

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO UNTUK KOMPETENSI DASAR MENGURAikan PEMANGKASAN RAMBUT TEKNIK SOLID BAGI SISWA KELAS XI TATA KECANTIKAN RAMBUT DI SMK NEGERI 1 BUDURAN SIDOARJO

**Shabrina Fahmindrayanti**

Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya,  
[shabrina\\_fahmindrayanti@yahoo.com](mailto:shabrina_fahmindrayanti@yahoo.com)

**Dewi Lutfiati**

Dosen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya  
[dewilutfiati@yahoo.co.id](mailto:dewilutfiati@yahoo.co.id)

**Abstrak:** Tujuan Penelitian ini adalah : (1) untuk mengetahui hasil uji kelayakan produk pengembangan media pembelajaran berbasis video untuk kompetensi dasar menguraikan pemangkasan rambut teknik solid; (2) mengetahui keterlaksanaan pembelajaran; (3) mengetahui hasil belajar siswa; (4) mengetahui respon siswa. Metode penelitian ini adalah *Research and Development* menggunakan model Borg and Gall. Data dikumpulkan dengan angket, observasi dan tes. Dalam prosedur penelitian terdapat uji validasi produk, uji coba pada subjek, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Hasil uji kelayakan produk media pembelajaran berbasis video memperoleh nilai rata-rata pada kriteria baik (tidak perlu revisi); (2) Keterlaksanaan pembelajaran memperoleh nilai rata-rata pada kriteria terlaksana dengan baik; (3) siswa memperoleh hasil belajar di atas KKM; (4) hasil analisis data respon siswa memperoleh nilai rata-rata baik, artinya media pembelajaran berbasis video mendapatkan respon yang baik.

**Kata kunci :** Video, Pemangkasan Teknik Solid.

**Abstract:** *The purpose of this research are : (1) to know the validation result of video-based learning media product on the basis of solid technique haircut competence; (2) to know the learning feasibility; (3) to know student's learning result; (4) to know students's response. This research method use Research and Development by Borg and Gall. Data were collected by questionnaires, observations and tests. The research procedures are product validation, trials on the subject, and the learning result test. The results manifest that: (1) the validation of the video-based learning media product obtained an average score in a good criteria (did't need revision); (2) feasibility study obtained an average score in a good performed criteria; (3) students get score higher from the KKM; (4) the analysis of student response data get a good score, it mean that the video-based learning media get a good response.*

**Keywords:** *Video, Techniques Solid Haircut*

### PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah sumber-sumber belajar selain guru sebagai penyalur atau penghubung pesan ajar yang diadakan dan atau diciptakan secara terencana oleh para guru atau pendidik (Munadi, 2013: 5). Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan sangat membantu dalam proses pembelajaran. Namun, dalam implementasinya tidak banyak guru yang memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal. Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menciptakan suasana belajar agar dapat memotivasi siswa untuk dapat aktif, kreatif, dan inovatif dalam setiap pemecahan masalah di sekolah. Salah satu yang dapat dilakukan guru dalam proses belajar mengajar

adalah dengan memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kurikulum 2013.

Strategi pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013 terdiri dari beberapa komponen, diantaranya adalah perubahan pola pikir (*mindset*) guru, penerapan metode pengajaran yang baru sesuai dengan tujuan belajar dan materi, serta penggunaan multimedia agar tampil menarik. Salah satu tugas guru adalah mengembangkan materi pembelajaran. Pengembangan materi pembelajaran dapat dikemas melalui berbagai macam media seperti media cetak berupa modul dan *handout*, media sebenarnya seperti alat peraga, dan media elektronik berupa *power point* dan video pembelajaran. Kurikulum 2013 juga mengubah paradigma guru yang semula menjadi satu-satunya sumber belajar berubah menjadi guru sebagai fasilitator dan perancang pembelajaran agar siswa

aktif mencari pengetahuan baru (Sani, 2014: 3). Dalam kurikulum 2013, pembelajaran yang dilakukan harus menggunakan pendekatan saintifik (*Scientific Approach*) yang memiliki komponen proses pembelajaran mengamati, menanya, mencoba, menalar/asosiasi, dan melakukan komunikasi (Sani, 2014: 53). Hal ini menuntut guru untuk dapat memahami perannya dalam pelaksanaan kurikulum 2013 agar dapat mewujudkan tujuan yang ingin dicapai.

Video adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk berinovasi dalam menyampaikan materi pembelajaran. Video adalah media berupa audio-visual yang menampilkan gerak dan suara yang bersifat informatif, edukatif, maupun instruksional (Sadiman,dkk; 1986; 76). Video dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan maksimal apabila guru dapat memilih pelajaran yang tepat untuk disampaikan melalui media video. Video memiliki banyak keunggulan, di antaranya adalah: 1) mengatasi keterbatasan jarak dan waktu; 2) Video dapat diulang bila perlu untuk menambah kejelasan; 3) Sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan (Munadi: 2013; 127).

