

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Pengembangan Produk

2.1.1 Teori Produk

Menurut William J. Stanton dalam Sunyoto (2014 : 68) mendefinisikan produk dalam arti sempit dan luas. Dalam arti sempit, produk adalah sekelompok atribut fisik nyata yang terkait dalam sebuah bentuk yang dapat diidentifikasi. Sedangkan dalam arti luas, produk adalah sekelompok atribut nyata, didalamnya termasuk kemasan, warna, harga, mutu dan merek ditambah dengan pelayanan dan reputasi penjual.

Kotler (2000) dalam Alma (2009: 139) menyatakan bahwa produk adalah segala sesuatu yang ditawarkan di pasar, untuk memuaskan kebutuhan dan keinginan konsumen. Produk terdiri atas jasa, pengalaman, *event*, orang, tempat, kepemilikan, organisasi, informasi dan ide.

Jadi produk itu bukan hanya berbentuk sesuatu yang berwujud saja seperti makanan, pakaian dan sebagainya, akan tetapi juga semua yang tidak berwujud seperti pelayanan jasa. Semua di peruntukkan bagi pemuasan kebutuhan dan keinginan dari konsumen.

Berdasarkan penjelasan definisi produk di atas maka dapat disimpulkan bahwa produk adalah segala sesuatu yang menghasilkan dan ditawarkan kepada seseorang berbentuk barang atau jasa untuk memuaskan sesuatu kebutuhan atau keinginan. Berdasarkan uraian diatas, modul termasuk dalam kategori produk berupa barang.

2.1.1 Kualitas Produk

Kotler (2002: 32) menyatakan bahwa kualitas produk adalah keseluruhan keistimewaan dan karakteristik produk yang menunjang kemampuan untuk memenuhi kebutuhan pelanggan.

Menurut Tjiptono (2008), kualitas mencerminkan semua dimensi penawaran produk yang menghasilkan manfaat (*benefits*) bagi pelanggan (<http://mulyajho.blogspot.co.id/>). Kualitas suatu produk baik berupa barang atau jasa ditentukan melalui dimensi-dimensinya yang terdiri dari:

1. *Performance* (kinerja),

Berhubungan dengan karakteristik operasi dasar dari sebuah produk.

2. *Durability* (daya tahan),

yang berarti berapa lama atau umur produk yang bersangkutan bertahan sebelum produk tersebut harus diganti. Semakin besar frekuensi pemakaian konsumen terhadap produk maka semakin besar pula daya produk.

3. *Conformance to specifications* (kesesuaian dengan spesifikasi),

yaitu sejauh mana karakteristik operasi dasar dari sebuah produk memenuhi spesifikasi tertentu dari konsumen atau tidak ditemukannya cacat pada produk.

4. *Features* (fitur),

adalah karakteristik produk yang dirancang untuk menyempurnakan fungsi produk atau menambah ketertarikan konsumen terhadap produk.

5. *Reliability* (reliabilitas),

adalah probabilitas bahwa produk akan bekerja dengan memuaskan atau tidak dalam periode waktu tertentu. Semakin kecil kemungkinan terjadinya kerusakan maka produk tersebut dapat diandalkan.

6. *Aesthetics* (estetika),

berhubungan dengan bagaimana penampilan produk.

7. *Perceived quality* (kesan kualitas),

sering dibidang merupakan hasil dari penggunaan pengukuran yang dilakukan secara tidak langsung karena terdapat kemungkinan bahwa konsumen tidak mengerti atau kekurangan informasi atas produk yang bersangkutan.

8. *Serviceability*,

meliputi kecepatan dan kemudahan untuk direparasi, serta kompetensi dan keramahmataman staf layanan.

(<http://mulyajho.blogspot.co.id/>).

Menurut Sunyoto (2014: 83-84) bahwa kualitas produk dapat ditentukan oleh material, teknik atau pembuatan, tingkat keahlian orang yang mengerjakan, desain dan spesifikasi produk, dan daya tarik produk.

Tugas dari manajemen perusahaan atau individu adalah membuat produk berkualitas, karena ia beranggapan konsumen menyukai produk yang berkualitas. Jadi konsep produk atau dalam tahap ini *supply = demand*, atau produk adalah merupakan orientasi manajemen yang menganggap konsumen akan lebih tertarik pada produk-produk yang ditawarkan dengan mutu yang terbaik pada tingkat harga tertentu (Sunyoto (2014: 28).

Berdasarkan penjelasan di atas, kualitas produk merupakan suatu produk dan jasa yang melalui beberapa tahapan proses dengan memperhitungkan nilai suatu produk dan jasa, dan menghasilkan produk dan jasa sesuai harapan tinggi dari pelanggan. Untuk mencapai kualitas produk yang diinginkan maka diperlukan suatu standarisasi kualitas.

2.2 Konsep Produk Yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah modul tentang Tata Rias Pengantin Gaya Yogya Putri. Konsep dalam pengembangan produk modul ini peneliti mengacu pada buku panduan penulisan modul yang diterbitkan oleh Direktorat Tenaga Kependidikan Dirjen Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kerja Kependidikan Depdiknas (2008).

Dalam buku panduan penulisan modul yang diterbitkan oleh Direktorat Tenaga Kependidikan Dirjen Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kerja Kependidikan Depdiknas (2008: 13) dijelaskan bahwa Penulisan modul merupakan proses penyusunan materi pembelajaran yang dikemas secara sistematis sehingga siap dipelajari oleh pebelajar untuk mencapai kompetensi atau sub kompetensi. Penyusunan modul belajar mengacu pada kompetensi yang terdapat di dalam tujuan yang ditetapkan. Terkait dengan hal tersebut dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

2.2.1 Analisis Kebutuhan Modul

Analisis kebutuhan modul merupakan kegiatan menganalisis kompetensi/ tujuan untuk menentukan jumlah dan judul modul yang dibutuhkan untuk mencapai suatu kompetensi tersebut. Penetapan judul modul didasarkan pada kompetensi yang terdapat pada garis-garis besar program yang ditetapkan.

2.2.2 Penyusunan *Draft*

Penyusunan *draft* modul merupakan proses penyusunan dan pengorganisasian materi pembelajaran dari suatu kompetensi atau sub kompetensi

menjadi satu kesatuan yang sistematis. Penyusunan *draft* modul bertujuan menyediakan *draft* suatu modul sesuai dengan kompetensi atau sub kompetensi yang telah ditetapkan. Penulisan *draft* modul dapat dilaksanakan dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Tetapkan judul modul
- b. Tetapkan tujuan akhir yaitu kemampuan yang harus dicapai oleh peserta didik setelah selesai mempelajari satu modul
- c. Tetapkan tujuan yaitu kemampuan spesifik yang menunjang tujuan akhir
- d. Tetapkan garis-garis besar atau *outline* modul
- e. Kembangkan materi pada garis-garis besar
- f. Periksa ulang *draft* yang telah dihasilkan

Kegiatan penyusunan *draft* modul hendaknya menghasilkan *draft* modul yang sekurang-kurangnya mencakup:

- a. Judul modul; menggambarkan materi yang akan dituangkan di dalam modul,
- b. Kompetensi atau sub kompetensi yang akan dicapai setelah menyelesaikan mempelajari modul,
- c. Tujuan terdiri atas tujuan akhir dan tujuan antara yang akan dicapai peserta didik setelah mempelajari modul,
- d. Materi pelatihan yang berisi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari dan dikuasai oleh peserta didik;
- e. Prosedur atau kegiatan pelatihan yang harus diikuti oleh peserta didik untuk mempelajari modul;
- f. Soal-soal, latihan, dan atau tugas yang harus dikerjakan atau

- diselesaikan oleh peserta didik;
- g. Evaluasi atau penilaian yang berfungsi mengukur kemampuan peserta didik dalam menguasai modul;
 - h. Kunci jawaban dari soal, latihan dan atau pengujian.

2.2.3 Uji Coba

Uji coba *draft* modul adalah kegiatan penggunaan modul pada peserta terbatas, untuk mengetahui keterlaksanaan dan manfaat modul dalam pembelajaran sebelum modul tersebut digunakan secara umum. Uji coba *draft* modul bertujuan untuk;

- a. mengetahui kemampuan dan kemudahan peserta dalam memahami dan menggunakan modul;
- b. mengetahui efisiensi waktu belajar dengan menggunakan modul; dan
- c. mengetahui efektifitas modul dalam membantu peserta mempelajari dan menguasai materi pembelajaran.

