

PENERAPAN VIDEO TUTORIAL NAIL ART OMBRE UNTUK ME NINGKATKAN HASIL BELAJAR PSIKOMOTOR SISWA TATA KECANTIKAN KULIT DI SMK NEGERI 8 SURABAYA

Zulhiza Dwi Permatasari

Program Studi S-1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
zulhizadp@gmail.com

Sri Dwiyanti, S.Pd, M.PSDM

Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
sridwiyanti@unesa.ac.id

Abstrak: Penerapan media video *nail art ombre* di berikan pada siswa tata kecantikan kulit di SMK Negeri 8 Surabaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang digunakan untuk Ujian Kompetensi Keahlian (UKK). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) kelayakan media berbasis video dengan menerapkan video tutorial *nail art ombre*, 2) keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan video tutorial *nail art ombre*, 3) hasil belajar peserta terhadap penerapan video tutorial *nail art ombre*, 4) respon peserta terhadap penerapan video tutorial *nail art ombre*. Penelitian ini menggunakan rancangan Model ADDIE (*Analysis Design Development Implementation Evaluations*). Data yang didapat berupa hasil kelayakan media berbasis video, keterlaksanaan pembelajaran, hasil belajar peserta dan respon peserta. Subyek penelitian adalah 30 siswa tata kecantikan kulit di SMK Negeri 8 Surabaya. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket, observasi dan tes hasil belajar. Metode analisis menggunakan rata-rata untuk pengelolaan kelayakan video, keterlaksanaan pembelajaran, hasil belajar peserta dan respon peserta. Berdasarkan hasil analisis data kelayakan video *nail art ombre* memperoleh kriteria baik dengan rata-rata 3,82. Keterlaksanaan pembelajaran memperoleh kriteria baik dengan rata-rata 3,7. Data hasil belajar *nail art ombre* memperoleh kriteria sangat baik dengan rata-rata kelas sebesar 83,2 dan 100% siswa tuntas, sehingga terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan media video. Respon peserta terhadap penerapan video *nail art ombre* memperoleh rata-rata 3,55 dengan kriteria baik.

Kata Kunci: Video, Nail Art Ombre

Abstract: *Implementation of Ombre Nail Art Video gives to skin beauty students in SMK Negeri 8 Surabaya to improve student skin beauty learning outcomes that used in skin competence examination (UKK). The aim of this research is to know: 1) appropriateness video basic media with applying Ombre Nail Art Videos tutorial. 2) Implementation studying by applying Ombre Nail Art Video. 3) The participants learning outcomes in applying Ombre Nail Art Video tutorial. 4) Participants respon on Ombre Nail Art Video tutorial implementation. This research are using design model by ADDIE (Analysis Design Development Implementation Evaluations). The data obtained in the form of feasibility results from the video basic media, studying implementation, study results and participants responses. Subject of this research is 30 students skin beauty of SMK Negeri 8 Surabaya. The collecting data method are using in this research are: Questionnaire, Observation and test learning outcomes. Analysis method are using average for video feasibility management, studying implementation, and study result and participants responses. Based on the result of feasibility data analysis of Ombre nail art video are earned good criteria with 3.82 average. Studying implementation are earned god criteria with 3.7 averages. Result data from studying nail art Ombre earned best criteria with 83.2 average and 100% students are finish, so there is an increase result from the studying by applying video media. Participant responses on applying Ombre nail art video earned 3.55 averages with good criteria.*

Keywords: Video, Nail Art Ombre

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada peserta didik atau siswa (Aqib, 2013:50). Penggunaan media pembelajaran yang baik dan benar sangat membantu dalam proses belajar mengajar. Namun, dalam kenyataannya tidak banyak guru yang menggunakan media pembelajaran secara maksimal, biasanya hanya menggunakan *power point* saja. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia.