Berdasarkan observasi awal, SMK Negeri 1 Buduran memiliki berbagai macam fasilitas seperti LCD proyektor, alat peraga, dan alat kecantikan yang lengkap. Segala fasilitas yang ada ini dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk menunjang pembelajaran di dalam kelas. Namun penggunaan media di SMK Negeri 1 Buduran Sidoarjo masih sangat terbatas hanya pada alat-alat peraga dan penyampaian teori melalui media *powerpoint*. Jika seluruh fasilitas tersebut dapat dimanfaatkan sebaik mungkin, tentunya hal ini akan dapat meningkatkan mutu pembelajaran di SMK Negeri 1 Buduran, Sidoarjo. Dari manfaat video yang telah dijelaskan sebelumnya, penggunaan video bisa sangat membantu dalam proses pembelajaran yang banyak menampilkan gerakan.

Pada kenyataannya, masih sedikit sekali video yang sesuai untuk tujuan pembelajaran pemangkas rambut teknik solid. Ditambah lagi pemilihan video harus disesuaikan dengan Kurikulum 2013. Pada penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Syamsurijal tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Elektro FT UNM Pada Mata Kuliah Elektronika Daya diperoleh media pembelajaran berbasis multimedia yang berupa file-video yang digunakan pada pembelajaran kelompok eksperimen. Hasil belajar mahasiswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelompok kontrol. Peneliti juga mendapat referensi dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ayunda Yovita tentang penerapan video sebagai media pembelajaran pada kompetensi teknik pijatan Spa Treatment (*Back Massage*) di SMK Negeri 3 Blitar diperoleh hasil belajar yang

memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal untuk ketuntasan individu dan ketuntasan kelas.

Peneliti berasumsi bahwa tidak semua guru dapat memanfaatkan atau membuat media pembelajaran dengan maksimal. Banyak fasilitas yang mendukung guru, namun kemampuan guru untuk berinovasi menghasilkan media pembelajaran interaktif masih sangat minim. Pada akhirnya kebutuhan media pembelajaran tidak sebanding dengan ketersediaan media pembelajaran.

Berawal dari permasalahan di atas dan penelitian terdahulu yang membuktikan bahwa penggunaan video dapat membantu siswa memperoleh hasil belajar yang baik, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran lain yaitu mata pelajaran pemangkas dan penataan rambut kompetensi dasar menguraikan pemangkas rambut teknik solid dengan membuat suatu penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Kompetensi Dasar Menguraikan Pemangkas Rambut Teknik Solid Bagi Siswa Tata Kecantikan Rambut Kelas XI di SMK Negeri 1 Buduran Sidoarjo".

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk : (1) mengetahui hasil uji kelayakan produk pengembangan media pembelajaran berbasis video untuk kompetensi dasar menguraikan pemangkas rambut teknik solid; (2) mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video pada kompetensi dasar menguraikan pemangkas rambut teknik solid pada siswa kelas XI Tata Kecantikan Rambut di SMK Negeri 1 Buduran Sidoarjo; (3) mengetahui hasil belajar siswa kelas XI Tata Kecantikan Rambut di SMK Negeri 1 Buduran Sidoarjo setelah diterapkan media pembelajaran berbasis video pada kompetensi dasar menguraikan pemangkas rambut teknik solid; (4) mengetahui respon siswa kelas XI Tata Kecantikan Rambut di SMK Negeri 1 Buduran Sidoarjo terhadap pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran berbasis video yang sedang dikembangkan pada kompetensi dasar menguraikan pemangkas rambut teknik solid.

Manfaat dari dilakukannya penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk pengembangan-pengembangan media berbasis video selanjutnya. Sedangkan manfaat praktis dari penelitian dan pengembangan ini adalah : (1) bagi sekolah, sebagai alternatif media dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan; (2) bagi guru, dapat digunakan sebagai alternatif dalam pemilihan dan pengembangan media pembelajaran yang inovatif; (3) bagi siswa, dapat meningkatkan pemahaman siswa khususnya pada kompetensi dasar menguraikan pemangkas rambut teknik solid sehingga diharapkan akan berdampak positif pada prestasi siswa; (4) bagi pemerintah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam peningkatan kualitas pendidikan melalui pemanfaatan teknologi.

## **Video Sebagai Media Pembelajaran dan Pemanfaatannya**

Media audiovisual dapat dibagi menjadi dua jenis. Jenis pertama, dilengkapi fungsi peralatan suara dan gambar dalam satu unit, dinamakan media audiovisual murni. Jenis kedua adalah media audiovisual tidak murni yakni slide, opaque, OHP dan peralatan visual lainnya yang diberi suara (Munadi, 2013:113).

Video sebagai media audio-visual yang menampilkan gerak dan suara bersifat informatif, edukatif, maupun instruksional. Penggunaan video sebagai media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan antara lain (Munadi, 2013: 127): (1) Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu; (2) Video dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan; (3) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat; (4) Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa; (5) Mengembangkan imajinasi peserta didik; (6) Memperjelas hal-hal abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik; (7) Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang; (8) Sangat baik menjelaskan suatu proses dan ketrampilan; (9) Semua peserta didik dapat belajar dari video, baik yang pandai maupun yang kurang pandai; (10) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar; (11) Dengan video penampilan siswa dapat segera dilihat kembali untuk dievaluasi.