Untuk melakukan uji coba *draft* modul dapat diikuti langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Siapkan dan gandakan *draft* modul yang akan diuji cobakan sebanyak peserta yang akan diikutkan dalam uji coba.
- b. Susun instrumen pendukung uji coba.
- c. Distribusikan *draft* modul dan instrumen pendukung uji coba kepada peserta uji coba.
- d. Informasikan kepada peserta uji coba tentang tujuan uji coba dan kegiatan yang harus dilakukan oleh peserta uji coba.

- e. Kumpulkan kembali *draft* modul dan instrumen uji coba.
- f. Proses dan simpulkan hasil pengumpulan masukan yang dijamin melalui instrumen uji coba.

Dari hasil uji coba diharapkan diperoleh masukan sebagai bahan penyempurnaan *draft* modul yang diuji cobakan. Terdapat dua macam uji coba yaitu uji coba dalam kelompok kecil dan uji coba lapangan. Uji coba kelompok kecil adalah uji coba yang dilakukan hanya kepada 2 - 4 peserta didik, sedangkan uji coba lapangan adalah uji coba yang dilakukan kepada peserta dengan jumlah 20 – 30 peserta didik.

2.2.4 Validasi

Validasi adalah proses permintaan persetujuan atau pengesahan terhadap kesesuaian modul dengan kebutuhan. Untuk mendapatkan kesesuaian tersebut, maka validasi perlu dilakukan dengan melibatkan pihak praktisi yang ahli sesuai dengan bidang-bidang terkait dalam modul.

Validasi modul bertujuan untuk memperoleh pengakuan atau pengesahan kesesuaian modul dengan kebutuhan sehingga modul tersebut layak dan cocok digunakan dalam pembelajaran. Validasi modul meliputi: isi materi atau substansi modul; penggunaan bahasa; serta penggunaan metode instruksional.

Dari kegiatan validasi *draft* modul akan dihasilkan *draft* modul yang mendapat masukan dan persetujuan dari para validator, sesuai dengan bidangnya. Masukan tersebut digunakan sebagai bahan penyempurnaan modul.

2.2.5 Revisi

Revisi atau perbaikan merupakan proses penyempurnaan modul setelah memperoleh masukan dari kegiatan uji coba dan validasi. Kegiatan revisi *draft* modul bertujuan untuk melakukan finalisasi atau penyempurnaan akhir yang komprehensif terhadap modul, sehingga modul siap diproduksi sesuai dengan masukan yang diperoleh dari kegiatan sebelumnya, maka perbaikan modul harus mencakup aspek-aspek penting penyusunan modul di antaranya yaitu;

- a. pengorganisasian materi pembelajaran;
- b. penggunaan metode instruksional;
- c. penggunaan bahasa; dan
- d. pengorganisasian tata tulis dan perwajahan.

Mengacu pada prinsip peningkatan mutu berkesinambungan, secara terus menerus modul dapat ditinjau ulang dan diperbaiki.

2.3 Kerangka Teoritik

2.3.1 Hakikat Media Pembelajaran

2.3.1.1 Media

Media berasal dari kata medium yang artinya perantara atau pengantar. Dengan demikian media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara sampainya pesan belajar (*message learning*) dari sumber pesan (*message resource*) kepada penerima pesan (*message receive*), sehingga terjadi interaksi belajar mengajar. Sumber pesan atau disebut juga komunikator biasanya pengajar, sedangkan penerima pesan atau komunikan biasanya peserta didik. Media

pembelajaran meliputi segala sesuatu yang dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi, daya pikir, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas. (Munir, 2008: 138).

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai “segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Definisi ini sejalan dengan definisi yang diantaranya disampaikan oleh Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, yakni sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. (Miarso, 2007: 8).

Istilah media yang merupakan bentuk jamak dari medium secara harfiah berarti perantara atau pengantar. AECT (1979: 21) mengartikan media sebagai segala bentuk dan saluran untuk proses transmisi informasi. Sedang Olson (1974: 12) mendefinisikan medium sebagai teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi, dan mendistribusikan simbol melalui rangsangan indra tertentu, disertai penstrukturan informasi. (Miarso, 2007: 457).

Asosiasi Pendidikan Nasional di Amerika (National Education Assosiation/NEA) seperti dikutip AECT (1979) mendefinisikan media dalam lingkup pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. (Miarso, 2007: 457).

Dapat disimpulkan bahwa pengertian media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan sumber sebagai pengantar atau perantara dalam menyalurkan pesan-pesan atau informasi kepada penerima pesan sehingga diantara keduanya dapat menciptakan suatu persamaan makna.

2.3.1.2 Jenis- Jenis Media

1. Media Elektronik

Media elektronik adalah sarana media massa yang menggunakan alat-alat elektronik modern, misalnya radio, televisi, dan film.

(<http://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/media%20elektronik>).

Media elektronik terdiri dari :

a. Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun nonverbal. Terdapat beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio, antara lain; radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa. (Kustandi, 2013: 57).

b. Media Proyeksi

Media proyeksi diam memiliki persamaan dengan media grafis dalam hal menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain; film bingkai, *slide*, film rangkai, proyektor transparan, proyektor tak tembus pandang, dan *mikrofilm*. (Kustandi, 2013: 60).

c. Video

Video merupakan kumpulan gambar-gambar dalam frame. Dalam media ini

setiap frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. (Kustandi, 2013: 64).

d. Komputer

Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, serta merupakan mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana maupun rumit. Satu unit komputer terdiri atas empat komponen dasar, yaitu 1) input (*keyboard*), 2) *processor* (CPU, unit pemroses data yang di input), 3) penyimpanan data (memori yang menyimpan data, dan 4) *output* (layar monitor dan *printer*). (Kustandi dkk, 2013: 67).

e. Multimedia

Multimedia merupakan kombinasi dari berbagai media, yaitu menggunakan audio, video, dan grafis. Multimedia adalah alat bantu penyampai pesan yang menggabung dua elemen atau lebih, meliputi teks, gambar, grafik, foto suara, film, dan animasi secara terintegrasi. (Kustandi dkk, 2013: 68).

2. Media Cetak

Menurut Sakany (2013: 57) media cetak adalah jenis media yang paling banyak digunakan dalam pembelajaran. Jenis media ini memiliki bentuk yang sangat bervariasi, mulai dari buku, brosur, *leaflet*, jurnal dan majalah ilmiah.

a. Buku Teks

Buku sumber belajar yang dibuat untuk keperluan umum dan biasanya cenderung informatif dan lebih menekankan pada sajian materi ajar dengan cakupan yang luas dan umum. (Munadi, 2008: 98-99).

b. Modul

Modul adalah program pembelajaran yang utuh dan sistematis serta dirancang untuk sistem pembelajaran mandiri. (Munadi, 2008: 99).

c. Majalah

Majalah secara umum dapat dimaknai sebagai media informasi dengan tugas utamanya menyampaikan berita aktual. (Munadi, 2008: 100).

d. Komik

Komik media yang mempunyai sifat sederhana dalam penyajiannya, dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna, terlebih lagi ia dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis. (Munadi, 2008: 100).

e. Poster

Poster adalah gambar yang besar, yang memberi tekanan pada satu atau dua ide pokok, sehingga dapat dimengerti dengan melihatnya sepintas lalu. (Munadi, 2008: 102).

Kesimpulan bahwa media cetak adalah sebuah media penyampai informasi yang disampaikan secara tertulis dan didukung dengan gambar. Ada yang menekankan pada sajian materi ajar dengan cakupan yang luas dan umum serta adapula yang praktis untuk pembelajaran mandiri. Media cetak ini antara lain, buku teks, modul, majalah, komik, dan poster.

2.3.1.3 Pembelajaran

Pembelajaran berasal dari kata belajar. Banyak pengertian dari kata pembelajaran yang telah dikemukakan oleh para ahli, di antaranya adalah:

1. Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau yang baru. (Sagala, 2007: 61-62).
2. Walter Dick dan Lou Carey (2005) dalam Pribadi (2009: 11), mendefinisikan pembelajaran sebagai rangkaian kegiatan yang disampaikan secara terstruktur dan terencana dengan menggunakan sebuah atau beberapa jenis media.
3. Menurut Gagne dan Briggs (1979) dalam Suparman (2012:10) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu rangkaian peristiwa yang mempengaruhi peserta didik sehingga perubahan perilaku sebagai hasil belajar terfasilitasi.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha atau upaya yang sistematis dan sengaja diciptakan guru secara terprogram agar terjadi interaksi edukatif dan membuat peserta didik belajar .

