

ABSTRAK

Zesti Rahmah Pratiwi: Pengembangan Media Pembelajaran Swish Max Pada Mata Pelajaran Rias Wajah Panggung Siswa Kelas XII SMK Negeri 1 Beringin. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2017.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Media Pembelajaran berupa produk media pembelajaran Swish Max pada mata pelajaran rias wajah panggung dan untuk mengetahui efektivitas pengembangan media pembelajaran Swish Max.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Beringin. Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah mata pelajaran rias wajah panggung pada kompetensi rias wajah penyanyi yang di desain menggunakan media pembelajaran Swish Max. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XII tata kecantikan di SMK Negeri 1 Beringin. Media pembelajaran Swish Max meliputi tiga tahapan, yakni: penentuan (*define*), pengembangan (*develop*), dan penilaian (*evaluate*). Subjek analisis kebutuhan siswa Tata Kecantikan dan guru mata pelajaran Rias Wajah Panggung. Subjek uji coba terdiri dari ahli materi, ahli media, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok sedang, uji coba kelompok besar, dilanjutkan dengan efektivitas guru dan siswa. Data tentang kualitas produk pengembangan dikumpulkan dengan angket. Data – data yang dikumpulkan dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) Siswa menyatakan (86,6%) membutuhkan media swish max, (2) Guru menyatakan (88%) membutuhkan media Swish Max, (3) Uji ahli materi rias wajah panggung penyanyi berada pada kualifikasi sangat baik (86,4%), (4) Uji ahli media pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik (80,7%), (5) Uji coba kelompok kecil berada pada kualifikasi sedang (78,1%), (6) Uji coba kelompok sedang berada pada kualifikasi baik (81%), (7) Uji coba kelompok besar berada pada kualifikasi sangat baik (87,9%), (8) Uji efektivitas siswa pada kualifikasi sangat baik (87,9%), (9) Uji efektivitas guru pada kualifikasi sangat baik (84,5%). Ini membuktikan tingkat keefektifan media pembelajaran Swish Max pada mata pelajaran Rias Wajah Panggung pada kompetensi Rias Wajah Penyanyi layak untuk diproduksi sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran Swish Max, Rias Wajah Panggung Penyanyi