Pemanfaatan video hendaknya memperhatikan hal-hal di bawah ini (Munadi, 2013: 127) : (1) Menurut Anderson dalam buku Munadi (2013: 127), program video harus dipilih agar sesuai dengan tujuan pembelajaran; (2) Guru harus mengenal program video yang tersedia dan terlebih dahulu melihatnya untuk mengetahui manfaatnya bagi pelajaran; (3) Sesudah program video dipertunjukkan, perlu diadakan diskusi, yang juga perlu dipersiapkan sebelumnya. Di sini siswa melatih diri untuk mencari pemecahan masalah, membuat dan menjawab pertanyaan; (4) Adakalanya program video tertentu perlu diputar dua kali atau lebih untuk memperhatikan aspek-aspek tertentu; (5) Agar siswa tidak memandang video sebagai media hiburan mereka, sebelumnya perlu ditegaskan untuk memperhatikan bagian-bagian tertentu; (6) Sesudah itu dapat ditest berapa banyakkah yang dapat mereka tangkap dari program video itu.

Video bersifat interaktif tutorial membimbing peserta didik untuk memahami sebuah materi melalui visualisasi. Peserta didik dapat secara interaktif mengikuti kegiatan praktik sesuai dengan yang diajarkan dalam video (Munadi, 2013: 154). Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pemilihan video sebagai media pembelajaran harus tepat sasaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

## **Media Pembelajaran Berbasis Video untuk Pemangkasan Rambut Teknik Solid**

Dalam kurikulum 2013, bidang studi keahlian pariwisata program studi kecantikan rambut terdiri

dari beberapa mata pelajaran salah satunya adalah mata pelajaran pemangkasan dan penataan rambut. Mata pelajaran pemangkasan dan penataan rambut adalah mata pelajaran kelompok C3 (Peminatan paket keahlian). Bidang keahlian pariwisata dapat terdiri dari satu atau lebih program keahlian (Permendikbud no. 70 th. 2013). Beban belajar yang harus ditempuh pada mata pelajaran pemangkasan dan penataan rambut adalah 6 minggu untuk kelas XI dan XII pada semester pertama dan 4 minggu pada semester ke dua.

Mata pelajaran pemangkasan dan penataan rambut terdiri dari beberapa kompetensi dasar, salah satunya adalah kompetensi dasar pemangkasan rambut teknik solid. Pemangkasan rambut teknik solid terdapat pada silabus 2 dengan alokasi waktu 60 jam pelajaran. Pembagian jam pelajaran di sekolah dan untuk prakerin diatur oleh pihak sekolah SMK Negeri 1 Buduran Sidoarjo.

Penggunaan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran pemangkasan rambut teknik solid tentunya sangat sesuai karena pemangkasan rambut banyak memuat keterampilan gerak. Melalui penelitian dan pengembangan ini, diharapkan peneliti dapat menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis video interaktif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada kompetensi dasar menguraikan pemangkasan rambut teknik solid. Melalui penggunaan media ini, diharapkan siswa antusias mengikuti pembelajaran dan dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

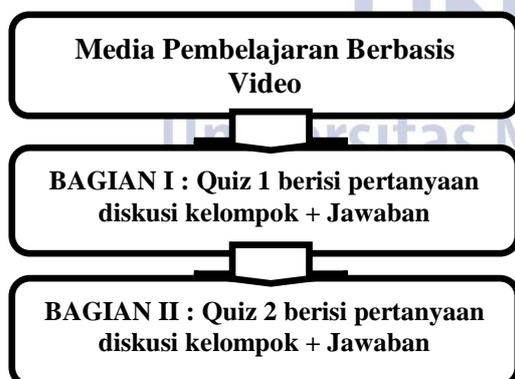
## **METODE**

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka jenis penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) berdasarkan rancangan penelitian oleh *Borg and Gall*. Penelitian dan Pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Menurut Borg & Gall dalam Sukmadinata (2011:169-170) ada sepuluh langkah dalam penelitian dan pengembangan yaitu : (1) Penelitian dan pengumpulan data; (2) Perencanaan pengembangan produk; (3) Pengembangan produk awal; (4) Uji coba produk awal; (5) Penyempurnaan produk awal; (6) Uji coba produk yang telah disempurnakan; (7) penyempurnaan produk yang telah disempurnakan; (8) Pengujian produk yang telah disempurnakan; (9) Uji lapangan produk yang telah disempurnakan, (10) Implementasi dan Institusionalisasi produk. Namun karena keterbatasan waktu dan biaya, peneliti mengadaptasi langkah penelitian pengembangan tersebut menjadi 6 langkah, yaitu penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk tahap awal, uji coba produk yang telah disempurnakan, penyempurnaan produk awal, dan uji coba produk yang telah disempurnakan.

Prosedur penelitian dan pengembangan ini dimulai dengan melakukan Penelitian dan Pengumpulan Informasi. Pada tahap awal, peneliti melakukan studi pendahuluan berupa studi pustaka dan studi lapangan. Studi pustaka ditujukan untuk menemukan konsep-konsep atau landasan-landasan teoritis yang memperkuat suatu produk (Sukmadinata, 2011; 170). Suatu produk pendidikan kemungkinan bukan suatu hal yang sama sekali baru. Jadi, studi kepustakaan ini bisa juga mempelajari penelitian terdahulu yang juga membahas mengenai produk yang hampir sama dan bagaimana permasalahan yang dihadapi dalam pengembangannya. Dalam hal ini, peneliti melakukan studi pustaka mengenai pemangkas rambut teknik solid, video, dan pengembangannya. Studi lapangan adalah kegiatan penelitian yang bersifat deskriptif. Studi lapangan dilaksanakan untuk mengumpulkan data dan informasi kemudian mengidentifikasi keadaan yang sesungguhnya terutama yang terkait dengan penggunaan video sebagai media pembelajaran oleh guru dan penguasaan konsep mengenai pemangkas rambut teknik solid oleh siswa. Studi lapangan dilakukan peneliti dengan cara observasi dan wawancara terhadap guru dan beberapa siswa dengan tujuan mengetahui pembelajaran pemangkas rambut selama ini yang digunakan oleh guru dan diterapkan kepada siswanya.