2.3.1.4 Kegunaan Media Dalam Pembelajaran

Media dalam pembelajaran mempunyai kegunaan yang cukup penting dalam dunia pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Sadiman (2009: 17-18) menjelaskan bahwa secara umum media dalam pembelajaran mempunyai kegunaan sebagai berikut :

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
 - a. Objek yang terlalu besar, dapat digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model.
 - b. Objek yang terlalu kecil, dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai,

film atau gambar.

- c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*
 - d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan melalui rekaman film, video, foto maupun secara verbal.
 - f. Objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain.
3. Media pembelajaran yang bervariasi berguna untuk:
 - a. Menimbulkan kegairahan belajar
 - b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya
 4. Setiap mahasiswa memiliki sifat yang unik, lingkungan dan pengalaman yang berbeda, tetapi materi yang harus diajarkan tetap sama, maka hal tersebut dapat diatasi melalui media pendidikan, karena dengan media pendidikan dapat:
 - a. Memberikan perangsang yang sama,
 - b. Mempersamakan pengalaman,
 - c. Menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa secara umum media dalam pembelajaran mempunyai kegunaan memperjelas pesan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. Penggunaan media dalam pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.

2.3.1.5 Media Pembelajaran

Tenaga pendidik bukanlah sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi dengan posisinya sebagai peran penggiat dalam proses optimalisasi diri peserta didik, pendidik pun harus mampu merencana dan mencipta sumber-sumber belajar lainnya sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif. Sumber-sumber belajar selain guru inilah yang disebut sebagai penyalur atau penghubung pesan ajar yang diadakan atau diciptakan secara terencana oleh para tenaga pendidik, biasanya dikenal sebagai "media pembelajaran". Dengan demikian, komponen-komponen komunikasi pembelajaran menjadi komunikator, komunikan, pesan, dan media.

Berdasarkan uraian di atas, Munadi berpendapat bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai "Segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan meyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif". (Munadi, 2008: 7-8).

Media pendidikan oleh *Commission on Instructional Technologi* (1970) diartikan sebagai media yang lahir sebagai akibat revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran di samping tenaga pendidik, buku teks dan papan tulis. Gagne (1970) menyatakan bahwa media pendidikan adalah sebagai jenis komponen dalam lingkungan mahasiswa untuk belajar. Sedangkan Briggs (1970) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan perangsang bagi peserta didik supaya proses belajar terjadi. (Miarso, 2007: 457).

2.3.1.6 Modul

Modul merupakan program pembelajaran yang utuh dan sistematis serta dirancang untuk sistem pembelajaran mandiri. Didalamnya mengandung tujuan, bahan ajar dan kegiatan belajar, serta evaluasi. Oleh karena itu cakupan bahasan materi dalam modul lebih fokus dan terukur, serta mementingkan aktivitas belajar pembacanya, semua sajiannya disampaikan melalui bahasa yang komunikatif. (Munadi, 2008: 99).

Menurut Sakany (2013: 191) modul pembelajaran terdiri dari petunjuk umum, materi kuliah, dan lembar kerja atau evaluasi pembelajaran.

a. Petunjuk Umum

Petunjuk umum sebuah modul pembelajaran memuat hal-hal sebagai berikut:

- 1) Kompetensi dasar.
- 2) Pokok-pokok materi pembelajaran.
- 3) Indikator pencapaian.
- 4) Referensi atau buku-buku yang digunakan.
- 5) Strategi atau
- 2) Skenario pembelajaran.
- 6) Lembar kegiatan belajar.
- 7) Evaluasi.

b. Materi pembelajaran, terdiri satu pokok bahasan atau lebih.

c. Lembar kerja, memuat pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan materi pembelajaran yang telah diberikan.

Modul merupakan bahan ajar cetak yang dirancang untuk dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta pembelajaran. Modul disebut juga media untuk belajar mandiri karena di dalamnya telah dilengkapi petunjuk untuk belajar sendiri. (Direktorat Tenaga Kependidikan Dirjen Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kerja Kependidikan Depdiknas, 2008: 3).

Modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis

dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya. Sebuah modul bisa dikatakan baik dan menarik apabila terdapat karakteristik sebagai berikut:

1. *Self Instructional*; yaitu melalui modul tersebut seseorang atau peserta belajar mampu membelajarkan diri sendiri, tidak tergantung pada pihak lain. Untuk memenuhi karakter *self instructional*, maka dalam modul harus;
 - a. berisi tujuan yang dirumuskan dengan jelas;
 - b. berisi materi pembelajaran yang dikemas ke dalam spesifik sehingga memudahkan belajar secara tuntas;
 - c. menyediakan contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran;
 - d. menampilkan soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya yang memungkinkan pengguna memberikan respon dan mengukur tingkat penguasaannya.
 - e. materi-materi yang disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas dan lingkungan penggunaannya.
 - f. menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif.
 - g. terdapat rangkuman materi pembelajaran;
 - h. terdapat instrumen penilaian/assessment,
 - i. terdapat instrumen yang dapat digunakan penggunaannya mengukur atau mengevaluasi tingkat penguasaan materi;
 - j. terdapat umpan balik atas penilaian, sehingga penggunaannya mengetahui tingkat penguasaan materi; dan
 - k. tersedia informasi tentang rujukan/referensi yang mendukung materi pembelajaran dimaksud.

2. *Self Contained*; yaitu seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi atau sub kompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu modul secara utuh. Tujuan dari konsep ini adalah memberikan kesempatan pembelajar mempelajari materi pembelajaran yang tuntas, karena materi dikemas ke dalam satu kesatuan yang utuh.
3. *Stand Alone* (berdiri sendiri); yaitu modul yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media pembelajaran lain. Dengan menggunakan modul, pembelajar tidak tergantung dan harus menggunakan media yang lain untuk mempelajari pada modul tersebut.
4. *Adaptive*; modul hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. Dikatakan adaptif jika modul dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta fleksibel digunakan. Dengan memperhatikan percepatan perkembangan ilmu dan teknologi pengembangan modul multimedia hendaknya tetap “*up to date*”.
5. *User Friendly*; modul hendaknya bersahabat dengan pemakainya. Setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan. Penggunaan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti serta menggunakan istilah yang umum digunakan. (Direktorat Tenaga Kependidikan Dirjen Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kerja Kependidikan Depdiknas, 2008: 3-5).

Tujuan pembelajaran menggunakan modul untuk mengurangi keragaman kecepatan belajar peserta didik melalui kegiatan belajar mandiri. Pelaksanaan

pembelajaran modul lebih banyak melibatkan peran peserta didik secara individual dibandingkan dengan tutor. Tutor sebagai fasilitator kegiatan belajar, hanya membantu peserta didik memahami tujuan pembelajaran, pengorganisasian materi pelajaran, melakukan evaluasi, serta menyiapkan dokumen. (Direktorat Tenaga Kependidikan Dirjen Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Depdiknas, 2008: 8).

Dalam buku panduan penulisan modul yang diterbitkan oleh Direktorat Tenaga Kependidikan Dirjen Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kerja Kependidikan Depdiknas (2009: 13) dijelaskan bahwa penyusunan *draft* modul merupakan proses penyusunan dan pengorganisasian materi pembelajaran dari suatu kompetensi atau sub kompetensi menjadi satu kesatuan yang sistematis. Penyusunan *draft* modul bertujuan menyediakan *draft* suatu modul sesuai dengan kompetensi atau sub kompetensi yang telah ditetapkan.

Kegiatan penyusunan *draft* modul hendaknya menghasilkan *draft* modul yang sekurang-kurangnya mencakup:

- a. Judul modul; menggambarkan materi yang akan dituangkan di dalam modul;
- b. Kompetensi atau sub kompetensi yang akan dicapai setelah menyelesaikan mempelajari modul;
- c. Tujuan terdiri atas tujuan akhir dan tujuan antara yang akan dicapai peserta didik setelah mempelajari modul;
- d. Materi pelatihan yang berisi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari dan dikuasai oleh peserta didik;
- e. Prosedur atau kegiatan pelatihan yang harus diikuti oleh peserta didik

- untuk mempelajari modul;
- f. Soal-soal, latihan, dan atau tugas yang harus dikerjakan atau diselesaikan oleh peserta didik;
 - g. Evaluasi atau penilaian yang berfungsi mengukur kemampuan peserta didik dalam menguasai modul;
 - h. Kunci jawaban dari soal, latihan dan atau pengujian

Dapat disimpulkan bahwa modul adalah program pembelajaran yang utuh dan sistematis serta dirancang untuk sistem pembelajaran mandiri karena mementingkan aktivitas belajar pembacanya. Di dalamnya mengandung kompetensi, tujuan, materi pembelajaran dan kegiatan belajar, serta evaluasi.

