

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN TEKNIK PENCUCIAN DAN PENGERINGAN RAMBUT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGAPLIKASIKAN PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR KECANTIKAN DAN SPA KELAS X TKS SMK NEGERI 2 NGAWI

Widyadhari Hana Prabawati

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

widyadhari.22040@mhs.unesa.ac.id

Andi Mariono

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

andimariono@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran materi teknik pencucian dan pengeringan rambut pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kecantikan dan Spa kelas X TKS SMK Negeri 2 Ngawi. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media video pembelajaran tersebut dalam meningkatkan kemampuan mengaplikasikan peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X TKS SMK Negeri 2 Ngawi yang berjumlah 32 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen non-tes (angket) untuk menguji kelayakan produk dan instrumen tes kinerja untuk mengukur kemampuan mengaplikasikan peserta didik melalui skema One Group Pretest-Posttest Design. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media video pembelajaran dinyatakan layak digunakan berdasarkan penilaian para ahli dan uji coba pengguna dengan rincian persentase kelayakan: ahli materi sebesar 90% (perangkat pembelajaran) dan 88% (media), ahli desain pembelajaran sebesar 100%, ahli media sebesar 93,33%, uji coba perorangan sebesar 88%, dan uji coba kelompok kecil sebesar 88,88% (seluruhnya berkategori Sangat Layak); (2) media video pembelajaran terbukti efektif berdasarkan hasil uji hipotesis paired samples t-test yang diperoleh nilai t hitung sebesar -61,028 dengan Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, disertai peningkatan rata-rata (mean difference) sebesar 27,188 poin, yang menyatakan adanya peningkatan kemampuan mengaplikasikan yang signifikan setelah peserta didik menggunakan media video pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran, Teknik Pencucian dan Pengeringan Rambut, ADDIE, Kemampuan Mengaplikasikan.

Abstract

This study aims to determine the feasibility of instructional video media on hair washing and drying technique material in the Basic Beauty and Spa subject for grade X TKS students at SMK Negeri 2 Ngawi. In addition, this study aims to determine the effectiveness of the instructional video media in improving students' application skills. The type of research used is Research and Development (R&D) by applying the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this study were 32 grade X TKS students of SMK Negeri 2 Ngawi. Data collection techniques used non-test instruments (questionnaires) to test product feasibility and performance test instruments to measure students' application skills through a One Group Pretest-Posttest Design scheme. The results showed that: (1) the instructional video media was declared feasible based on the assessment of experts and user trials with the following feasibility percentages: material expert by 90% (lesson plan) and 88% (media), instructional design expert by 100%, media expert by 93.33%, individual trial by 88%, and small group trial by 88.88% (all categorized as Very Feasible); (2) the instructional video media proved effective based on the paired samples t-test hypothesis testing, which obtained a t-value of -61.028 with a Sig. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, along with a mean difference increase of 27.188 points, indicating a significant improvement in students' application skills after using the instructional video media.

Keywords: Development, Instructional Video, Hair Washing and Drying Technique, ADDIE, Application Skills.

PENDAHULUAN

Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dirancang untuk membekali peserta didik dengan keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan industri. Pada jurusan Tata Kecantikan dan Spa (TKS), mata pelajaran Dasar-Dasar Kecantikan dan Spa menuntut penguasaan keterampilan prosedural, salah satunya teknik pencucian dan pengeringan rambut, yang menjadi kompetensi dasar sebelum peserta didik melanjutkan ke keterampilan tata rambut yang lebih kompleks.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Dasar-Dasar Kecantikan dan Spa di SMK Negeri 2 Ngawi menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah, diskusi, dan pemberian tugas, yang kurang efektif menumbuhkan keterlibatan aktif peserta didik. Hasil observasi juga mengonfirmasi bahwa pemanfaatan media pembelajaran oleh guru masih kurang variatif dan monoton, sehingga peserta didik cenderung pasif dan kesulitan memahami materi prosedural yang bersifat abstrak apabila hanya disampaikan secara lisan.