Tahap kedua adalah melakukan perencanaan. Tahap ini adalah tahap di mana peneliti merencanakan media pembelajaran berbasis video untuk kompetensi dasar menguraikan pemangkas rambut teknik solid dengan membuat draf desain isi video seperti pada bagan 3.2. Kemudian peneliti menyusun instrumen uji kelayakan untuk kemudian diberikan kepada validator pada tahap uji coba produk.



**Bagan 1.1 Desain Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Video**

Video yang dibuat oleh peneliti adalah video tentang pemangkas rambut teknik solid dengan mengemas video menjadi *Quiz* interaktif yang dapat melatih siswa menganalisis hal-hal apa saja yang sedang ditayangkan dalam video. Hal ini sesuai dengan

metode pembelajaran yang digunakan dalam Kurikulum 2013 yaitu *discovery learning*. Melalui video yang sedang dikembangkan oleh peneliti, diharapkan siswa dapat aktif berdiskusi dalam menganalisis serta menemukan jawaban-jawaban dari pertanyaan kuis yang ditayangkan dalam video. Selain itu peneliti juga menyiapkan perangkat untuk pembelajaran menggunakan media yang sedang dikembangkan meliputi silabus, RPP, lembar penilaian, dan handout.

Tahap ketiga adalah mengembangkan produk tahap awal. Pada tahap ini peneliti memulai untuk mengembangkan produk yaitu media pembelajaran berbasis video untuk kompetensi dasar menguraikan pemangkas rambut teknik solid. Persiapan dilakukan melalui 3 tahapan yaitu ; (1) menyiapkan tema/ judul video, Tema atau judul dari media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah pemangkas rambut dasar yaitu pemangkas rambut teknik solid; (2) mengembangkan tema, setelah menentukan tema peneliti mengembangkan tema guna mengetahui hal-hal apa sajakah yang akan ditampilkan dalam video pembelajaran yang akan dikembangkan. Peneliti memilih alat-alat dalam pemangkas rambut dan langkah-langkah dalam pemangkas rambut teknik solid (Horizontal Form). Peneliti hanya memilih 1 dari 3 macam pemangkas rambut teknik solid dengan alasan keterbatasan waktu dan biaya dalam pengembangan media berbasis video; (3) pembuatan skenario, skenario disusun sesuai dengan adegan apa saja yang akan diambil dalam proses pengambilan gambar. Hal ini dilakukan agar tidak ada adegan yang tertinggal atau lupa tidak diambil gambarnya; (4) pengambilan gambar (*Shooting*) sesuai dengan scenario; (5) editing video, setelah tahap pengambilan gambar selesai dilakukan, peneliti melakukan editing pada gambar yang telah diambil agar dapat menghasilkan video pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai; (6) penyusunan media video, setelah editing menghasilkan video pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, video disusun dalam satu paket beserta dengan materi dalam sebuah slide show.

Tahap keempat adalah uji coba produk awal (Uji Kelayakan Produk). Uji coba produk awal dilakukan dengan uji kelayakan atau validasi produk pada ahli yang terdiri dari dosen program studi tata rias Universitas Negeri Surabaya, dosen multimedia jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Surabaya dan guru tata kecantikan di SMK Negeri 1 Buduran Sidoarjo.

**Tabel 1.1 Validator Media Video**

No.	Validator	Jumlah
1.	Dosen Jurusan Pendidikan Tata Rias	4
2.	Dosen Multimedia	1
3.	Guru Kecantikan SMK N 1 Buduran	2

Setelah dilakukan uji kelayakan atau validasi produk awal dan analisis data validasi produk awal, peneliti melakukan revisi produk untuk menyempurnakan media yang sedang dikembangkan untuk selanjutnya diujicobakan pada subjek penelitian.

Pada tahap Uji Coba Produk yang Telah Disempurnakan (Uji Coba pada Subjek), peneliti melakukan uji coba lapangan kepada siswa SMK kelas XI Tata Kecantikan Rambut di SMK Negeri 1 Buduran dengan 30 subjek uji coba menggunakan instrument pengambilan data yang telah dibuat pada tahap perencanaan (Lembar tes dan Angket Respon Siswa). Kemudian peneliti menganalisis hasil belajar siswa dan angket respon siswa yang telah terkumpul dari subjek uji coba yang akan digunakan untuk mengetahui kelayakan dan perbaikan-perbaikan apa yang perlu dilakukan pada produk awal yang telah disempurnakan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan : (1) Angket, angket adalah sejumlah pertanyaan yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi, atau hal-hal yang diketahui (Arikunto, 2010: 194). Sedaangkan menurut Sukmadinata (2011; 219), angket atau kuisioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden). Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket uji kelayakan terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan dan angket respon siswa. Peneliti menggunakan jenis angket tertutup dengan alternatif jawaban skala likert (skala 1-4); (2) Observasi, observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Kegiatan tersebut bisa berkenaan dengan cara guru mengajar, siswa belajar, kepala sekolah yang sedang memberikan pengarahan, personil bidang kepegawaian yang sedang rapat, dsb (Sukmadinata, 2011; 220). Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui keadaan yang sudah ada pada sekolah tempat dilakukannya penelitian dan untuk mengamati aktifitas guru dalam menerapkan media pembelajaran berbasis video yang sedang dikembangkan. Peneliti menggunakan lembar pengamatan keterlaksanaan aktifitas guru dengan memberikan 15 pertanyaan pada observer mengenai aktifitas guru. Peneliti juga telah menyediakan alternatif jawaban yaitu terlaksana atau tidak dengan skala penilaian 1-4 (skala likert); (3) Tes Hasil Belajar, tes hasil belajar adalah cara mengukur hasil-hasil belajar yang dicapai siswa selama kurun waktu tertentu (Sukmadinata, 2011; 223). Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes di akhir pertemuan. Untuk pertemuan pertama yaitu lembar tes kognitif 1, untuk pertemuan ke 2 yaitu lembar tes kognitif 2 dan lembar tes psikomotor.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah teknik

