

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tata Rias Foto Berwarna dan Hitam Putih pada Mata Kuliah Tata Rias Ditinjau dari Validasi Ahli Media

Fairaz Haya Sriashita^{1*}, Titin Supiani², Nurul Hidayah³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Tata Rias, Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka No. 11 Jakarta Timur, DKI Jakarta 13220 Indonesia.

E-mail: fairazhayaaa@gmail.com

* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1615>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 05 July 2025

Revised: 11 July 2025

Accepted: 17 July 2025

Kata Kunci:

Media Pembelajaran Interaktif, Tata Rias Wajah, Tata Rias Foto, Validasi Ahli Media.

Keywords:

Interactive Learning Media, Makeup, Photography Makeup, Media Expert Validation.



ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif tata rias wajah foto berwarna dan hitam putih pada mata kuliah Tata Rias Wajah. Proses pengembangan mengikuti model penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE yang memiliki tahapan analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media pembelajaran yang dihasilkan memuat materi, video pembelajaran dan kuis interaktif yang dirancang agar mudah diakses dan menarik bagi mahasiswa. Validasi dilakukan oleh ahli media untuk menilai kelayakan dan kualitas media. Hasil uji validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva memperoleh skor sebesar 96%, yang termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Tata Rias Wajah. Temuan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif mendukung proses pembelajaran dan pemahaman mahasiswa terhadap materi tata rias wajah foto berwarna dan hitam putih.

This study aims to develop interactive learning media for color and black and white photo makeup in the Makeup course. The development process follows the research and development model with the ADDIE model which has stages of needs analysis, design, development, implementation, and evaluation. The resulting learning media contains material, learning videos and interactive quizzes designed to be easily accessible and interesting for students. Validation was conducted by media experts to assess the feasibility and quality of the media. The results of the validation test showed that the Canva-based interactive learning media obtained a score of 96%, which was included in the category of very feasible to use as learning media in the Makeup course. This finding shows that the media developed effectively supports the learning process and student understanding of color and black and white photo makeup material.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Fairaz Haya Sriashita, et al (2025) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tata Rias Foto Berwarna dan Hitam Putih pada Mata Kuliah Tata Rias Ditinjau dari Validasi Ahli Media, 4(1). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1615>

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia (SDM) yang menjadi kunci kemajuan bangsa. SDM yang unggul tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga adaptif terhadap perubahan zaman dan tantangan global. Oleh karena itu, sistem pendidikan harus mampu mencetak individu yang kompeten secara pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Proses belajar mengajar menjadi faktor utama keberhasilan pendidikan. Efektivitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh metode dan pendekatan yang digunakan pendidik. Salah satu aspek penting dalam hal ini adalah media pembelajaran. Media yang dirancang sesuai karakteristik peserta didik dapat meningkatkan mutu pendidikan dan hasil belajar. Menurut Wulandari (2023), pendidik perlu membimbing, membina, serta mengembangkan kompetensi peserta didik secara personal, sosial, dan manajerial. Sementara itu, Septianingsih (2023) menekankan bahwa media membantu menyampaikan materi abstrak dan mendorong motivasi serta kemandirian belajar peserta didik

Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran pun turut berkembang. Salah satunya adalah multimedia interaktif yang memadukan teks, gambar, suara, animasi, dan video. Menurut Nugroho (2016), media ini menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, jelas, dan mudah dipahami. Pendidik dapat memanfaatkannya untuk mendorong interaksi aktif dan pembelajaran mandiri peserta didik, sehingga pendidikan menjadi lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Media pembelajaran interaktif memiliki keunggulan dalam menyajikan materi secara menarik, dinamis, dan mudah diakses, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar. Media ini dapat diterapkan di berbagai jenjang pendidikan, termasuk Program Studi Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Jakarta, yang fokus pada teori dan praktik tata kecantikan kulit dan rambut. Dalam proses pembelajarannya, media digunakan untuk membantu mahasiswa memahami materi yang bersifat visual dan teknis, termasuk dalam mata kuliah Tata Rias Wajah. Salah satu materi penting adalah Tata Rias Wajah Fotografi Berwarna dan Hitam Putih, yang mencakup definisi, tujuan, karakteristik, peralatan, dan prosedur.