Kurikulum 2013 memiliki gagasan yang ideal yaitu merekomendasikan agar pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik untuk mengembangkan semua potensi peserta didik yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Yani, 2014:32). Implementasi Kurikulum 2013 menuntut guru untuk mengorganisasikan pembelajaran secara efektif. Setidaknya terdapat lima hal yang perlu diperhatikan berkaitan dengan pengorganisasian pembelajaran dalam implementasi Kurikulum 2013, yaitu pelaksanaan pembelajaran, pengadaan dan pembinaan tenaga ahli, pendayagunaan, lingkungan dan sumber daya masyarakat, serta mengembangkan dan penataan kebijakan. 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. Sebagai guru harus mempunyai bekal yang banyak untuk mengembangkan materi pembelajaran. Pengembangan materi pembelajaran dapat dikemas secara menarik, misalnya seperti media cetak berupa *hand out* dan modul, media elektronik berupa *power point* dan video pembelajaran dan media sebenarnya seperti alat peraga.

Video, sebagai media audio-visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta (kejadian/peristiwa penting dan ilmu yang bermanfaat), maupun fiktif (misalnya ceritera), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional (Sadiman, dkk; 1986:74). Video dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan maksimal apabila guru dapat memilih pelajaran yang tepat untuk disampaikan melalui media video.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilaksanakan oleh peneliti, di SMK Negeri 8 Surabaya

memiliki fasilitas seperti LCD proyektor, alat peraga, dan alat kecantikan yang sudah lengkap. Segala fasilitas yang ada dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk menunjang pembelajaran di dalam kelas. Namun penggunaan media pembelajaran di SMK Negeri 8 Surabaya masih menggunakan *power point* sebagai penyampaian teori pembelajaran. Jika seluruh fasilitas tersebut dapat dimanfaatkan dengan baik, tentunya hal ini akan dapat meningkatkan mutu pembelajaran di SMK Negeri 8 Surabaya. Dari manfaat video yang telah dijelaskan sebelumnya, penggunaan video bisa sangat membantu dalam proses pembelajaran yang sangat menarik, sehingga siswa dapat memperhatikan dengan baik dan bila kurang paham bisa diputar kembali video tersebut.

Salah satu mata pelajaran yang banyak menampilkan gerakan yang diajarkan di SMK Negeri 8 Surabaya adalah *Manicure Pedicure SPA* dan *Nail Art*. Perawatan tangan dan kaki memiliki kompetensi dasar salah satunya yaitu merias kuku atau sekarang lebih sering disebut *nail art*. *Nail art* merupakan seni menghias kuku agar tampilan kuku menjadi lebih indah dan mempesona (Kusantanti, 2008:313). Siswa kelas XII kecantikan kulit di SMK Negeri 8 Surabaya akan melaksanakan ujian akhir kejuruan untuk menempuh syarat kelulusan, mata pelajaran yang diujikan salah satunya yaitu *nail art*. Berdasarkan observasi, teknik *nail art* yang diajarkan di SMK Negeri 8 Surabaya ada 4 teknik yaitu teknik lukis atau 2 dimensi, teknik *sticker*, teknik *dotting*, dan 3 dimensi. Penelitian ini menerapkan teknik *ombre* agar siswa mendapatkan sesuatu yang baru untuk menambah wawasan. Teknik ini sangat mudah diaplikasikan tetapi perlu sedikit usaha untuk membaurkannya. Maka dari itu, video ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada kompetensi merias kuku. Video dapat membantu siswa untuk cepat mengingat atau menghafal prosedur dalam melakukan *nail art* karena video dapat dilihat berkali-kali. 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.

Berawal dari permasalahan diatas 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 *Manicure Pedicure Spa* dan *Nail Art* kompetensi dasar melakukan *nail art* dengan membuat suatu

penelitian dengan judul “Penerapan Video Tutorial *Nail Art Ombre* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Psikomotor Siswa Tata Kecantikan Kulit di SMK Negeri 8 Surabaya”.