analisis deskriptif kualitatif dan teknik perhitungan rata-rata. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis video dan mengolah data yang berupa kritik dan saran yang diperoleh dari angket. Hasil analisis deskriptif digunakan peneliti untuk merevisi produk akhir.

Teknik perhitungan rata-rata digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari produk video pembelajaran yang dikembangkan. Skor yang diperoleh pada pengisian angket dianalisis dengan menggunakan teknik perhitungan nilai rata-rata berdasarkan pendapat dari Sudjana (2005: 67) yaitu sebagai berikut.

Keterangan:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

$\bar{X}$  = nilai rata-rata  
 $\sum x$  = total skor jawaban observer  
 n = jumlah observer

Berdasarkan nilai rata-rata jawaban yang diperoleh dapat disimpulkan tingkat kelayakan produk yang dikembangkan dengan menggunakan kriteria hasil analisis kelayakan produk. Rentangan kriteria kelayakan produk ditentukan dengan cara mengurangi rentang skor tertinggi dengan rentang skor terendah kemudian membagi dengan jumlah kriteria yang ditentukan (Widoyoko, 2014; 111). Berdasarkan penentuan rentang tersebut diperoleh rentang 0,75. Kriteria kelayakan analisis rata-rata dapat dilihat pada Tabel 1.2 berikut.

**Tabel 1.2 Kriteria Hasil Analisis Kelayakan Produk Pengembangan**

Nilai rata-rata	Keterangan
3,26 – 4,00	Baik (Tidak Perlu Revisi)
2,51 – 3,25	Cukup Baik (Perlu Direvisi Sebagian)
1,76 – 2,50	Kurang Baik (Revisi Sebagian dan pengkajian ulang isi/materi)
1,00 – 1,75	Tidak Baik (Revisi Total/ diganti)

(Sumber: Widoyoko, 2014: 113)

Komponen produk pengembangan yang belum memenuhi nilai rata-rata 3.26 memerlukan adanya revisi. Analisis terhadap data kualitatif yang berupa komentar dan saran dari validator dilakukan dengan cara mendeskripsikan secara logis agar dapat ditindaklanjuti dengan baik.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data keterlaksanaan pembelajaran adalah teknik perhitungan rata-rata. Teknik perhitungan rata-rata digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran mengenai cara guru dalam menerapkan media pembelajaran yang dikembangkan di dalam kelas. Skor yang diperoleh pada pengisian angket dianalisis dengan menggunakan teknik perhitungan nilai rata-rata

berdasarkan pendapat dari Sudjana (2005: 67) yaitu sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:  
 $\bar{X}$  = nilai rata-rata  
 $\sum x$  = total skor jawaban validator  
 n = jumlah validator

Berdasarkan nilai rata-rata jawaban yang diperoleh dapat disimpulkan keterlaksanaan penerapan media pembelajaran oleh guru dengan menggunakan kriteria analisis keterlaksanaan aktifitas guru. Rentangan kriteria keterlaksanaan pembelajaran ditentukan dengan cara mengurangi rentang skor tertinggi dengan rentang skor terendah kemudian membagi dengan jumlah kriteria yang ditentukan (Widoyoko, 2014; 111). Berdasarkan penentuan rentang tersebut diperoleh rentang 0,75. Kriteria kelayakan analisis rata-rata dapat dilihat pada Tabel 1.3 berikut.

**Tabel 1.3 Kriteria Hasil Analisis Keterlaksanaan Pembelajaran**

Nilai rata-rata	Keterangan
3,26 – 4,00	Terlaksana dengan Baik
2,51 – 3,25	Terlaksana dengan Cukup Baik
1,76 – 2,50	Terlaksana dengan Kurang Baik
1,00 – 1,75	Tidak terlaksana dengan Baik

(Sumber: Widoyoko, 2014: 113)

Komponen keterlaksanaan pembelajaran yang belum memenuhi nilai rata-rata 3.26 memerlukan perbaikan. Ini artinya penggunaan media pembelajaran juga perlu ditunjang dengan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

Hasil belajar siswa yang akan dianalisis pada penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif dan psikomotor. Hasil belajar siswa diperoleh dari tes individu yang diberikan setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media berbasis video yang sedang dikembangkan terutama untuk hasil belajar pada ranah psikomotor. Sesuai dengan ketentuan penilaian untuk Sekolah Menengah Kejuruan dengan bobot 70% untuk nilai praktik (Skor Maksimum 70) dan 30% untuk nilai penguasaan teori (Skor Maksimum 30). Maka untuk menentukan hasil belajar siswa dapat dihitung dengan rumus, sebagai berikut :

**Penilaian secara individu pada aspek kognitif dan psikomotor**

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Kognitif} \cdot 1 + \text{Kognitif} \cdot 2}{2} + \text{Psikomotor}$$

Jika skor siswa mencapai nilai  $\geq 76$  (kriteria ketuntasan minimum) maka siswa tersebut dikatakan

tuntas. Artinya hasil belajar telah dicapai dengan optimal.