Berdasarkan observasi melalui kuisioner terhadap mahasiswa angkatan 2021 dan 2022, sebanyak 72,8% mahasiswa menyatakan bahwa media pembelajaran yang ada belum bersifat interaktif. Media seperti PowerPoint, modul, dan video bersifat satu arah, kurang melibatkan mahasiswa secara aktif, dan kurang memotivasi belajar. Mahasiswa merasa perlu adanya pengembangan media yang lebih menarik dan efektif. Multimedia interaktif menjadi solusi yang dapat meningkatkan keterlibatan, pemahaman konsep, serta keterampilan praktis mahasiswa. Media ini juga mendukung pembelajaran mandiri dan aktif, serta sejalan dengan tuntutan era digital yang membutuhkan inovasi dalam metode pengajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif tata rias wajah foto berwarna dan hitam putih pada mata kuliah tata rias wajah yang layak dan praktis.

METODE

Pada penelitian ini digunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE memiliki lima tahapan, yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Namun, penelitian ini dibatasi hanya sampai tahapan implementasi. Hal tersebut dilatarbelakangi karena keterbatasan waktu. Adapun tahapan yang dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif sebagai berikut :

1. Tahap *Analyze* (Analisis) dilakukan sebagai langkah awal dalam merancang media pembelajaran interaktif untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran yang berkaitan dengan mata kuliah Tata Rias Wajah, khususnya pada materi tata rias untuk foto berwarna dan hitam putih. Informasi yang diperoleh pada tahap ini kemudian digunakan sebagai dasar dalam merancang media pembelajaran.
2. Tahap *Design* (Desain) dilakukan perencanaan secara sistematis terkait dengan struktur materi, tampilan visual media, urutan penyajian informasi, serta komponen interaktif yang akan dimasukkan ke dalam media berbasis Canva. Desain media dirancang agar menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Tata Rias Wajah.
3. Tahap *Development* (Pengembangan) dilakukan proses implementasi dari desain yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Pada tahapan ini, media pembelajaran interaktif mulai dikembangkan secara langsung dengan memanfaatkan platform Canva sebagai alat bantu utama.
4. Tahap *Implementation* (Implementasi) dilakukan proses pengujian terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang telah dikembangkan, dengan tujuan untuk menilai kelayakan dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan validasi oleh ahli media memastikan kesesuaian isi dengan kompetensi mata kuliah tata rias wajah.

Penilaian dari ahli media akan dianalisis menggunakan skala Likert. Sebelum data dihitung menggunakan rumus yang dijelaskan oleh Sugiyono (2015), setiap butir pertanyaan terlebih dahulu diberikan skor sesuai dengan kategori penilaiannya. Pemberian skor untuk skala likert ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 1. Skor Skala Likert

	Kategori	Skor
SS	Sangat Sesuai	5
S	Sesuai	4
CS	Cukup Sesuai	3
TS	Tidak Sesuai	2
STS	Sangat Tidak Sesuai	1

Data yang diperoleh dari angket akan dianalisis dalam bentuk persentase untuk setiap butir pertanyaan, sehingga dapat ditarik kesimpulan berdasarkan hasil tersebut. Perhitungan persentase ini menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Sugiyono (2012, hlm. 95), yaitu sebagai berikut:

$$\% = \frac{\text{skor total jawaban}}{\text{skor total maksimum}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan kemudian diubah menjadi data interval dalam bentuk persentase, yang memungkinkan penarikan kesimpulan. Skor yang telah diperoleh selanjutnya dimasukkan ke dalam data interval persentase, dengan nilai maksimal mencapai 100%. Data interval ini digunakan untuk menganalisis hasil dari kuisioner yang telah disebarakan.

Tabel 2. Persentase Data Interval Hasil Perhitungan Data Instrumen

NO	Kategori	Kategori
1	Sangat Layak	81% - 100%
2	Layak	61% - 80%
3	Cukup Layak	41% - 60%
4	Tidak Layak	21% - 40%
5	Sangat Tidak Layak	0% - 20%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Suryani dalam Swasti (2022), penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima. Media pembelajaran memainkan peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Salah satu jenis media yang kini banyak digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah media pembelajaran interaktif.