2.3.2. Tata Rias Pengantin Gaya Yogya Putri

Yosodipuro (1996: 50-51) menjelaskan bahwa Tata Rias Pengantin Gaya Yogyakarta ada beberapa macam corak atau tepatnya ada lima corak. Kelima corak tersebut dibedakan oleh fungsi, bentuk busana dan tata riasnya yang masing-masing memiliki ciri sendiri. Corak tersebut meliputi Corak Paes Ageng, Paes Ageng Jangan Menir, Corak Yogya Putri, Kesatrian Ageng, dan Corak Kesatrian.

Pada dasarnya busana pengantin adat gaya Yogyakarta terdapat dua macam. Masing-masing memiliki ciri dan tata cara tersendiri. Tata Rias pengantin Yogyakarta meliputi dua macam gaya yaitu : Paes Ageng, Jangan Menir, dan turunannya Yogya Putri, dan Paes Ageng kaniragan (Siregar, 2002: 56).

Tata Rias Pengantin Gaya Yogya Putri adalah salah satu materi atau pokok bahasan yang ada pada mata kuliah Pengantin Tata Rias Pengantin Indonesia.

Mata kuliah Pengantin Tata Rias Pengantin Indonesia merupakan salah satu mata kuliah di Program Studi Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Jakarta. Dari rangkaian mata kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia Bagian Barat, Tengah. Tata Rias Pengantin Gaya Yogya Putri termasuk di dalam Tata Rias Pengantin Indonesia Bagian Tengah.

Materi pembelajaran Tata Rias Pengantin Gaya Yogya Putri yang dipelajari di program studi pendidikan tata rias terdiri dari; 1) Latar belakang sejarah digunakannya tata rias pengantin gaya Yogya putri, 2) Cara membuat paes, 3) Cara membuat sanggul pengantin, dan 4) Busana dan perhiasan pengantin wanita gaya Yogya putri (Irtawidjajanti 2014: 42-61).

2.4.3 Model Pengembangan Sistem Pembelajaran

2.4.3.1 Pengertian Pengembangan Sistem Pembelajaran

Menurut Reigeluth (1983) diacu dalam Prawiradilaga, (2007: 15) desain pembelajaran adalah kisi-kisi dari penerapan teori belajar dan pembelajaran untuk memfasilitasi proses belajar seseorang. Sedangkan pengembangan adalah penerapan kisi-kisi desain di lapangan. Kemudian setelah uji coba selesai, maka desain tersebut diperbaiki atau diperbarui sesuai dengan masukan yang telah diperoleh.

Gentry (1994) diacu dalam Prawiradilaga, (2007: 16) berpendapat desain pembelajaran adalah suatu proses yang merumuskan dan menentukan tujuan pembelajaran, strategi, teknik, dan media agar tujuan umum tercapai. Sedangkan pengembangan diartikan sebagai pendekatan sistematis bagi rancangan, produk, evaluasi, dan implementasi suatu pembelajaran.

Berdasarkan definisi di atas pengembangan dapat diartikan sebagai strategi atau langkah-langkah untuk memecahkan masalah pendidikan dengan memanfaatkan sumber belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa sehingga terjadi perubahan.

2.4.3.2 Model Pengembangan Sistem Pembelajaran

Metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk baru (Sugiyono, 2015:26). Adapun dalam hal pendidikan, Borg and Gall (2003) dalam Sugiyono (2015:34) mendefinisikan Educational R&D sebagai berikut. *“Educational Research and Development (Educational R&D) is an industry-based development model with the findings of research are used to design new products and procedures, which then are systematically field-tested, evaluated, and refined until they meet specified criteria of effectiveness, quality, or similar standard”*. Penelitian dan pengembangan dalam pendidikan didasarkan pada model penelitian dan pengembangan pada industry, dimana hasil penelitian digunakan untuk merancang produk baru dan prosedur, dan selanjutnya diuji lapangan secara sistematis, dievaluasi dan disempurnakan sampai memenuhi kriteria yang spesifik yaitu efektifitas, kualitas, dan memenuhi standar. Richey and Klein (2009) dalam Sugiyono (2015:39) menyatakan *“The focus of Design and Development Research can be on front-end analysis. Planning, Production, and Evaluation (PPE)*. Fokus dari Perancangan dan Penelitian Pengembangan bersifat

analisis dari awal sampai akhir, yang meliputi Perancangan, Produksi, dan Evaluasi

Ada berbagai model pengembangan system pembelajaran mulai dari sederhana hingga paling rumit. Masing-masing model memiliki persamaan dan perbedaan. Berikut akan dikemukakan macam-macam model pengembangan sistem pembelajaran:

a. Model Dick and Carey

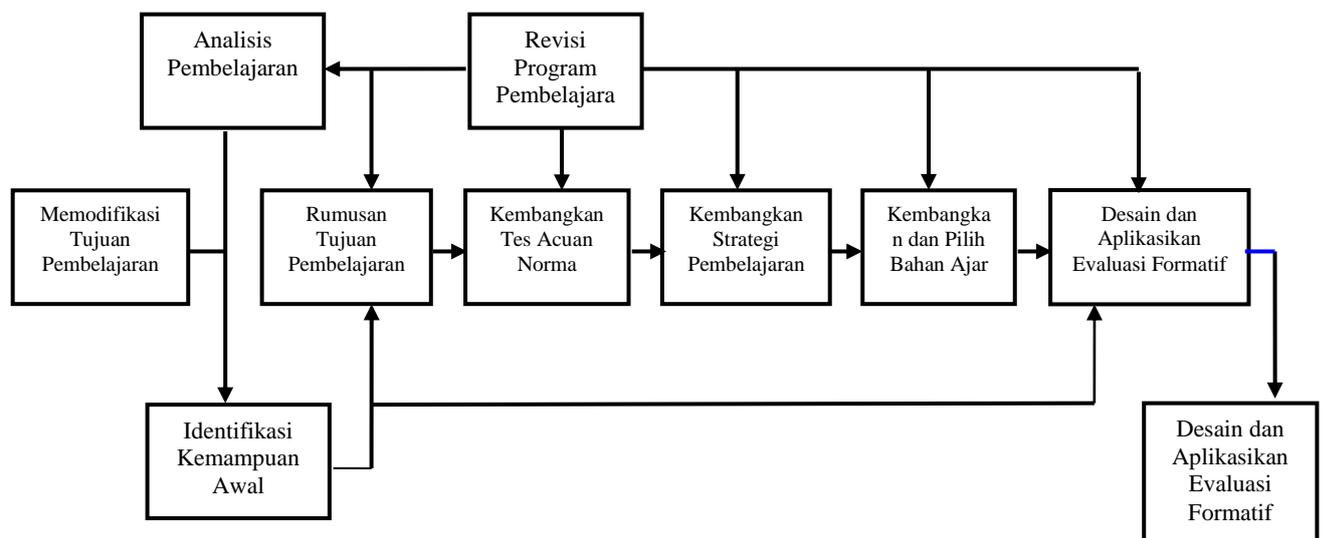
Model desain sistem pembelajaran yang dikemukakan oleh Dick and Carey (2005) telah lama digunakan untuk menciptakan program pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik. Model yang mereka kembangkan berdasarkan pada penggunaan pendekatan sistem terhadap komponen-komponen dasar dari desain sistem pembelajaran yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. (Pribadi, 2009: 98).

Pribadi (2009: 99) menjelaskan beberapa komponen sekaligus merupakan langkah-langkah dari model desain sistem pembelajaran yang dikemukakan oleh Dick and Carey terdiri dari:

- 1) Mengidentifikasi tujuan pembelajaran,
- 2) Melakukan analisis pembelajaran,
- 3) Menganalisis karakteristik siswa dan konteks pembelajaran,
- 4) Merumuskan tujuan pembelajaran khusus,
- 5) Mengembangkan instrumen penilaian,
- 6) Mengembangkan strategi pembelajaran,
- 7) Mengembangkan dan memilih bahan ajar,
- 8) Merancang dan mengembangkan evaluasi formatif,

- 9) Melakukan revisi terhadap program pembelajaran,
- 10) Merancang dan mengembangkan evaluasi sumatif.

Gambar berikut merupakan model desain sistem pembelajaran yang dikembangkan oleh Dick and Carey.



