

PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* PADA ELEMEN Pengeritingan Dasar Di SMK PAB 12 SAENTIS

Deswita Sururi Panjaitan¹, Siti Wahidah²

^{1,2}Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Medan

¹deswitasururi@gmail.com, ²sitiwahidah@unimed.ac.id

ABSTRACT

The problem addressed in this study is the limited availability of learning media for the basic hair curling element, making it necessary to develop technology-based learning media that can systematically visualize work procedures at SMK PAB 12 Saentis. Therefore, this study aimed to develop an Flash Card learning media and determine its feasibility for the basic hair curling element at SMK PAB 12 Saentis. This study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The product was validated by material experts and media experts. The product trials were conducted in three stages: a small-group trial involving 5 students, a medium-group trial involving 10 students, and a large-group trial involving 31 students. Data were collected using Likert-scale questionnaires and analyzed using descriptive analysis. The results showed that the Flash Card learning media was categorized as highly feasible for use in learning the basic hair curling element. The material expert validation obtained an average score of 90.47%, while the media expert validation obtained an average score of 90.22%. The product trial results achieved 86% in the small-group trial, 90% in the medium-group trial, and 95.03% in the large-group trial, with an overall average of 92.95%, which falls into the Highly Feasible category. Therefore, the Flash Card learning media is considered highly feasible for use as a learning medium in the basic hair curling element at SMK PAB 12 Saentis.

Keywords: *Flash Card, Learning Media, Basic Hair Curling.*

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah terbatasnya media pembelajaran pada elemen pengeritingan dasar sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari prosedur kerja pengeritingan rambut secara sistematis di SMK PAB 12 Saentis. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Flash Card* serta mengetahui tingkat kelayakan media pada elemen pengeritingan dasar di SMK PAB 12 Saentis. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Uji coba media dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu uji kelompok kecil pada 5 siswa, uji kelompok sedang pada 10 siswa, dan uji kelompok besar pada 31 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan skala Likert, sedangkan data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Flash Card* dinyatakan sangat layak digunakan sebagai

media pembelajaran pada elemen pengeritingan dasar. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase rata-rata sebesar 90,47%, sedangkan validasi ahli media memperoleh persentase rata-rata sebesar 90,22%. Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 86%, uji kelompok sedang sebesar 90%, dan uji kelompok besar sebesar 95,03%, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 92,95% yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. Dengan demikian, media pembelajaran *Flash Card* dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada elemen pengeritingan dasar di SMK PAB 12 Saentis.

Kata Kunci: *Flash card*, Media Pembelajaran, Pengeritingan Dasar

A. Pendahuluan

Sekolah Menengah kejuruan (SMK) adalah salah satu jalur Pendidikan formal yang menekankan pada pelatihan dan keterampilan untuk mempersiapkan siswa bekerja di bidang tertentu. Pendidikan kejuruan memiliki peran yang sangat penting untuk membentuk siswa yang berkompeten dan siap terjun ke dunia kerja (Santika, 2023). Dalam pembelajaran vokasi, penguasaan teori menjadi dasar yang penting sebelum peserta didik melaksanakan praktik. Oleh karena itu, proses pembelajaran memerlukan media yang mampu membantu peserta didik memahami materi secara jelas, sistematis, dan sesuai dengan karakteristik kompetensi yang dipelajari. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mendukung penyampaian materi, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu peserta didik memahami

konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami.