Media interaktif adalah media yang memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan media tersebut, melalui penerapan keterampilan yang dimiliki dan menerima umpan balik terhadap materi yang disajikan. Keunggulan media pembelajaran interaktif juga terlihat dari kemampuannya dalam memfasilitasi interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik. Utomo (2023) menjelaskan bahwa media ini memiliki keuntungan dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional, karena memungkinkan pendidik untuk lebih mudah mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi peserta didik dan memberikan penjelasan yang lebih jelas mengenai materi yang sulit dipahami.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi agar peserta didik lebih tertarik, fokus, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, dengan memanfaatkan berbagai fasilitas yang tersedia. Salah satu media interaktif yang dapat digunakan dalam penyampaian materi adalah aplikasi Canva.

Menurut Hafizah dan Samosir (2023), penggunaan aplikasi Canva dalam media pembelajaran mempermudah pendidik dalam mendesain dan menyampaikan materi. Sejalan dengan upaya peningkatan mutu pendidikan, pengembangan Canva sebagai media pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. Media interaktif berbasis

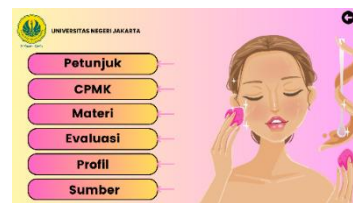
Canva diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka dapat mengoperasikannya secara mandiri.

Salah satu fitur yang tersedia dalam Canva yang dapat digunakan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif adalah presentasi. Dengan menggunakan fitur ini, dapat ditambahkan gambar, video, animasi, dan audio ke dalam slide sehingga informasi yang disampaikan lebih menarik dan mudah dipahami. Fitur ini juga memungkinkan penambahan tautan antar slide sehingga konten dapat disajikan secara interaktif seperti dalam sebuah modul digital yang dapat di navigasi oleh pengguna. Fitur ini sangat cocok untuk diimplementasikan dalam pembelajaran praktik pada mata kuliah Tata Rias Wajah.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memilih media pembelajaran interaktif sebagai media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini, mengingat berbagai keunggulannya yang telah dijelaskan serta menggunakan aplikasi Canva sebagai platform pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat mempermudah pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran tata rias wajah foto berwarna dan hitam putih pada mata kuliah tata rias wajah berbasis Canva. Berikut hasil dari pengembangan media pembelajaran yang dibuat sesuai dengan rancangan :



Gambar 1. Halaman Intro



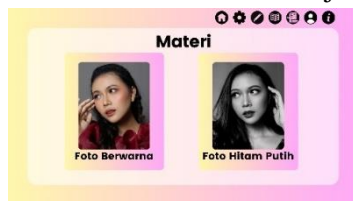
Gambar 2. Halaman Menu



Gambar 3. Halaman Petunjuk



Gambar 4. Halaman CPMK



Gambar 5. Halaman Menu Materi



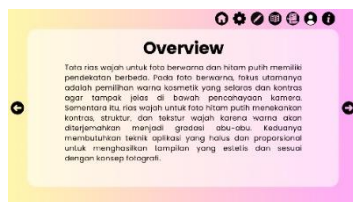
Gambar 6. Halaman Materi



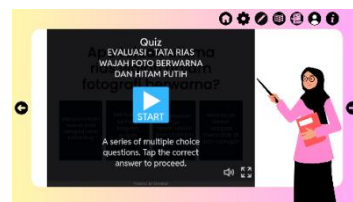
Gambar 7. Halaman Materi



Gambar 8. Halaman Video



Gambar 9. Halaman Kesimpulan



Gambar 10. Halaman Evaluasi



Gambar 11. Halaman Profil



Gambar 12. Halaman Sumber

Setelah menyelesaikan pengembangan media pembelajaran tahap selanjutnya yaitu melakukan penilaian oleh ahli media. Data uji validasi media diambil melalui instrumen validasi yang diisi oleh seorang validator yang merupakan dosen ahli media sekaligus Wakil Direktur Pendidikan dan Kualitas Pembelajaran di Universitas Prasetya Mulya yaitu Dr. Muhammad Setiawan Kusmulyono, M.M. Adapun hasil dari penilaian tersebut disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Persentase Data Validasi Ahli Media