**Penilaian secara klasikal pada aspek kognitif dan psikomotor**

$$\text{Ketuntasan belajar klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Sesuai dengan acuan yang dipakai di SMKN 1 Buduran, maka kelas dikatakan tuntas belajar secara klasikal jika ketuntasan belajar siswa mencapai minimal 80%. Jika 80% dari satu kelas mendapat nilai  $\geq 76$  (nilai ketuntasan minimum) maka kelas tersebut dikatakan tuntas. Artinya hasil belajar telah dicapai dengan optimal.

Teknik analisis data yang digunakan untuk angket respon siswa adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik perhitungan rata-rata. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data yang berupa kritik dan saran yang diperoleh dari angket. Teknik perhitungan rata-rata digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap produk pembelajaran berbasis video yang dikembangkan. Skor yang diperoleh pada pengisian angket dianalisis dengan menggunakan teknik perhitungan nilai rata-rata berdasarkan pendapat dari Sudjana (2005: 67) yaitu sebagai berikut.

Keterangan:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

$\bar{X}$  = nilai rata-rata  
 $\sum x$  = total skor jawaban respon siswa  
 n = jumlah siswa

Berdasarkan nilai rata-rata jawaban yang diperoleh dapat disimpulkan tingkat kesukaan pada media pembelajaran berbasis video yang dikembangkan dengan menggunakan kriteria hasil respon siswa. Rentangan kriteria hasil respon siswa ditentukan dengan cara mengurangi rentang skor tertinggi dengan rentang skor terendah kemudian membagi dengan jumlah kriteria yang ditentukan (Widoyoko, 2014; 111). Berdasarkan penentuan rentang tersebut diperoleh rentang 0,75. Kriteria respon siswa analisis rata-rata dapat dilihat pada Tabel 1.4 berikut.

**Tabel 1.4 Kriteria Hasil Analisis Respon Siswa**

Nilai rata-rata	Keterangan
3,26 – 4,00	Baik
2,51 – 3,25	Cukup Baik
1,76 – 2,50	Kurang Baik
1,00 – 1,75	Tidak Baik

(Sumber: Widoyoko, 2014: 113)

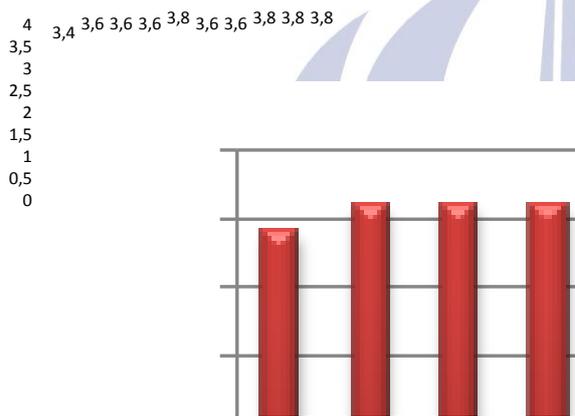
Komponen respon siswa yang belum memenuhi nilai rata-rata 3.26 berarti media yang sedang dikembangkan belum mendapatkan respon yang baik dari siswa. Analisis terhadap data kualitatif yang berupa komentar dan saran dari siswa dilakukan dengan cara mendeskripsikan secara logis agar dapat ditindaklanjuti dengan baik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penilaian terhadap media video yang dikembangkan oleh peneliti dilakukan oleh para ahli yang terdiri dari dosen jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Program Studi Pendidikan Tata Rias, dosen multimedia dan guru kecantikan di SMK Negeri 1 Buduran Sidoarjo.

Aspek penilaian terhadap media video yang sedang dikembangkan oleh peneliti dibagi menjadi 2 bagian, yaitu mengenai format video dan materi pembelajaran dalam video. Terdapat 10 aspek penilaian yang disusun ke dalam 10 pertanyaan dengan skala jawaban yang telah disediakan oleh peneliti. Berikut hasil penilaian setiap aspek terhadap media yang sedang dikembangkan peneliti :