Salah satu kompetensi yang harus dikuasai peserta didik pada Program Keahlian Tata Kecantikan adalah elemen pengeritingan dasar. Materi ini mencakup analisis kulit kepala dan rambut, pemartingan, penggulungan rambut, penggunaan kosmetika pengeritingan, hingga tahapan kerja pengeritingan rambut yang harus dilakukan secara berurutan. Penguasaan materi tersebut menjadi bekal penting sebelum peserta didik melaksanakan praktik, sehingga pemahaman konsep dan prosedur kerja perlu diberikan secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMK PAB 12 Saentis, diketahui bahwa media pembelajaran pada elemen pengeritingan dasar masih terbatas pada buku pegangan guru, video pembelajaran, dan demonstrasi praktik. Buku pegangan belum dapat

dimanfaatkan secara mandiri oleh peserta didik karena hanya dimiliki oleh guru, sedangkan penggunaan video pembelajaran belum dilakukan secara konsisten dan belum menampilkan seluruh tahapan pengeritingan rambut secara runtut. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami analisis kulit kepala dan rambut, pemartingan, penggulungan rambut, serta penggunaan kosmetika sesuai prosedur kerja. Selain itu, hasil belajar menunjukkan bahwa masih terdapat peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih sistematis.

Pengembangan media pembelajaran menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Flash Card* berbasis *Augmented Reality* (AR). *Flash Card* merupakan media visual yang menyajikan informasi secara ringkas, sedangkan teknologi *Augmented Reality* mampu menampilkan objek tiga dimensi yang

menyerupai kondisi nyata. Kombinasi kedua media tersebut memungkinkan penyajian materi pengeritingan dasar dalam bentuk visual yang lebih jelas sehingga setiap tahapan kerja dapat dipahami secara runtut. Dengan demikian, media yang dikembangkan diharapkan dapat membantu peserta didik mempelajari materi secara mandiri sekaligus mendukung guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Penelitian Izzati dkk., (2024) yang menyatakan bahwa *Flash card* berbasis *Augmented reality* berpotensi menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya pada materi yang membutuhkan visualisasi dan pemahaman prosedural. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Flash Card* maupun *Augmented Reality* memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dan dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran. Namun, pengembangan media yang mengintegrasikan *Flash Card* berbasis *Augmented Reality* pada elemen pengeritingan dasar di SMK PAB 12 Saentis belum pernah dilakukan. Oleh karena itu, penelitian

ini memiliki kebaruan dalam mengembangkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik materi pengeritingan dasar serta kebutuhan peserta didik pada pembelajaran vokasi.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Flash Card* berbasis *Augmented Reality* pada elemen pengeritingan dasar di SMK PAB 12 Saentis serta mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran, membantu peserta didik memahami tahapan pengeritingan dasar secara lebih sistematis, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran *Flash Card* berbasis

Augmented Reality (AR) pada elemen pengeritingan dasar di SMK PAB 12 Saentis. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

Subjek penelitian terdiri atas tiga orang ahli materi, tiga orang ahli media, serta peserta didik kelas XI Tata Kecantikan SMK PAB 12 Saentis. Uji coba produk dilakukan melalui tiga tahap, yaitu uji kelompok kecil yang melibatkan 5 peserta didik, uji kelompok sedang sebanyak 10 peserta didik, dan uji kelompok besar sebanyak 31 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan skala Likert lima tingkat. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor hasil validasi dan uji coba, kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria tingkat kelayakan media.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

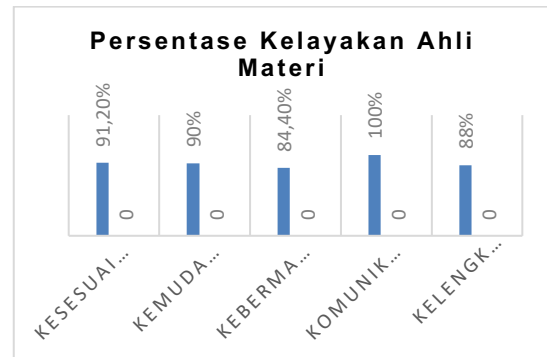
Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *Flash Card* berbasis *Augmented Reality* (AR) pada elemen pengeritingan dasar untuk peserta didik kelas XI Tata Kecantikan SMK PAB 12 Saentis.

Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pada tahap *analysis*, dilakukan observasi, wawancara, serta analisis kebutuhan guru dan peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas sehingga peserta didik mengalami kesulitan memahami prosedur pengeritingan dasar secara sistematis.

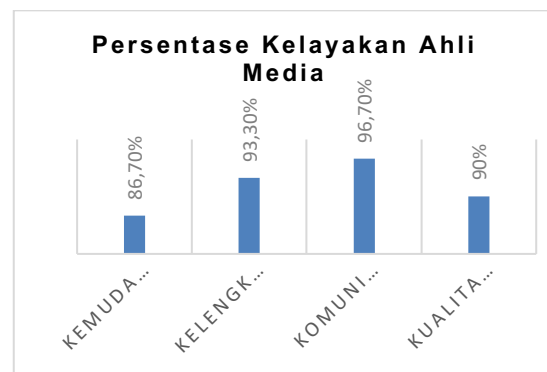
Tahap *design* dilakukan dengan menyusun materi sesuai capaian pembelajaran, membuat *storyboard*, serta merancang tampilan *Flash Card* yang dipadukan dengan teknologi *Augmented Reality*. Selanjutnya, pada tahap *development* dilakukan pembuatan media menggunakan aplikasi *Canva*, *Blender*, dan *Assembler Edu*, kemudian media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria Sangat Layak. Persentase hasil validasi ahli materi sebesar

90,47%, sedangkan hasil validasi ahli media sebesar 90,22%.

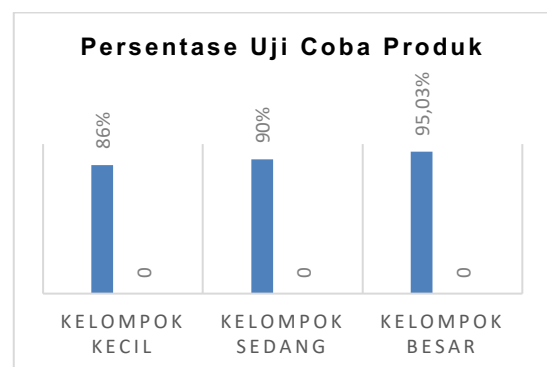


Grafik 1 Hasil Validasi Ahli Materi



Grafik 2 Hasil Validasi Ahli Media

Selanjutnya media diujicobakan kepada peserta didik melalui tiga tahapan, yaitu kelompok kecil, kelompok sedang, dan kelompok besar. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media memperoleh respons yang sangat baik pada setiap tahap.



Grafik 3 Persentase Uji Coba Produk

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba tersebut, media pembelajaran *Flash Card* berbasis *Augmented Reality* dinyatakan sangat layak digunakan pada pembelajaran elemen pengeritingan dasar di SMK PAB 12 Saentis.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Flash Card* berbasis *Augmented Reality* (AR) pada elemen pengeritingan dasar berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 90,47% dari ahli materi dan 90,22% dari ahli media dengan kategori Sangat Layak. Hasil uji coba kepada peserta didik juga menunjukkan kategori Sangat Layak, yaitu sebesar 86% pada kelompok kecil, 90% pada kelompok sedang, dan 95,03% pada kelompok besar, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 92,95%. Berdasarkan hasil tersebut, media

pembelajaran *Flash Card* berbasis *Augmented Reality* dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada elemen pengeritingan dasar di SMK PAB 12 Saentis. Media ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas dan sistematis.

DAFTAR PUSTAKA

- Akba, M, R. M. Pd. (2022). *Flash card Sebagai Media Pembelajaran Dan Penelitian*. Penerbit Haura Utama.
- Catherine, E. (2024). *Tata Kecantikan Kulit Dan Rambut*. PT Bumi Aksara.
- Ermivianti, D, W, S,. (2025). *Pengeritingan Dan Pelurusan Rambut (Hair Texture) (Tata Kecantikan Kulit Dan Rambut) Untuk SMK/MAK Fase F*, Yogyakarta : Penerbit ANDI.
- Husada, N, E., Suhardi., Sukati, I., Oktavia, Y., Maslan, A., Sugianto, W., Ambelegin., Tukino., Salsabila, L. (2023) *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan Research & Development (R & D)*. UPB Press.
- Iba, Z., & Wardhana, A. (N.D.). *Metode Penelitian Penerbit Cv.Eureka Media Aksara*.