Dengan pembatasan masalah ini dimaksudkan agar ruang lingkup dalam penyajian pembahasan permasalahan tidak menyimpang, tidak terlalu luas dan lebih terarah dari tujuan penelitian, sehingga tidak menimbulkan tafsiran yang berbeda dengan tafsiran penelitian. Batasan masalah penelitian sebagai berikut: 1. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan peneliti meliputi Silabus, RPP, dan media video. 2. Penelitian yang dikembangkan adalah sub kompetensi merias kuku (*nail art*). 3. Teknik *nail art* yang diterapkan yaitu teknik *ombre*. 4. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar siswa kelas XII Tata Kecantikan Kulit SMK Negeri 8 Surabaya tahun ajaran 2016/2017. 5. Hasil belajar yang diukur adalah hasil belajar psikomotor. Tujuan penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui kelayakan media berbasis video dengan menerapkan video tutorial *nail art ombre* untuk meningkatkan hasil belajar psikomotor siswa tata kecantikan kulit di SMK Negeri 8 Surabaya. 2) Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan video tutorial *nail art ombre* untuk meningkatkan hasil belajar psikomotor siswa tata kecantikan kulit di SMK Negeri 8 Surabaya. 3) Untuk mengetahui hasil belajar peserta dengan menerapkan video tutorial *nail art ombre* untuk meningkatkan hasil belajar psikomotor siswa tata kecantikan kulit di SMK Negeri 8 Surabaya. 4) Untuk mengetahui respon peserta terhadap pembelajaran dengan menerapkan video tutorial *nail art ombre* untuk meningkatkan hasil belajar psikomotor siswa tata kecantikan kulit di SMK Negeri 8 Surabaya.

METODE

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka jenis penelitian ini menggunakan rancangan Model AADIE (*Analysis Design Development Implementation Evaluations*). Model ADDIE adalah salah satu proses pembelajaran yang bersifat interaktif dengan tahapan-tahapan dasar pembelajaran yang efektif, dinamis dan efisien. Pribadi (2009:125) menjelaskan pengembangan model ADDIE meliputi lima langkah, yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).



Gambar 3.1. Skema Model ADDIE

Uji coba produk media pembelajaran berbasis video dilakukan melalui 2 tahap yaitu uji validasi produk dan uji coba pada subjek. Uji validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang sedang dikembangkan dan uji coba pada subjek dilakukan untuk mengetahui hasil belajar dan respon siswa menggunakan media yang sedang dikembangkan.

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas XII Tata Kecantikan Kulit di SMK Negeri 8 Surabaya yang terdiri dari satu kelas (30 siswa).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, observasi dan tes hasil belajar. Berdasarkan rumusan masalah yang diambil dalam penelitian pengembangan ini, instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa: 1) Lembar validasi kelayakan media video; 2) Lembar pengamatan keterlaksanaan pembelajaran; 3) Lembar penilaian hasil belajar siswa; 4) Angket respon siswa.

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.

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

Keterangan:

$\bar{X}$ = nilai rata-rata

$\sum x$ = total skor jawaban validator

n = jumlah validator

(Sumber: Sudjana, 2005: 67)

Dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

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)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Hasil Penelitian

1. Kelayakan Media Video

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 jurusan Multimedia dan guru kecantikan di SMK Negeri 8 Surabaya.

Aspek penilaian terhadap media video yang sedang dikembangkan oleh peneliti dibagi menjadi 2 bagian, yaitu mengenai format video dan materi pembelajaran dalam video. Terdapat 9 aspek penilaian yang disusun dalam 9 pertanyaan dengan skala jawaban yang telah disediakan oleh peneliti. Rata-rata hasil penilaian para ahli terhadap media pembelajaran berbasis video yang sedang dikembangkan oleh peneliti dapat digambarkan dalam diagram berikut.

