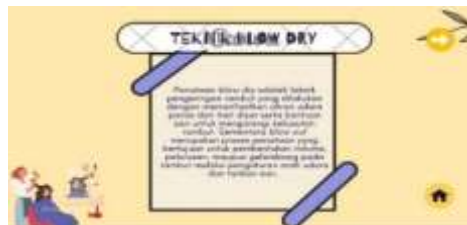
Data yang diperoleh menunjukkan persentase tingkat validitas sebesar 86%. Menurut kriteria penilaian, maka dapat disimpulkan bahwa materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Sangat Layak” sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran di program studi pendidikan tata rias.

Pada tahap uji validitas materi terdapat beberapa revisi dan saran dari ahli materi. Berikut rincian perbaikan yang dilakukan pada produk:

- a. Kelengkapan pada materi *blow dry*



Gambar 7. Sebelum Revisi Materi *Blow Dry*



Gambar 8. Setelah Revisi Materi *Blow Dry*

Penambahan materi *blow in* dan *blow out* pada alat listrik *hair dryer*.

- b. Kelengkapan foto dan video



Gambar 9. Gambar Alat Listrik



Gambar 10. Gambar Hasil Penataan



Gambar 11. Video Tutorial

Sebelum dilakukan perbaikan hanya ada deskripsi dari setiap ukuran alat-alat penataan, tidak ada gambar hasil penataan, dan hanya ada video tata cara penggunaan alat. Setelah dilakukan perbaikan ditambahkan gambar untuk setiap ukuran alat listrik, gambar hasil penataan, dan video macam-macam teknik penataan rambut menggunakan alat listrik.

- c. Masukkan tips untuk setiap alat



Gambar 12. Tips Menggunakan Alat Listrik



Gambar 13. Tips Penataan Rambut

Sebelum dilakukan revisi, tips penggunaan alat listrik hanya terdapat pada materi curling iron saja, setelah dilakukan revisi ditambahkan video tips untuk semua jenis alat listrik .

- d. Masukkan prakondisi rambut sebelum penataan



Gambar 14. Prakondisi Rambut

Sebelum dilakukan revisi tidak ada materi mengenai prakondisi rambut. Setelah dilakukan revisi ditambahkan materi persiapan atau prakondisi rambut sebelum dilakukan penataan.

- e. Tata letak Penulisan



Gambar 15. Sebelum Revisi Tata Letak



Gambar 16. Setelah Revisi Tata Letak

Memisahkan satu materi menjadi 2 *slide* yang berbeda agar materi tidak menumpuk pada satu slide sehingga tulisan lebih mudah dibaca.

- f. Perbaiki kesalahan penulisan



Gambar 17. Sebelum Perbaikan Kesalahan Penulisan



Gambar 18. Setelah Perbaikan Kesalahan Penulisan

Sebelum dilakukan perbaikan terdapat kesalahan penulisan dan huruf miring pada kata asing. Perbaikan dilakukan sesuai dengan ketentuan penulisan yang benar.

- g. Penambahan refleksi pembelajaran



Gambar 19. Slide Refleksi Pembelajaran



Gambar 20. Tampilan Refleksi Pembelajaran

Sebelum dilakukan revisi belum adanya umpan balik yang disediakan untuk peserta didik. Refleksi ditambahkan setelah kuis melalui laman *ahaslides* dengan fitur cloud dimana peserta didik dapat menyampaikan kelebihan serta kekurangan selama proses pembelajaran.

Validasi Ahli Media

Validasi materi dilakukan oleh Z.E. Ferdi Fauzan Putra, S. Pd. M, Pd. T. Pengujian dilakukan secara langsung berlokasi di Tower A, Universitas Negeri Jakarta. Uji validasi media bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang terkandung dalam media pembelajaran. Kritik dan saran yang diberikan ahli digunakan sebagai bentuk perbaikan guna menyempurnakan produk. Berikut hasil rekapitulasi uji validasi ahli materi:

Tabel 3. Uji Validitas Media

No.	Aspek	No. Pertanyaan	Penilaian
1.	Tata letak	1	5
		2	4
2.	Warna dan kontras	3	5
		4	5
3.	Kualitas teks	5	5
		6	4
4.	Kualitas multimedia	7	4
		8	5
5.	Navigasi	9	3
		10	4

Rumus perhitungan skor:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor jawaban per butir}}{\text{Jumlah total skor jawaban per butir}} \times 100\%$$

$$P = \frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$$

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh presentase sebesar 88% setelah dilakukan revisi. Skor yang diperoleh selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan tabel berikut

Tabel 4. Kriteria Penilaian Validitas

No.	Kriteria	Tingkat Validasi
1.	>20%	Sangat tidak layak, tidak boleh digunakan
2.	21 - 40%	Tidak layak, disarankan tidak digunakan, perlu revisi besar
3.	41 – 60 %	Cukup layak, dapat digunakan dan perlu revisi kecil
4.	61 – 80%	Layak, dapat digunakan dan perlu revisi kecil
5.	81 – 100%	Sangat layak, dapat digunakan tanpa revisi

Sumber: (Adiansah, F., & Miftakhi, D. R., 2020)

Data yang diperoleh menunjukkan persentase tingkat validitas sebesar 88%. Menurut kriteria penilaian, maka dapat disimpulkan bahwa materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Sangat Layak” sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran di program studi pendidikan tata rias.