Sumber: diolah dari Pribadi, (2009: 100)

Gambar 2.1 Desain Sistem Pembelajaran Model Dick and Carey (2005)

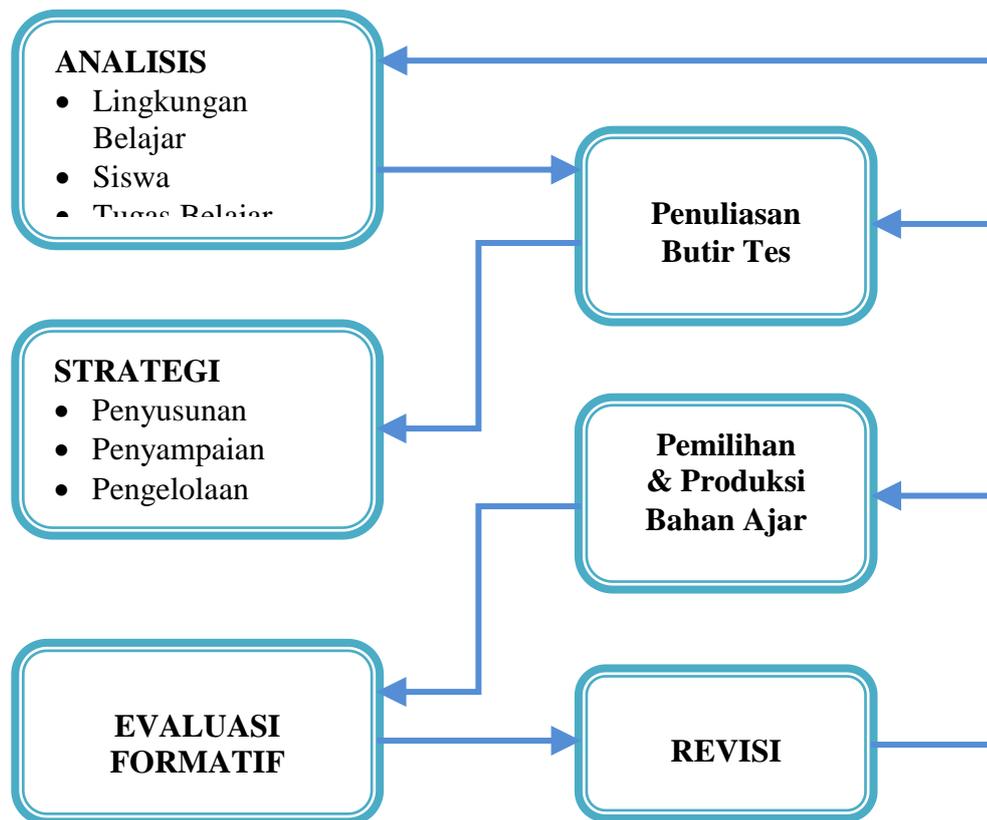
b. Model Smith and Ragan

Smith and Ragan (2003) mengemukakan sebuah model desain sistem pembelajaran yang memiliki kecenderungan terhadap implementasi teori belajar kognitif. (Pribadi, 2009: 120).

Model desain system pembelajaran yang dikemukakan oleh Smith and Ragan yang dikutip oleh Pribadi (2009: 120-124) terdiri atas beberapa langkah dan prosedur pokok sebagai berikut: 1) Analisis lingkungan belajar. 2) Analisis karakter siswa. 3) Analisis tugas pembelajaran. 4) Menulis butir tes. 5)

Menentukan strategi pembelajaran. 6) Memproduksi program pembelajaran. 7) Melaksanakan evaluasi formatif. 8) Merevisi program pembelajaran

Model desain sistem pembelajaran yang dikemukakan oleh Smith and Ragan diilustrasikan dalam diagram pada gambar 2.1 sebagai berikut:



Sumber: diolah dari Pribadi, (2009 : 126)

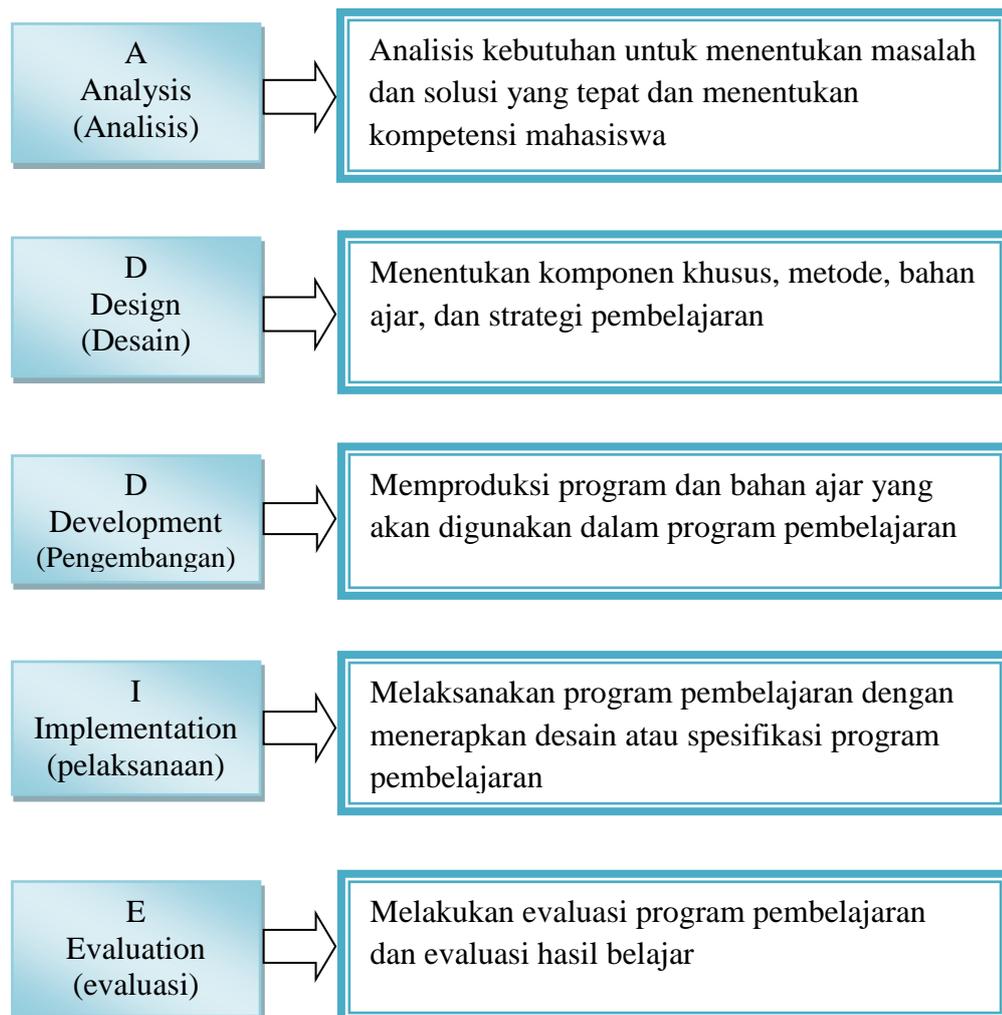
Gambar 2.2 Desain Sistem Pembelajaran Model Smith and Ragan (2003)

c. Model ADDIE

Model ADDIE merupakan salah satu desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari. ADDIE, yaitu singkatan *Analysis* (analisis),

Design (desain), *Develovment* (pengembangan), *Implementation* (implementasi atau uji coba), dan *Evaluation* (evaluasi). . (Pribadi, 2009: 125).