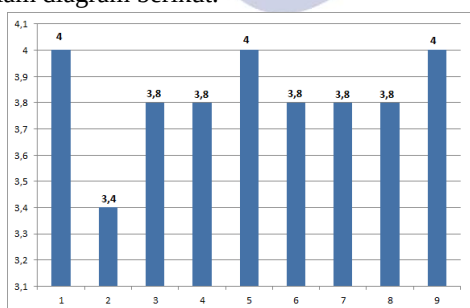


Diagram 4.1 Rata-rata Validasi Media Video

Berdasarkan tabel dan 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 3,75 dan aspek 5-9 mengenai isi dari video (materi) sebesar 3,88. Untuk rata-rata keseluruhan diperoleh nilai 3,82. Artinya, media video yang sedang dikembangkan

peneliti memiliki kriteria baik dan layak untuk diujicobakan.

Selain itu, terdapat beberapa saran dari validator untuk memperbaiki video yang sedang dikembangkan. Beberapa saran dari validator yaitu: 1) Terlalu cepat temponya; 2) Ada bagian gambar yang terlalu terang; 3) Untuk model *nail art* dengan kuku palsu perlu jari-jari tangan yang panjang dan lentik, serta warna kulit tangan

2. Keterlaksanaan Pembelajaran

Penilaian terhadap keterlaksanaan pembelajaran dilakukan oleh 2 observer. Penilaian dilakukan dengan mengisi lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yaitu mengenai cara guru dalam menerapkan media pembelajaran berbasis video yang sedang dikembangkan. Terdapat 9 aspek penilaian terhadap cara guru dalam menerapkan media pembelajaran berbasis video, yaitu: 1) mendata kehadiran siswa; 2) menyampaikan materi yang akan dipelajari (*nail art ombre*); 3) menyampaikan media pembelajaran yang akan digunakan (media video); 4) mempersiapkan peralatan untuk penayangan video; 5) membagi peserta didik untuk menyimak video pembelajaran yang akan diputar guru; 6) mempersiapkan peserta didik untuk menyimak video pembelajaran yang akan diputar guru; 7) membimbing peserta didik untuk menyimak setiap adegan dalam video pembelajaran yang sedang diputar guru; 8) peserta didik mempraktekan materi yang telah ditayangkan dalam video tersebut; 9) mengevaluasi hasil kegiatan hari ini.

Berikut hasil penilaian observer terhadap keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video pada siswa Tata Kecantikan Kulit.

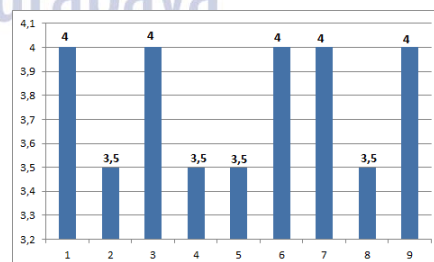


Diagram 4.2 Rata-rata Hasil Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran

Diagram diatas dapat diketahui bahwa penilaian terhadap keterlaksanaan pembelajaran memperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar

3,7. Nilai rata-rata 3,7 masuk pada kriteria terlaksana dengan baik.

3. Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video

Media pembelajaran berbasis video yang sedang dikembangkan oleh peneliti diujicobakan kepada siswa Tata Kecantikan kulit di SMK N 8 Surabaya. Peneliti mengembangkan media video interaktif untuk membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai *nail art ombre*. Setelah menerapkan media video pembelajaran interaktif yang sedang dikembangkan, peneliti memberikan tes kepada siswa berupa tes psikomotor. Setelah menerapkan video sebagai media pembelajaran pada kompetensi dasar melakukan *nail art*, diperoleh hasil belajar siswa sebagai berikut:

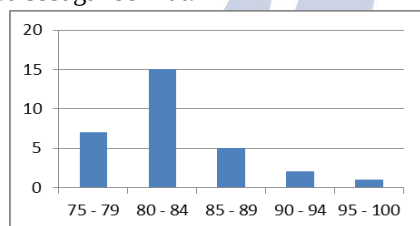


Diagram 4.3 Rata-rata Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video

Diagram di atas dapat dilihat bahwa rata-rata kelas diperoleh nilai sebesar 83,2 dan 100% siswa tuntas.