**Diagram 1.1 Rata-rata Validasi Media Video**



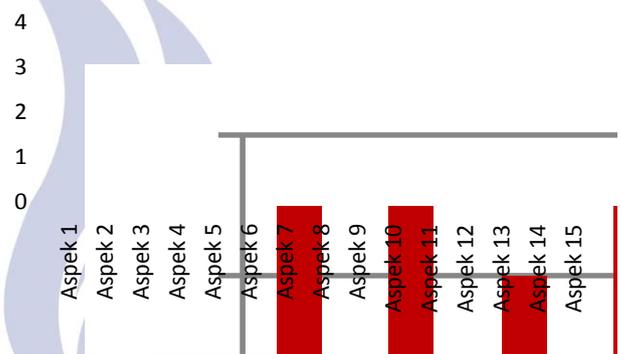
Berdasarkan diagram di atas, penilaian validator terhadap media video yang sedang dikembangkan oleh peneliti memiliki nilai rata-rata pada aspek 1-4 mengenai format video sebesar 3,46 dan aspek 5-10 mengenai isi dari video (materi) sebesar 3,78. Untuk rata-rata keseluruhan diperoleh nilai rata-rata 3,66. Artinya, media video yang sedang dikembangkan peneliti memiliki kriteria baik dan layak untuk diujicobakan. Selain itu, terdapat beberapa saran dari validator untuk memperbaiki tampilan video yang sedang dikembangkan. Beberapa saran dari validator yaitu : 1) Penambahan Teks pada masing-masing langkah dalam *Quiz 2*, 2) Pengambilan gambar untuk alat-alat pangkas rambut khususnya untuk gunting pangkas posisinya gunting dalam keadaan terbuka agar terlihat lebih jelas, 3) Pemakaian *background* yang berbeda pada setiap bagian (bagian pertanyaan kuis dan jawaban kuis), 4) Mencantumkan judul lagu pada akhir tampilan video untuk menghindari plagiasi.

Media pembelajaran berbasis video yang dikembangkan peneliti masuk pada kriteria baik. Baik berarti layak untuk diujicobakan sesuai dengan penilaian secara rasional dari validator. Media pembelajaran berbasis video telah layak untuk diterapkan dalam pembelajaran pada kompetensi dasar menguraikan pemangkasan rambut teknik solid. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Aria Pramudito tentang pengembangan media

pembelajaran berbasis video tutorial. Uji kelayakan media video memperoleh skor 80,56% yang dapat diartikan bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial untuk standar kompetensi melakukan pekerjaan dengan mesin bubut layak untuk digunakan dan dikembangkan.

Penilaian terhadap keterlaksanaan pembelajaran dilakukan oleh 2 observer. Penilaian dilakukan dengan mengisi lembar observasi mengenai cara guru dalam menerapkan media pembelajaran berbasis video yang sedang dikembangkan. Terdapat 15 aspek yang dinilai mengenai cara guru dalam menerapkan media pembelajaran berbasis video. Berikut hasil penilaian observer terhadap keterlaksanaan pembelajaran.

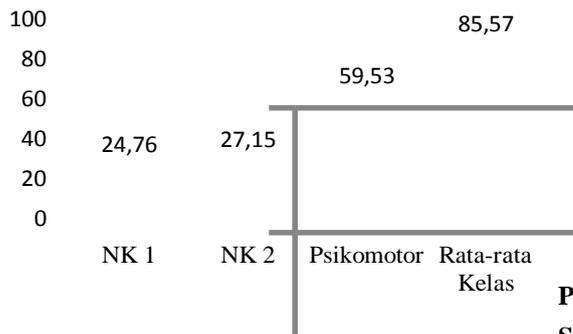
**Diagram 1.2 Rata-rata Hasil Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran**



Dari diagram di atas dapat diketahui bahwa penilaian terhadap keterlaksanaan pembelajaran memperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 3,4. Nilai rata-rata 3,4 masuk pada kriteria terlaksana dengan baik. Jadi penerapan media pembelajaran berbasis video pada kompetensi dasar pemangkasan rambut teknik solid oleh guru terlaksana dengan baik. Sesuai dengan pendapat Mulyasa (2006: 189) seorang guru juga harus bisa menguasai prinsip-prinsip pembelajaran, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, keterampilan menilai hasil praktek serta seorang guru harus dapat memilih dan menggunakan strategi dan pendekatan pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis video yang sedang dikembangkan oleh peneliti diujicobakan kepada siswa kelas XI Tata Kecantikan Rambut di SMK Negeri 1 Buduran. Peneliti mengembangkan media video interaktif untuk dapat membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai pemangkasan rambut teknik solid. Setelah menerapkan media video pembelajaran interaktif yang sedang dikembangkan, peneliti memberikan tes kepada siswa berupa tes kognitif sebanyak 2 kali dan tes psikomotor sebanyak 1 kali. Setelah menerapkan Video sebagai media pembelajaran pada kompetensi dasar menguraikan pemangkasan rambut teknik solid, diperoleh hasil belajar siswa sebagai berikut :

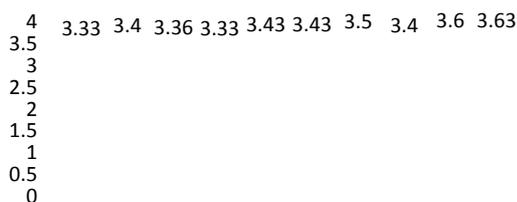
**Diagram 1.3 Nilai Hasil Belajar Siswa Kecantikan Rambut Kelas XI**



Dari diagram di atas dapat dilihat bahwa rata-rata tes kognitif 1 sebesar 24,76, kognitif 2 sebesar 27,15, dan psikomotor 59,53. Untuk rata-rata kelas diperoleh nilai sebesar 85,58 dan 100% siswa tuntas. Setelah menerapkan media pembelajaran berbasis video pada kompetensi dasar menguraikan pemangkasan rambut teknik solid, siswa memperoleh hasil belajar yang memuaskan pada ranah kognitif dan psikomotor. Nilai rata-rata kelas yang dicapai sebesar 85,58 dan 100% nilai siswa mencapai KKM atau  $\geq 76$ . Artinya, kelas dikatakan tuntas secara individual dan secara klasikal. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Kurniasih bahwa KKM maksimal adalah 100% dan KKM ideal adalah sebesar 75% (Kurniasih, 2013; 50). Jadi, penggunaan media pembelajaran berbasis video sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa memperoleh nilai di atas KKM dan mencapai hasil belajar yang optimal (sangat memuaskan).