Model desain sistem pembelajaran ADDIE dengan komponennya dapat digambarkan dalam diagram sebagai berikut:



Sumber: diolah dari Pribadi, (2009 : 127)

Gambar 2.3 Desain Sistem Pembelajaran Model ADDIE (1990)

d. Richey and Klein

Penggunaan metode Penelitian dan Pengembangan ini memiliki beberapa urutan atau bagan langkah-langkah seperti ditunjukkan pada gambar berikut;



Sumber: diolah dari Sugiyono, (2015: 39)

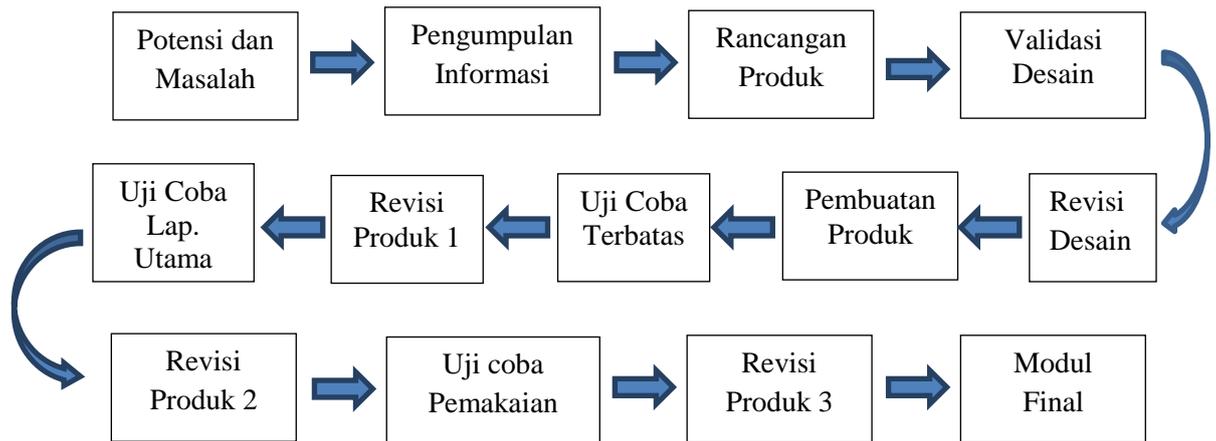
Gambar 2.4 Langkah-langkah penggunaan Metode Research and Development (R&D) (Richey and Klein, 2009)

Berikut merupakan penjelasan dari gambar tersebut :

- 1) *Planning* (Perancangan) peneliti melakukan rencana produk yang akan dibuat dengan diawali dengan analisis kebutuhan dan studi literatur.
- 2) *Production* (memproduksi) peneliti melanjutkan ke tahap produksi.
- 3) *Evaluation* (evaluasi) setelah produk selesai dibuat peneliti melanjutkan ke tahap evaluasi yaitu dengan kegiatan menguji dan menilai seberapa tinggi produk telah memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan.

e. Model Sugiyono

Model pengembangan dari Sugiyono (2015: 646) yang telah dimodifikasi pada tahapan-tahapannya. Model yang digunakan meliputi langkah-langkah penelitian dan pengembangan seperti yang ditunjukkan pada gambar dibawah ini:



Sumber: diolah dari Sugiyono, (2015: 646)

Gambar 2.5 Model Pengembangan Sistem Pembelajaran Sugiyono (2015)

a) **Potensi dan masalah**

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi dan masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang apabila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Semua potensi akan berkembang menjadi masalah bila tidak dapat mendayagunakan potensi-potensi tersebut. Namun demikian, masalah juga dapat dijadikan potensi, apabila kita dapat mendayagukannya. Misalnya sampah akan dapat dijadikan potensi, kalau kita merubahnya sebagai pupuk atau energy atau barang lain yang bermanfaat (Sugiyono, 2010:409-410).

b) **Pengumpulan Data**

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara factual, maka selanjutnya dapat diperlukan sebagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut (Sugiyono, 2010:411).

c) **Desain Produk**

Desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat

digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya, dan harus dilengkapi dengan penjelasan mengenai bahan-bahan yang digunakan untuk membuat setiap komponen produk tersebut, alat yang digunakan serta prosedur kerja (Sugiyono, 2010:413).

d) Validasi

Validasi desain merupakan proses kegiatan yang masih bersifat penilaian berdasarkan penilaian rasional belum fakta lapangan. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan para pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut (Sugiyono, 2010:414).

e) Revisi Produk 1

Setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain (Sugiyono, 2010:414).

f) Uji Coba Produk

Desain produk yang telah dibuat tidak bisa langsung diuji coba dulu, tetapi harus dibuat terlebih dahulu menjadi barang dan barang tersebut yang diuji coba (Sugiyono, 2010:414).

g) Revisi Produk 1

Setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain (Sugiyono, 2010:414).

h) Uji Coba Pemakaian

Modul Tata Rias Pengantin Gaya Yogya Putri di uji keefektifannya dengan diterapkan pada kondisi nyata, yaitu dengan pembelajaran menggunakan modul di kelas. Setelah pengujian terhadap produk berhasil, dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya modul tersebut sudah final dan layak untuk digunakan (Sugiyono, 2010:426).

i) Revisi Produk 2

Revisi produk dilakukan apabila dalam pemakaiannya masih ada yang harus diperbaiki, sehingga dapat disempurnakan dan membuat produk baru lagi.

j) Produksi Masal

Pembuatan produk masal ini dilakukan apabila produk yang telah diuji coba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi masal. Untuk memproduksi masal maka peneliti perlu bekerja sama dengan perusahaan (Sugiyono, 2010:427).

2.4 Rancangan Produk

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan meyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Modul merupakan bahan ajar cetak yang dirancang untuk dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta pembelajaran. Modul disebut juga media untuk belajar mandiri karena di dalamnya telah dilengkapi petunjuk untuk belajar sendiri.

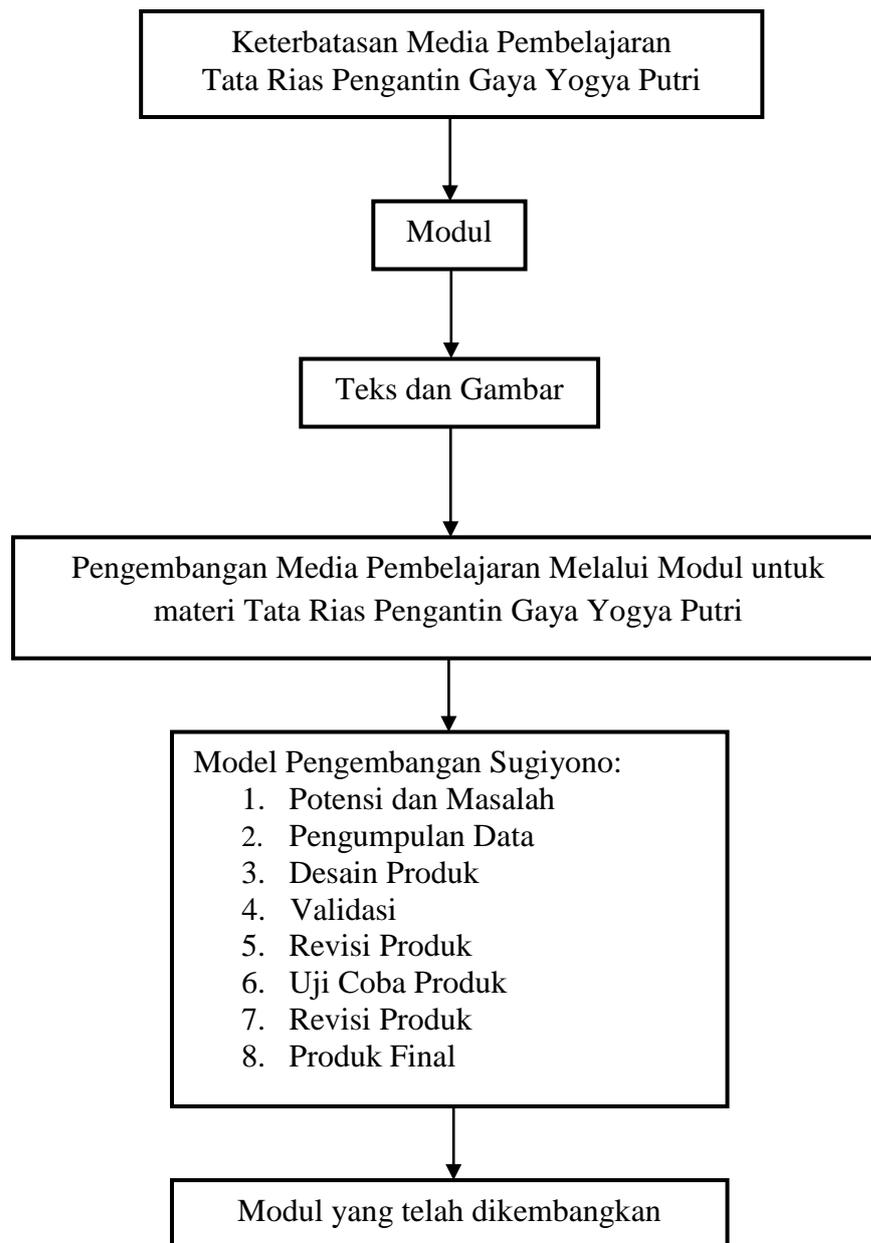
Sebuah modul bisa dikatakan baik dan menarik apabila terdapat karakteristik sebagai berikut: 1) *Self Instructional*; yaitu melalui modul tersebut seseorang atau peserta belajar mampu membelajarkan diri sendiri, tidak tergantung pada pihak lain. 2) *Self Contained*; yaitu seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi atau sub kompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu modul secara utuh. 3) *Stand Alone* (berdiri sendiri); yaitu modul yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media pembelajaran lain. 4) *Adaptive*; modul hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. 5) *User Friendly*; modul hendaknya bersahabat dengan pemakainya. Setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan. Penggunaan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti serta menggunakan istilah yang umum.