4. Respon Siswa Terhadap Media Video

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. Dalam angket respon siswa terdapat 10 pertanyaan yang harus dijawab. Pertanyaan-pertanyaan itu adalah: 1) Apakah penampilan video *nail art ombre* ini secara keseluruhan sudah baik?; 2) Apakah istilah dalam video *nail art ombre* ini mudah dipahami?; 3) Apakah kalimat yang digunakan dalam video *nail art ombre* ini mudah dipahami?; 4) Apakah gambar yang ada dalam video *nail art ombre* ini mudah dipahami?; 5) Apakah cara penyajian video *nail art ombre* ini menarik minat dan perhatian anda untuk menontonnya?; 6) Apakah dengan video ini anda lebih mengerti dengan materi yang dipelajari?; 7) Apakah video ini mempermudah anda mengerjakan tugas diskusi?; 8) Apakah huruf yang digunakan dalam video ini tidak

terlalu rumit sehingga jelas untuk dibaca ketika video ditampilkan?; 9) Apakah bahasa yang digunakan dalam video ini mudah dipahami?; 10) Apakah anda senang belajar dengan video ini?.

Berikut data respon siswa terhadap penerapan media video yang diterapkan pada mata pelajaran *Nail Art Kompetensi Dasar Melakukan Nail Art*.

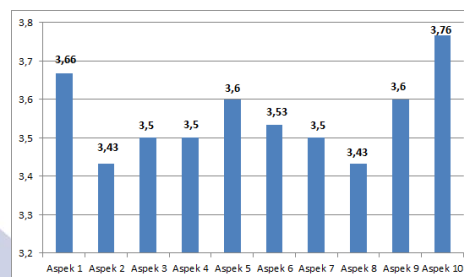


Diagram 4.4 Rata-rata Hasil Respon Siswa Tata Kecantikan Kulit SMKN 8 Surabaya pada Penerapan Video Tutorial *Nail Art Ombre*

Diagram diatas diperoleh rata-rata penilaian pada keseluruhan aspek yaitu sebesar 3,55. Artinya respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis video pada kompetensi dasar melakukan *nail art* masuk pada kategori Baik.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Kelayakan Media Video

Menurut Arsyad (2014: 10) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Manfaat penggunaan media pembelajaran yaitu lebih mudah menyampaikan materi, pembelajaran lebih jelas dan menarik, efisiensi waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar dan belajar dapat dilakukan dimana saja. Penggunaan video sebagai media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan, yaitu dapat menarik perhatian siswa, keras lemah suara bisa diatur sesuai keinginan, demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam, menghemat waktu, dan video dapat diputar berulang-ulang.

Berdasarkan hasil analisis data validasi media pembelajaran berbasis video yang sedang dikembangkan oleh peneliti, diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 3,82. 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 melakukan *nail art*.

2. Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Menerapkan Media Berbasis Video

Keterlaksanaan pembelajaran menggunakan video sebagai media pembelajaran adalah penilaian terhadap cara penyampaian materi pembelajaran oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video. Penilaian terhadap keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran berbasis video memperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 3,7. Nilai rata-rata 3,7 masuk pada kriteria terlaksana dengan baik. Jadi penerapan media pembelajaran berbasis video pada kompetensi dasar melakukan *nail art* 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.

3. Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Video

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mendapatkan atau menerima pengalaman belajar yang ditunjukkan dengan skor nilai. Menurut Kurniasih (2013: 50) Kriteria Ketuntasan Minimal maksimal adalah 100% dan Kriteria Ketuntasan Minimal ideal adalah 75%. Satuan pendidikan dapat menentukan KKM dibawah KKM ideal dengan secara bertahap ditingkatkan. Berdasarkan kriteria ketuntasan belajar siswa (KKM) secara klasikal yang berlaku di SMK Negeri 8 Surabaya yaitu kelas dinyatakan tuntas belajar secara klasikal jika mencapai persentase ketuntasan minimum sebesar skor $\geq 7,5$ dan suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya apabila di kelas tersebut $\geq 80\%$ siswa mencapai skor $\geq 7,5$ pada mata pelajaran atau standar kompetensi kelompok produktif.