Pada tahap uji validitas materi terdapat beberapa revisi dan saran dari ahli media. Berikut rincian perbaikan yang dilakukan pada produk:

- a. Nomor pada menu



Gambar 21. Sebelum Revisi Penomoran Ikon



Gambar 22. Setelah Revisi Penomoran Ikon

Pada setiap ikon navigasi diberi nomor sebagai panduan untuk memudahkan peserta didik menggunakan media pembelajaran.

b. Navigasi *home* pada setiap *slide*



Gambar 23. Sebelum Revisi Tombol Home



Gambar 24. Setelah Revisi Tombol Home

Navigasi *home* ditambahkan pada bagian kanan bawah untuk memudahkan peserta didik dalam berpindah ke materi yang berbeda.

Praktikalitas Media Pembelajaran

Uji praktikalitas dilakukan secara daring kepada 28 orang mahasiswa program studi pendidikan tata rias Angkatan 2021, 2022, 2023, 2024, dan 2025. Pengujian dilakukan dengan menyebar angket melalui *google form*. Tujuan dilakukannya uji praktikalitas yaitu untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

Tabel 5. Uji Praktikalitas Media Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	No. Pertanyaan	Total Skor
1.	Kandungan kognitif	Ketercernaan materi	1	130
			2	134
		Materi mudah dipahami	3	133
			4	132
2.	Penyajian Informasi	Penyajian materi sistematis	5	134
			6	136
		Kejelasan penyampaian informasi	7	133
			8	133
		Memenuhi kebutuhan pengguna	9	134
			10	133
3.	Kemudahan navigasi	Kemudahan penggunaan	11	135
			12	130
		Struktur Navigasi	13	133
			14	135
4.	Artistik estetika dan	Kesesuaian tampilan (Audio, animasi, teks, grafis)	15	134
			16	136
5.	Fungsi keseluruhan	Kemudahan dan kenyamanan pengoperasian media	17	137
			18	135
		Program menyajikan pembelajaran yang diinginkan oleh pengguna	19	135
			20	137
Total Skor				2.679

Rumus perhitungan skor:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor jawaban per butir}}{\text{Jumlah total skor jawaban per butir}} \times 100\%$$

$$P = \frac{2.679}{2.800} \times 100\% = 95,7\%$$

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh presentase sebesar 95,7%. Skor yang diperoleh selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 6. Kriteria Penilaian Praktikalitas

No.	Kriteria	Tingkat Praktikalitas
1.	>20%	Sangat tidak Praktis, tidak boleh digunakan
2.	21 - 40%	Tidak Praktis, disarankan tidak digunakan, perlu revisi besar
3.	41 – 60 %	Cukup Praktis, dapat digunakan dan perlu revisi kecil
4.	61 – 80%	Praktis, dapat digunakan dan perlu revisi kecil
5.	81 – 100%	Sangat Praktis, dapat digunakan tanpa revisi

Sumber: (Adiansah, F., & Miftakhi, D. R., 2020)

Data yang diperoleh menunjukkan persentase tingkat praktikalitas sebesar 95,7%. Menurut kriteria penilaian, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Sangat Praktis” sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran di program studi pendidikan tata rias.

Efektivitas Media Pembelajaran

Pelaksanaan uji efektivitas dilakukan di Universitas Negeri Jakarta, Gedung H lantai 3 ruang 307, pada tanggal 12 Mei 2026. Pengujian dilakukan kepada 13 orang mahasiswa pendidikan tata rias angkatan 2025 dengan menyebarkan media pembelajaran yang sedang dikembangkan lalu memberikan soal *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik. Uji efektivitas bertujuan untuk mengukur keberhasilan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.



Gambar 25. Dokumentasi Uji Efektivitas

Berikut hasil rekapitulasi uji efektivitas media pembelajaran:

$$n - Gain = \frac{\text{Nilai Postes} - \text{Nilai Pretes}}{\text{Nilai Maksimum} - \text{Nilai Pretes}}$$

Perhitungan nilai N-Gain dilakukan secara individual terhadap setiap responden berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang diperoleh. Selanjutnya, seluruh nilai N-Gain yang telah dihitung dijumlahkan untuk memperoleh total nilai peningkatan hasil belajar. Total nilai tersebut kemudian dibagi dengan jumlah responden sehingga diperoleh nilai rata-rata N-Gain yang digunakan sebagai dasar untuk menentukan tingkat efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 11. Uji Efektivitas Media Pembelajaran

Responden	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test	Nilai N-Gain
1	80	100	1
2	90	100	1
3	80	90	0,5
4	60	90	0,75
5	50	70	0,4
6	100	100	0
7	70	100	1
8	70	100	1
9	70	100	1
10	90	100	1
11	60	90	0,75
12	80	80	0
13	90	100	1
Rata-Rata			0,72