Materi teknik pencucian dan pengeringan rambut menuntut visualisasi gerakan tangan secara presisi dan berurutan sesuai Standar Operasional Prosedur (SOP) industri, sehingga media video dinilai relevan digunakan karena mampu menyajikan proses secara berurutan, dapat diulang, serta memberikan model visual yang konkret. Penyajian materi prosedural melalui video yang memadukan visual, teks, dan audio secara sinkron dapat meminimalkan beban kognitif luar (*extraneous cognitive load*) sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan kesenjangan antara kondisi pembelajaran aktual dan tuntutan pencapaian kompetensi tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan produk, menguji kelayakan, serta menilai keefektifannya dalam meningkatkan kemampuan mengaplikasikan peserta didik melalui judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Teknik Pencucian dan Pengeringan Rambut untuk Meningkatkan Kemampuan Mengaplikasikan pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kecantikan dan Spa Kelas X TKS SMK Negeri 2 Ngawi”.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D), yaitu metode penelitian yang berfokus pada pengembangan produk sekaligus menguji kelayakan dan keefektifannya. Desain instruksional yang diterapkan didasarkan pada model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahapan sistematis, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development*

(Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Tahap *analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kesenjangan kinerja, tujuan pembelajaran, karakteristik sasaran, serta sumber daya yang tersedia. Tahap *design* meliputi penyusunan storyboard, naskah narasi, serta instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli, angket respons peserta didik, dan tes kinerja. Tahap *development* merealisasikan storyboard menjadi produk video utuh yang kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran sebelum direvisi. Tahap *implementation* menerapkan produk pada pembelajaran peserta didik kelas X TKS disertai pengambilan data pretest-posttest dan angket respons. Tahap *evaluation* menganalisis keseluruhan data untuk menentukan tingkat kelayakan dan keefektifan produk akhir.

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 2 Ngawi dengan subjek uji coba keefektifan adalah peserta didik kelas X TKS yang berjumlah 32 orang, serta satu ahli materi, satu ahli media, dan satu ahli desain pembelajaran sebagai validator. Data kuantitatif diperoleh dari angket validasi ahli, angket respons peserta didik, dan tes kinerja, sedangkan data kualitatif diperoleh dari masukan dan saran perbaikan validator.

Analisis kelayakan media dihitung menggunakan rumus persentase deskriptif $P = (f / (n \times m \times N)) \times 100\%$, dengan *f* adalah jumlah skor jawaban, *n* adalah skor maksimal ideal, *m* adalah jumlah butir soal, dan *N* adalah jumlah responden. Hasil persentase diinterpretasikan berdasarkan kriteria Arikunto (2014), yaitu 81–100% (Sangat Layak), 61–80% (Layak), 41–60% (Cukup Layak), 21–40% (Kurang Layak), dan 0–20% (Sangat Kurang Layak). Sebelum uji hipotesis, data pretest dan posttest terlebih dahulu diuji normalitasnya menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, keefektifan media diuji menggunakan *paired samples t-test* dengan kriteria: apabila nilai *Sig. (2-tailed)* $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan mengaplikasikan peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa produk akhir media video pembelajaran teknik pencucian dan pengeringan rambut yang memuat sinkronisasi visual demonstrasi gerakan tangan, teks penjelas (*subtitle*), narasi, serta musik latar, sesuai dengan tujuan pembelajaran dan Standar Operasional Prosedur (SOP) industri kecantikan.

Analisis Kelayakan Media Video Pembelajaran

Pengujian derajat kelayakan produk dilakukan melalui proses telaah pakar (*expert appraisal*) dan kuesioner respons peserta didik. Hasil analisis deskriptif persentase dirangkum pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Persentase Kelayakan Media Video Pembelajaran

No	Aspek Evaluator / Subjek Uji	Persentase (%)	Kriteria Kelayakan
1	Validasi Ahli Materi (RPP)	90%	Sangat Layak
2	Validasi Ahli Materi (Media)	88%	Sangat Layak
3	Validasi Ahli Desain Pembelajaran	100%	Sangat Layak
4	Validasi Ahli Media	93,33%	Sangat Layak
5	Uji Coba Perorangan	88%	Sangat Layak
6	Uji Coba Kelompok Kecil	88,88%	Sangat Layak

Berdasarkan tabulasi data pada Tabel 1, akumulasi persentase kelayakan dari seluruh validator dan subjek uji berada pada rentang skor 88%–100%, yang menurut kriteria interpretasi termasuk kategori Sangat Layak. Sinkronisasi elemen visual, teks penjas, dan audio yang jernih dalam video ini efektif meminimalkan beban kognitif luar (*extraneous cognitive load*) peserta didik, sehingga materi prosedural yang abstrak dapat ditransformasikan menjadi visualisasi operasional yang konkret. Respons positif peserta didik yang meningkat dari uji coba perorangan (88%) ke uji coba kelompok kecil (88,88%) turut membuktikan bahwa media bersifat user-friendly dan mampu memfasilitasi belajar mandiri (*stand-alone*) di dalam maupun di luar laboratorium sekolah.