Data respon siswa mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis video yang sedang dikembangkan oleh peneliti didapatkan dari angket respon siswa yang diisi siswa setelah memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video. Berikut ini data respon siswa terhadap penerapan media video yang diterapkan pada mata pelajaran Pemangkasan dan Penataan Rambut Kompetensi Dasar Menguraikan Pemangkasan Rambut Teknik Solid.

**Diagram 1.4 Rata-rata Hasil Respon Siswa Kelas XI KR SMK N 1 Buduran pada Video Pembelajaran Pemangkasan Rambut Teknik Solid**



Dari diagram di atas diperoleh rata-rata penilaian pada keseluruhan aspek yaitu sebesar 3,44. Artinya respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis video pada kompetensi dasar menguraikan pemangkasan rambut teknik solid masuk pada kategori Baik. Sejalan dengan penelitian terdahulu tentang pengembangan media pembelajaran berbasis audio-video eksperimen listrik dinamis yang dilakukan oleh P. Rante, media berbasis audio-video memperoleh respon yang positif dari peserta didik karena media audio-video dapat membantu peserta didik melakukan praktikum dengan mudah.

## PENUTUP

### Simpulan

1. Kelayakan Media Video  
Hasil uji kelayakan produk atau validasi media pembelajaran berbasis video oleh para ahli memperoleh nilai rata-rata yang masuk pada kriteria baik (tidak perlu revisi). Media pembelajaran berbasis video yang dikembangkan oleh peneliti ini telah layak untuk diterapkan dalam pembelajaran pada kompetensi dasar menguraikan pemangkasan rambut teknik solid.
2. Keterlaksanaan Pembelajaran  
Keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran berbasis video pada kompetensi dasar menguraikan pemangkasan rambut teknik solid memperoleh nilai rata-rata keseluruhan yang masuk pada kriteria terlaksana dengan baik.
3. Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Video  
Setelah menerapkan media video pada kompetensi dasar menguraikan pemangkasan rambut teknik solid, siswa memperoleh hasil belajar yang memuaskan pada ranah kognitif dan psikomotor. Siswa dikatakan tuntas belajar secara individual dan secara klasikal. Jadi, penggunaan video sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa memperoleh nilai di atas KKM.
4. Respon Siswa Terhadap Media Video  
Berdasarkan rata-rata penilaian respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis video, penggunaan media pembelajaran berbasis video pada kompetensi dasar melakukan pemangkasan rambut teknik solid mendapatkan respon yang baik dari siswa kelas XI Tata Kecantikan Rambut di SMK Negeri 1 Buduran, Sidoarjo.

### Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan ini pastinya jauh dari kesempurnaan, saran yang membangun untuk lebih baik :

1. Media pembelajaran berbasis video sangat baik diterapkan pada kompetensi dasar menguraikan pemangkasan rambut teknik solid, oleh sebab itu penggunaan media ini harus dapat ditingkatkan guna mencapai hasil belajar siswa dengan maksimal.
2. Produksi media pembelajaran berbasis video yang masih sangat terbatas seharusnya mendapatkan perhatian lebih dari instansi terkait agar dapat

memenuhi kebutuhan belajar siswa khususnya untuk siswa di SMK karena banyak memuat keterampilan.

3. Keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis video juga harus ditingkatkan, karena selain kelebihan-kelebihan video masih terdapat kekurangan yang dimiliki video apabila guru sebagai fasilitator tidak dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis video dengan baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Ed. Revisi, Cet. 10*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Kurniasih, Imas & Berlin Sani. 2013. *Implementasi Kurikulum 2013 : Konsep dan Penerapan*. Surabaya : Kata Pena.
- Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum Yang Disempurnakan, Pengembangan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : REFERENSI (GP Press Group).
- Rante, P, dkk. 2013. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Fisika Berbasis Audio-Video Eksperimen Listrik Dinamis di SMP*, (Online), (<http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii/article/download/2724/2788>, diakses 14 Oktober 2014).
- Sadiman, Arif S., dkk. 1986. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Pustekkom.
- Sani, Ridwan A.. 2014. *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana S.. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Syamsurijal. 2009. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Elektro FT UNM Pada Mata Kuliah Elektro Daya*, (Online), ([http://elektro.unm.ac.id/jurnal/Jurnal\\_MEDTEK\\_VOL.1.%20No.%201\\_2009/Syamsurijal.pdf](http://elektro.unm.ac.id/jurnal/Jurnal_MEDTEK_VOL.1.%20No.%201_2009/Syamsurijal.pdf), diakses 30 September 2014).
- Widoyoko, Eko P. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Yovita, Ayunda. 2013. *Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran Pada Kompetensi Teknik Pemijatan Spa Treatment (Back Massage) di SMK Negeri 3 Blitar*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PPs Universitas Negeri Surabaya.