Pengembangan media pembelajaran berupa modul pada materi Tata Rias Pengantin Gaya Yogya Putri sebagai salah satu cara guna menunjang efektivitas proses pembelajaran.

Pengembangan media ini bertujuan guna memecahkan masalah keterbatasan media pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar Tata Rias Pengantin Gaya Yogya Putri dan menumbuhkan semangat bagi para dosen dan mahasiswa untuk membuat bahan ajar sendiri dengan sumber pribadi dan memanfaatkan sumber yang ada di lingkungan program studi pendidikan tata rias. Media yang dimaksud adalah berupa modul hasil karya penulisan dari kalangan Program Studi Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Jakarta. Modul ini diharapkan dapat

meningkatkan minat belajar dan memudahkan mahasiswa dalam mencapai kompetensi dari proses pembelajaran Tata Rias Pengantin Gaya Yogya Putri tersebut.

2.4.1 Skema Rancangan Modul



Gambar 2.6 Skema Rancangan Produk

2.4.2 Rancangan Modul

Rancangan produk yang akan dibuat pada penelitian ini adalah modul untuk materi pembelajaran Tata Rias Pengantin Gaya Yogyakarta Putri. Modul adalah program pembelajaran yang utuh dan sistematis serta dirancang untuk sistem pembelajaran mandiri. (Munadi, 2008: 99).

Adapun rancangan modul untuk materi pembelajaran Tata Rias Pengantin Gaya Yogyakarta Putri sebagai berikut:

a. Sampul modul bagian depan

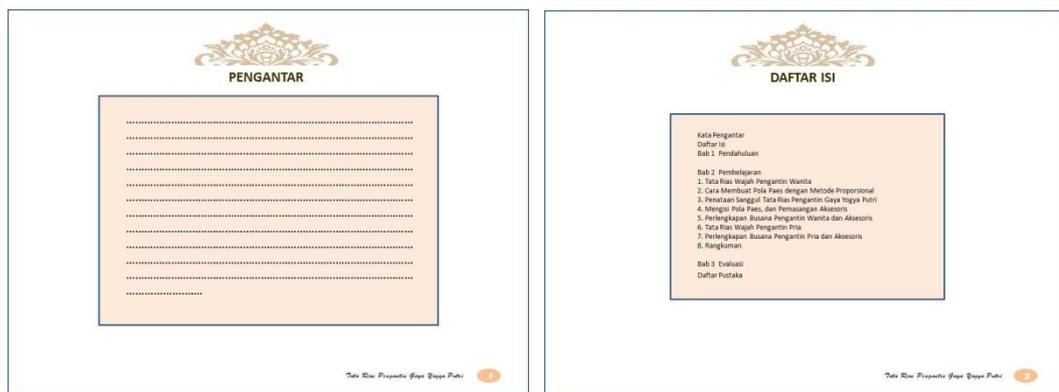
b. Sampul modul bagian belakang



Gambar 2.7-a Rancangan sampul modul bagian depan dan belakang

c. Pengantar

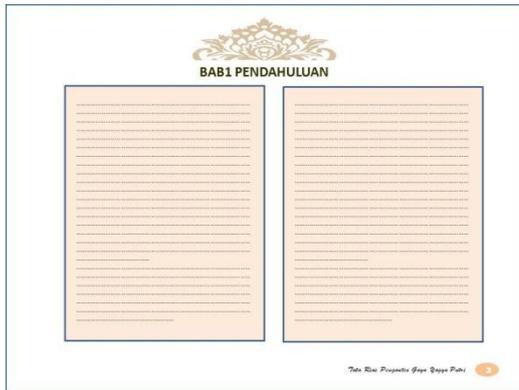
d. Daftar Isi



Gambar 2.7-b Rancangan pengantar

Gambar 2.7-c Rancangan daftar isi

e. Pendahuluan



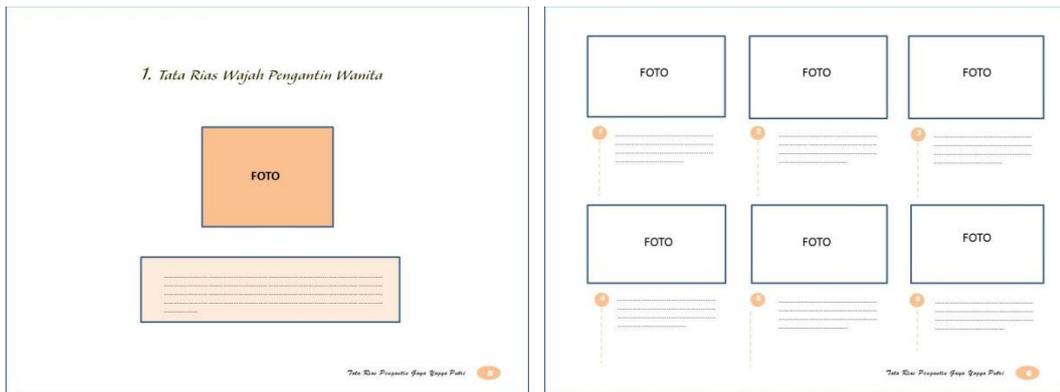
Gambar 2.7-d Rancangan bab 1

f. Bab 2. Pembahasan



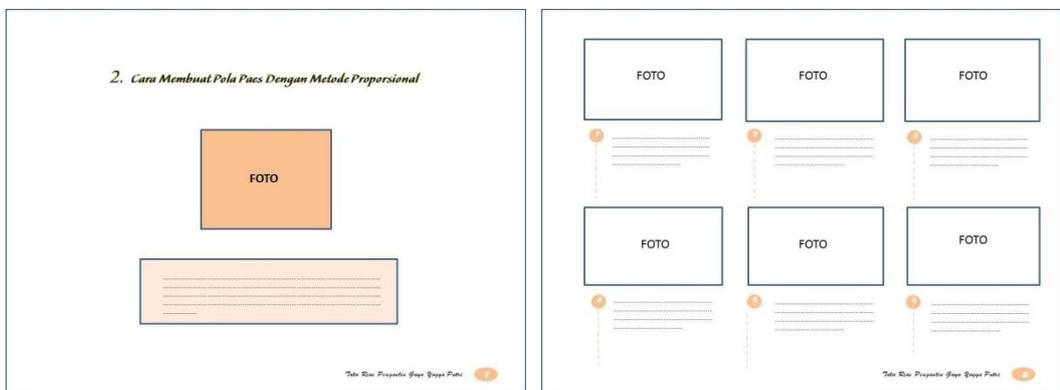
Gambar 2.7-e Rancangan bab 2

Pembahasan 1. Tata rias wajah pengantin Wanita



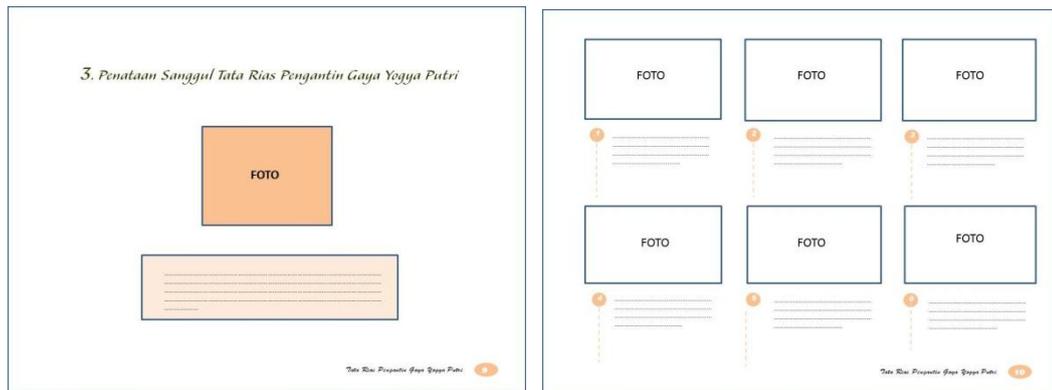
Gambar 2.7-f Rancangan pembahasan tata rias wajah pengantin wanita