Nilai N-gain yang telah diperoleh kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori sebagai berikut:

Tabel 7. Kriteria Skor N-Gain

No.	Rentang	Kategori
1.	N-Gain > 0,7	Tinggi

2.	$0,3 \leq N\text{-Gain} \leq 0,7$	Sedang
3.	$N\text{-Gain} < 0,3$	Rendah

Sumber: (Hakke, R. R. 1998)

Berdasarkan data yang diperoleh, nilai n-gain pada data yang diperoleh yaitu 0,72. Menurut kriteria skor n-gain maka media pembelajaran yang sedang dikembangkan termasuk pada kategori “Tinggi”. Dapat disimpulkan bahwa kategori tersebut menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar yang sangat baik setelah peserta didik mendapatkan perlakuan atau menggunakan media pembelajaran.

5. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi alat listrik penataan rambut dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*), penelitian ini berhasil menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif yang memuat materi mengenai *hair dryer, flat iron, curling iron, dan crimping iron*. Pengembangan media didasari hasil analisis kebutuhan yang mengidentifikasi permasalahan berupa keterbatasan waktu pembelajaran, keterbatasan sarana dan prasarana, serta belum tersedianya media yang menyajikan materi alat listrik penataan rambut secara lengkap, sistematis, dan terintegrasi dalam satu perangkat pembelajaran.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi ahli materi memberikan persentase 86% (kategori sangat layak), sedangkan validasi ahli media menunjukkan persentase 88% (kategori sangat layak). Hasil penilaian menunjukkan bahwa media memenuhi berbagai aspek sehingga sesuai digunakan pada mata kuliah Perawatan, Pratata, dan Penataan Rambut.

Pada uji praktikalitas, media menunjukkan tingkat kegunaan yang sangat tinggi. Uji praktikalitas terhadap mahasiswa menghasilkan persentase 95,7% (kategori sangat praktis), yang berarti terdapat kemudahan akses, kemudahan penggunaan, serta kemampuan media dalam membantu mahasiswa mempelajari materi secara mandiri dan fleksibel. Uji efektivitas juga memperlihatkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,72 termasuk kategori tinggi, yang menunjukkan peningkatan pemahaman mahasiswa terhadap materi alat listrik penataan rambut setelah menggunakan media pembelajaran interaktif ini. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan, memiliki tingkat praktikalitas yang sangat baik, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada materi alat listrik penataan rambut.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

- Media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif sumber belajar untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan fleksibel.
- Pengembangan media pembelajaran interaktif selanjutnya diharapkan dapat mencakup materi yang lebih luas sehingga mampu memberikan informasi dan pengalaman belajar yang lebih komprehensif.
- Media pembelajaran interaktif dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur-fitur yang lebih beragam dan interaktif guna meningkatkan kualitas pembelajaran serta keterlibatan pengguna dalam proses belajar.

- d. Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi perlu terus dilakukan sebagai upaya mendukung inovasi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

Referensi

- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media pembelajaran interaktif: Teori komprehensif dan pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Amatullah, D. C., & AB, J. S. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung tahun pelajaran 2021/2022. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(1), 243–250. <https://doi.org/https://jurnal2.stkippgribi.ac.id/index.php/lentera/article/view/775>
- Astuti, M., Dewi, I. P., Rahmiati, R., & Mentari, T. A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Kuliah Keriting dan Cat Rambut Mahasiswa Jurusan Tata Rias Dan Kecantikan Fpp Universitas Negeri Padang. *UNES Journal of Education Sciences*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/https://ojs.ekasakti.org/index.php/UJES/article/view/200>
- Budhyani, I. D. A. M., Angendari, M. D., & Mayuni, P. A. (2024). Pelatihan keterampilan penataan rambut untuk menunjang penampilan guru-guru di SMK N 1 Nusa Penida. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(1), 1099–1106.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Devega, A. T. (2022). *Pengembangan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android*. CV Batam Publisher.
- Fitri, M., Junaidi, R., Nasution, A. R., & Kristanti, E. (2024). Perencanaan pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman materi Pendidikan Agama Islam (PAI). *Journal on Education*, 7(2), 10841–10854. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i2.7683>
- Harahap, S. (2008). *Tata kecantikan rambut tingkat trampil*. Meutia Cipta Sarana.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Jayanti, E. P., Wilujeng, B. Y., Wijaya, N. A., & Dwiyaniti, S. (2025). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Rias Wajah Foto Siswa Kecantikan SMKN 1 Pogalan Trenggalek. *Jurnal Tata Rias*, 14(1), 72–80. <https://doi.org/10.26740/jtr.v14n1.66561>
- Judijanto, L., Muhammadiyah, M. ud, Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., & Laksono, R. D. (2024). *Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Saleh, S., Syahrudin, S., & Azis, S. (2023). *Media pembelajaran*. Nas Media Pustaka.
- Suwito, Prihantina, I., & Siskaningrum, E. (2016). *Modul paket keahlian tata kecantikan rambut Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)*. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran era digital di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645.