Analisis Keefektifan Peningkatan Kemampuan Mengaplikasikan

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.159	32	.039	.957	32	.225
Posttest	.159	32	.039	.957	32	.225

Keefektifan media diukur melalui desain *One Group Pretest-Posttest* terhadap 32 peserta didik kelas X TKS. Uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan data pretest dan posttest berdistribusi normal ($\text{Sig.} > 0,05$), sehingga analisis dilanjutkan menggunakan *paired samples t-test*. Hasil analisis menunjukkan nilai *t* hitung sebesar $-61,028$ dengan *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000$. Karena

nilai signifikansi jauh lebih kecil dari $0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan kemampuan mengaplikasikan yang sangat signifikan antara sebelum dan sesudah peserta didik menggunakan media video pembelajaran, dengan peningkatan rata-rata (*mean difference*) sebesar $27,188$ poin.

Paired Samples Test								
Paired Differences								
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		<i>t</i>	df
					Lower	Upper		
Pair 1	Pretest-Posttest	-27.188	2.520	.445	-28.096	-26.279	-61.028	31
								.000

Secara mekanis, keefektifan ini terjadi karena video berfungsi sebagai media modelling yang memfasilitasi pelatihan berulang (*repetitive learning*). Saat praktik di laboratorium, peserta didik dapat mengonfirmasi kembali ketepatan teknik dengan mengulang tayangan video secara mandiri. Hal ini sejalan dengan Taksonomi Anderson & Krathwohl, bahwa kemampuan mengaplikasikan (C3) terwujud ketika peserta didik berhasil mentransfer prosedur teoritis menjadi tindakan nyata secara presisi. Keterpaduan hasil signifikansi uji-*t*, tingginya persentase kelayakan dari seluruh validator, serta peningkatan nilai rata-rata memberikan bukti empiris yang solid bahwa media video pembelajaran ini berdaya guna tinggi dalam meningkatkan kemampuan mengaplikasikan peserta didik pada materi teknik pencucian dan pengeringan rambut.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan, penelitian pengembangan ini menghasilkan simpulan sebagai berikut: (1) media video pembelajaran materi teknik pencucian dan pengeringan rambut yang dikembangkan menggunakan model ADDIE dinyatakan Sangat Layak digunakan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kecantikan dan Spa kelas X TKS SMK Negeri 2 Ngawi, berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, serta respons peserta didik; (2) media video pembelajaran tersebut terbukti efektif meningkatkan kemampuan mengaplikasikan peserta didik, dibuktikan dengan nilai signifikansi *paired samples t-test* sebesar $0,000$ dan peningkatan rata-rata sebesar $27,188$ poin.

Saran

Saran yang dapat diajukan berdasarkan hasil penelitian ini adalah: (1) guru mata pelajaran Dasar-Dasar Kecantikan dan Spa diharapkan dapat memanfaatkan media video pembelajaran ini secara optimal sebagai media pengantar maupun panduan belajar mandiri bagi peserta didik; (2) sebelum melakukan diseminasi produk ke sekolah lain, pihak pelaksana disarankan melakukan kajian analisis

kebutuhan (need assessment) guna menyelaraskan karakteristik peserta didik serta ketersediaan sarana laboratorium kecantikan setempat; (3) peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan cakupan materi yang lebih luas, misalnya pratata atau penataan rambut, serta menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Branch, R. M., & Varank, I. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (Vol. 722). New York: Springer.
- Gustiani, S. (2019). Research and Development (R&D) Method as a Model Design in Educational Research and Its Alternatives. *Holistics (Hospitality and Linguistics): Jurnal Ilmiah Bahasa Inggris*, 11(2).
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sweller, J. (1988). Cognitive Load During Problem Solving: Effects on Learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257–285.