Pembahasan 2. Cara membuat pola paes dengan metode proporsional



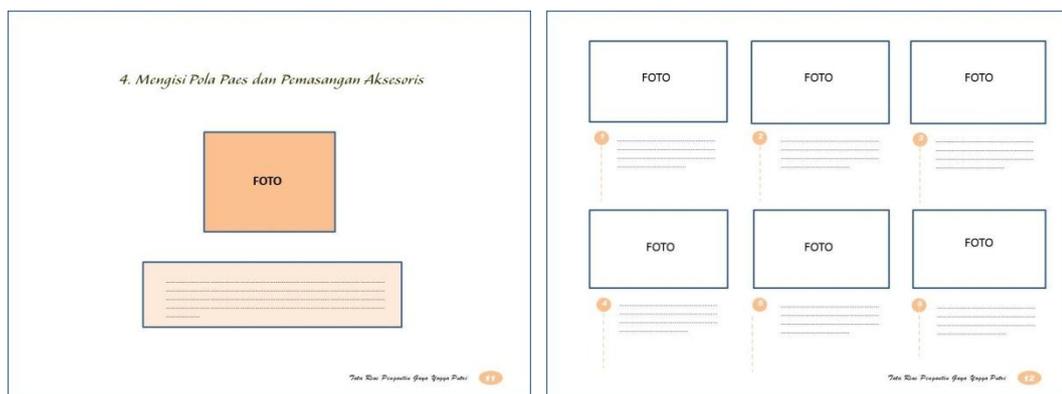
Gambar 2.7-g Rancangan cara membuat pola paes dengan metode proporsional

Pembahasan 3. Pentaan sanggul tata rias pengantin gaya Yogya putri



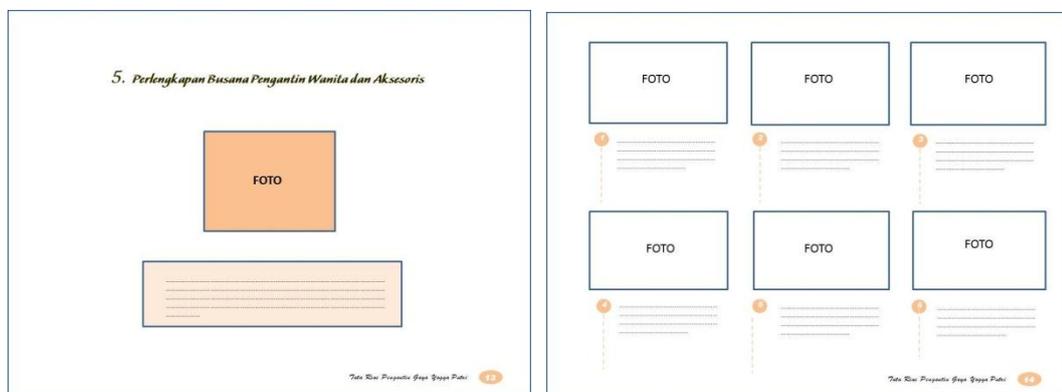
Gambar 2.7-h Rancangan pentaan sanggul tata rias pengantin gaya Yogya putri

Pembahasan 4. Mengisi pola paes dan pemasangan aksesoris



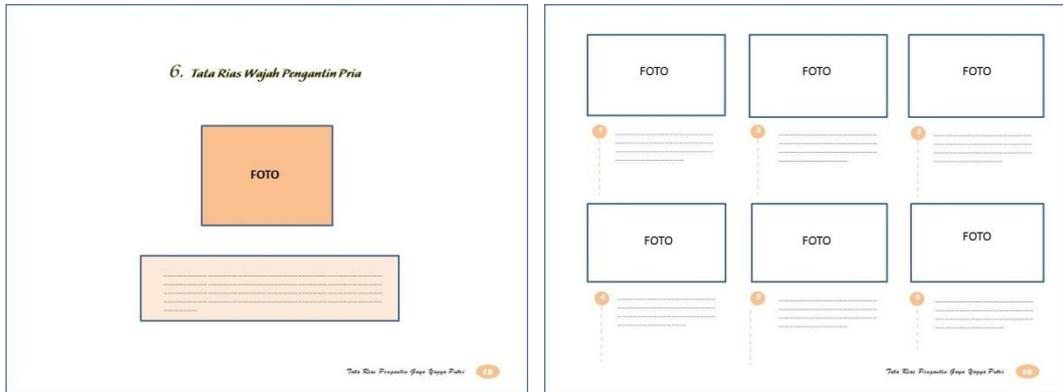
Gambar 2.7-i Rancangan mengisi pola paes dan pemasangan aksesoris

Pembahasan 5. Perlengkapan busana pengantin wanita dan aksesoris



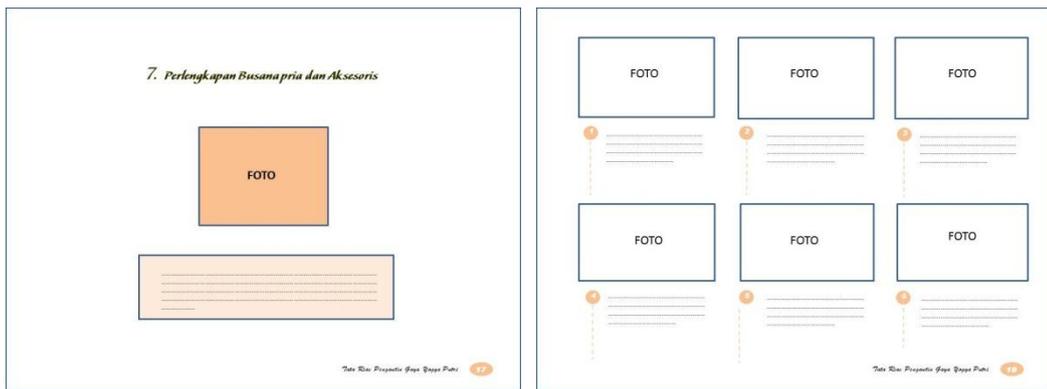
Gambar 2.7-j Rancangan perlengkapan busana pengantin wanita dan aksesoris

Pembahasan 6. Tata rias pengantin pria



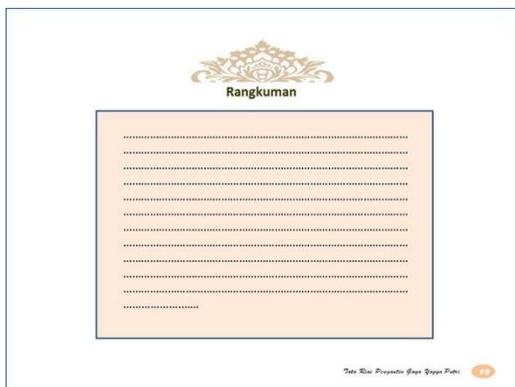
Gambar 2.7-k Rancangan tata rias pengantin pria

Pembahasan 7. Perlengkapan busana pria dan aksesoris



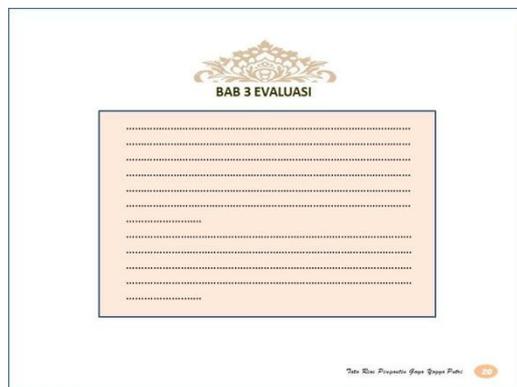
Gambar 2.7-1 Rancangan perlengkapan busana pria dan aksesoris

Pembahasan 8. Rangkuman



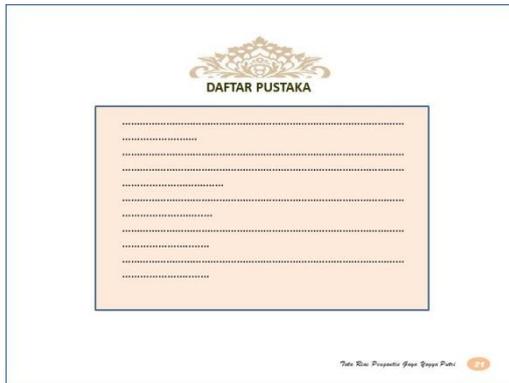
Gambar 2.7-m Rancangan Rangkuman

Bab 3. Evaluasi



Gambar 2.7-n Rancangan evaluasi

Daftar pustaka



Gambar 2.7-o Rancangan daftar pustaka