- Kusnawati, S. (2023) Pengeritingan Dan Penataan Sanggul Tradisional Dan Treatif. Linisuara.
- Putri, W, A, M. (2026) Pengeritingan Rambut Dasar dan Desain. Penerbit Mafy (PT Mafy Media Literasi Indonesia).
- Sari, D, M. (2022) Pemangkasan Rambut Dasar. (T. F. Sudarma (Ed)). Harapan Cerdas.
- Sugiyono. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. (Sutopo (Ed)). Alfabeta.
- Sugiyono. (2024). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. ALFABETA.
- Suparmi. (2023). Pengeritingan Dan Pelurusan Rambut (Hair Texture). Magelang : PT Lini Suara Nusantara.
- Sulistiyorini, Ermivianti Wahyu., & Ani Susilowati. (2023). Pengeritingana Rambut, Penataan Sanggul Tradisional Dan Kreatif, Yogyakarta : Penerbit ANDI.
- Agustin, M, & Syaodih. (2008). *Bimbingan konseling untuk anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Brabender, V., & Fallon, A. (2009). *Group development in practice: guidance for clinicians and researchers on stages and dynamics of change*. Washington, DC: American Psychological Association.
- Ainulfais, F. A., & Sari, Y. (N.D.). (2025). Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Augmented reality* Untuk Meningkatkan Pengetahuan IPAS Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Nusantara Journal Of Multidisciplinary Science*, 2-7.
- Aisyah, F., Kiki, R. N., Nasywa, A. K., Sulis, P. H., & Usep, S. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research*, 1-2.
- Alfarizi, M., Nasihudin, N., & Mahmud, M. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented reality* (AR) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4-3.
- Andreas, L, O., & Rizal, R, N. (2023). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Modul Digital Interaktif pada Elemen Dasar Kontruksi Bangunan dan Perumahan. *Journal Of Civil Engineering and Vocational Education*, 10-1.
- Asari, S. P., Ramadhani, F., Veronika, G., Emmi, S. H., Pradika, A. W., Hadiansyah, M., Iona, L. N., Sastika, A., Yunawati, S., Ira, N., Mustakim, Alexander, W., Tatan, S., I, M. D., & Stralen, P. (2023). *Media Pembelajaran Era Digital*.
- Anisyah, S., Imless, M. M. M., Kusumaningrum, S., Haryati, N. S.,