No	Pertanyaan	Hasil Skor
1	Alur kerja media pembelajaran dirancang secara jelas dan mudah dipahami oleh pengguna	5
2	Media pembelajaran memiliki kemudahan dalam aspek pengoperasian bagi pengguna	5
3	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran dapat dengan mudah dipahami oleh mahasiswa	5
4	Penggunaan warna pada teks telah disesuaikan sehingga meningkatkan keterbacaan	5
5	Ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran tampak jelas dan proporsional	5
6	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dan sesuai dengan karakter media pembelajaran	5
7	Penempatan menu dalam program media telah diatur secara tepat dan strategis	4
8	Posisi penulisan dalam tampilan media telah disusun dengan tepat untuk memudahkan pembacaan	5
9	Pemilihan wallpaper sebagai latar belakang media pembelajaran telah dilakukan secara tepat dan relevan	4
10	Warna latar belakang yang digunakan telah disesuaikan dengan warna teks untuk menjaga keterbacaan	4
11	Gambar yang digunakan relevan dan sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan	5
12	Gambar-gambar dalam media berfungsi mendukung pemahaman materi oleh mahasiswa	5
13	Audio atau suara yang digunakan terdengar dengan baik dan selaras dengan konten yang ditampilkan	5
14	Desain tampilan media pembelajaran interaktif menarik dan tidak menimbulkan kejenuhan.	5
15	Seluruh komponen program disajikan secara sistematis, ringkas, dan padat.	5
Jumlah		73
Presentase		$\frac{73}{75} \times 100\%$ = 97.3%
Kategori		Sangat Layak

SIMPULAN

Penelitian mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tata Rias Foto Berwarna dan Hitam Putih pada Mata Kuliah Tata Rias Wajah Ditinjau dari Validasi Ahli Media bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Berdasarkan observasi pendahuluan yang dilakukan kepada mahasiswa S1 Pendidikan Tata Rias Angkatan 2021 dan 2022 diperoleh sebanyak 72,8% mahasiswa menyatakan bahwa media pembelajaran yang sudah ada masih kurang interaktif.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) serta menggunakan Model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Pada penelitian ini dilakukan sampai dengan tahap implementasi berupa validasi oleh ahli media. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dengan fitur presentasi yang menyesuaikan kebutuhan materi tata rias foto berwarna dan hitam putih.

Hasil dari pengembangan media yang divalidasi ahli media menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 97.3% yang dikategorikan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, media ini dinilai efektif untuk meningkatkan pemahaman, motivasi, serta keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar mengajar, khususnya dalam materi Tata Rias Foto Berwarna dan Hitam Putih pada mata kuliah Tata Rias Wajah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam proses penelitian, penyusunan sekaligus penulisan artikel ini.

REFERENSI

- Abdurrahman. (2024). Metode Research and Development dalam pendidikan Islam. Rabbayani, 4(1), 26–41.
- Amelia, D., Jayanti, & Suryani, I. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi bangun datar kelas IV SD Negeri 80 Palembang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(3), 797–800.
- Anitha, S. (2010). Media pembelajaran. Surakarta: Yuna Pustaka.
- Arsyad, A. (2014). Media pembelajaran (Ed. Revisi, Cet. ke-17). Jakarta: Rajawali Pers.
- Azizah, I., & Susanti, R. (2023). Media pembelajaran berbasis Canva dengan desain infografis dalam mata pelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Educatio*, 9(2), 458–464. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4798>
- Berliana, I. C., & Puspitorini, A. (2017). Penerapan teknik beauty make up pada hasil foto indoor dan outdoor. *E-Journal Pendidikan Tata Rias*, 6(2), 41–47.
- Kusantati, H., Prihatin, P. T., & Wiana, W. (2008). *Tata kecantikan kulit untuk SMK*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Mentari, T. A. S., Lusiana, M., & Oktarina, R. (2019). Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran rias foto hitam putih dan berwarna jurusan tata rias dan kecantikan FPP UNP. *Jurnal Tata Rias dan Kecantikan*, 1(2), 42–48.
- Trimansyah. (2021). Kecenderungan media pembelajaran interaktif. *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan*, 11(2), 12–16.
- Nugroho, D. (2016). *Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran teknik elektronika dasar di SMK Negeri 1 Bansari Temanggung* (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Okpatrioka. (2023). *Research and development (R&D): Penelitian yang inovatif dalam pendidikan*. Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya, 1(1), 86–100.
- Usman, B., & Asnawir. (2002). Media pembelajaran. Jakarta: Ciputat Press.
- Waruwu, M. (n.d.). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*.
- Widodo, B. S. (n.d.). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan sistematis & komprehensif. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*.

- Widuri, W., Fatimah, A. E., & Purba, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Problem Based Learning menggunakan aplikasi Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 7(3), 799–806.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.