- & Santoso, J. T. B. (2024). *Augmented Reality: Interactive And Fun Learning Media To Improve Student Learning Outcomes. Jurnal Kependidikan Penelitian Inovasi Pembelajaran.* 8-2.
- Aziza, O. M., & Yulia, C. (2022). Efektifitas Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Pemahaman Kemandirian Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan,* 4-4.
- Burhanuddin1, S, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented reality* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran,* 4(1), 28–33.
- Daulay, S, A. & Fariyah. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kerja Siswa (LKPD) Pengeritingan Rambut Dasar. *JERUMI: Journal Of Education Religion Humanities And Multidiciplinary,* 3(2), 58–66.
- Diani, D. P., & Wulandari, D. (2025). Development Of Flashcard Media Assisted By *Augmented reality* In Improving Learning Outcomes In Learning IPAS. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA,* 11(3), 34–43.
- Fadilah, A., Kiki, R, N., Nasywa, A, K., Sulis, P, H., Usep, S. (2023) Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research.* 1(2). 01-17.
- Gawise, G., Nurmaya. G, A. L., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. (2022). Peranan Media Pembelajaran Dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan,* 4(3), 3575–3581.
- Ghofar, W. S. M. A., Setiawan, A. H., & Siswanto, B. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented reality* (AR) Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Konstruksi Jalan Dan Jembatan Kelas XII SMKN 2 Surakarta. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan,* 18(2), 306.
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *Jolla Journal Of Language Literature And Arts,* 4(9), 972–980.
- Hasibun1, A. S. (2024). Analisis Tingkat Kesulitan Praktek Pengeritingan Rambut Dasar Pada Siswa Kelas Xi Tata Kecantikan Smk Pariwisata Imelda Medan. *Flawless: Jurnal Pendidikan Tata Rias,* 5(2).
- Hariato, S, D. (2025). Menghadapi, Strategi Dan Tantangan Smk Negeri 13 Surabaya Dalam Kerja, Persaingan Dunia. *Jptm,* 14(1).
- Hartati, R, S., Hikmah, M., & Basuki, I, A. (2024). Peran Guru Dalam Pemanfaatan Media Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Perwujudan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan (SOKO GURU).* 5 (1), 185-198.

- Izzati, L. N. (2024a). Pengembangan Media Flashcard Berbasis *Augmented reality* Untuk Membantu Siswa Memahami Konsep Materi Sel Volta. In *Institutional Repository Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta*.
- Khaira, A. U., Hermita, N., & Alim, J. A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Augmented reality* Assemblr EDU Pada Pembelajaran IPAS Terhadap Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5(01), 144–155.
- Mahartika, I., S.A. D., & Nurul, M. Y., Andryanto. A, N. M. H. M., Sudirman, D. C. Janner, S., N. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Augmented reality*. 32- 3.
- Pratolo, B. W., Fatimah, N., Soviyah, & Zuraina, A. (2022). Digital Literacy Readiness: Voices Of Indonesian Primary And Secondary English Teachers. *English Language Teaching Educational Journal*, 5(2), 129–142.
- Ririn, K. L., D. A. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Movie Maker Pada Materi Pengeritingan Rambut Di Smk Negeri 3 Pematang Siantar. *Flawless: Jurnal Pendidikan Tata Rias*. 4-2.
- Rusdi, M. (2023). *Implementasi Dan Pemanfaatan E-Learning Berbasis ADDIE Dan PJBL Berbasis Web*. 4-1.
- Rusdi1, Rifadhilla, E., Adrias, A., A. P. Z. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10-2.
- Santika, A. (2023). Peran Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan Dalam Memposisikan Lulusan Siswanya Mencari Pekerjaan Info Artikel Abstrak. *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(1), 84–94.
- Sari, D. N., Sari, D. M., Mursid, R., & Athya, S. Z. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Prezi Pada Pengeritingan*. 18(2), 100–108.
- Sari, D. R., Erry, H., & Mashfufah, A. (2023). Flashcard Media Based On *Augmented reality* In Building Spatial Materials To Improve Cognitive Learning Outcomes Of Fifth-Grade Students In Elementary School. *Journal For Lesson And Learning Studies*, 6(2), 297–303.
- Tanjung, N., Irmiah N. R., Astrid, S., Wisri, A. M. P., Habibah, H. L., Siti, W., A. R. F. (2025). Development Of Web Based Web Based Digital Library As Learning Media In Cosmetology Education Program. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 9(3), 452–460.
- Tarigan, F, A., Siti, W., D., Ampera, D., Sitompul, A., Bahri, L., H., , D., & Teknik, F. (2025). *Pengembangan Media Video Tutorial Pengeritingan Rambut Dasar Pada Siswa Kelas Xi Smk Atp Galang*.

- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education And Technology*, 4(2), 111–123.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 05(02), 3928–3936.
- Zaharah, F, Et, & Al. (2024). *Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar Aplikasi Media Pembelajaran Tingkat SD*. 3(2).