Setelah menerapkan media pembelajaran berbasis video pada kompetensi dasar melakukan *nail art*, siswa memperoleh hasil

belajar yang memuaskan pada ranah psikomotor. Nilai rata-rata yang dicapai sebesar 83,2 dan 100% nilai siswa mencapai KKM. 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 yang di atas KKM dan mencapai hasil belajar yang optimal (sangat memuaskan).

4. Respon Siswa Terhadap Media Video

Respon siswa merupakan suatu perhatian relevan, percaya diri serta kepuasan positif yang baik terhadap pengajaran yang disampaikan oleh guru pada mata pelajaran *Manicure Pedicure SPA* dan *Nail Art* menggunakan video sebagai media pembelajaran. Berdasarkan nilai rata-rata jawaban respon siswa 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). Dari hasil analisis data respon siswa diperoleh nilai rata-rata dari keseluruhan aspek/pertanyaan angket adalah sebesar 3,553. Karena nilai rata-rata yang diperoleh di atas 3,553, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video pada kompetensi dasar melakukan *nail art* mendapatkan respon yang baik dari siswa Tata Kecantikan Kulit di SMK Negeri 8 Surabaya. Sejalan dengan penelitian terdahulu tentang penerapan video sebagai media pembelajaran pada kompetensi teknik pemijatan *Spa Treatment (Back Massage)* yang dilakukan oleh Ayunda Yovita, media berbasis video memperoleh respon yang positif dari peserta didik karena media video dapat membantu peserta didik dalam melakukan praktikum dengan mudah.

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video tersebut, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kelayakan Media Video
Hasil uji validasi media pembelajaran berbasis video oleh para ahli, diperoleh nilai rata-rata kriteria baik. Media pembelajaran berbasis video yang dikembangkan oleh peneliti ini telah layak untuk diterapkan dalam pembelajaran pada kompetensi dasar melakukan *nail art*.
2. Keterlaksanaan Pembelajaran
Hasil keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan video tutorial *nail art ombre* untuk meningkatkan hasil belajar psikomotor siswa tata kecantikan kulit di SMK Negeri 8 Surabaya memperoleh rata-rata keseluruhan yang masuk kriteria terlaksana dengan baik.
3. Hasil Belajar
Hasil belajar peserta terhadap penerapan video tutorial *nail art ombre* untuk meningkatkan hasil belajar psikomotor siswa tata kecantikan kulit di SMK Negeri 8 Surabaya siswa memiliki hasil belajar yang memuaskan pada ranah psikomotor. Siswa dikatakan tuntas belajar secara individual dan secara klasikal. Jadi, penggunaan video sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa memperoleh nilai rata-rata yang memuaskan sebesar 83,2 dan 100% nilai siswa mencapai KKM.
4. Respon Peserta
Hasil respon peserta terhadap penerapan video tutorial *nail art ombre* untuk meningkatkan hasil belajar psikomotor siswa tata kecantikan kulit di SMK Negeri 8 Surabaya mendapatkan respon yang baik.

B. 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 melakukan *nail art*, 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.
4. Apabila ada penelitian lebih lanjut maka hasil belajar yang digunakan adalah hasil belajar kognitif dan psikomotor sesuai dengan kurikulum 2013.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung : Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Ed. Revisi, Cet. 10*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Kurniasih, Imas & Berlin Sani. 2013. *Implementasi Kurikulum 2013 : Konsep dan Penerapan*. Surabaya : Kata Pena.
- Kusantanti, Herni, dkk. 2008. *Tata Kecantikan Kulit Jilid 2*. Jakarta : Direktorat Pembinaan SMK.
- Kustianti, Nia. 2013. *Spa dan Perawatan Badan*. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.
- Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum Yang Disempurnakan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: REFERENSI (GP Press Group).
- Pribadi, Benny. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Riduwan. 2009. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Kompas.
- Sadiman, Arif S., dkk. 1986. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Pustekom.
- Sani, Ridwan A., 2014. *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung : Tarsito.
- Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Galsindo.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana S.. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

- Thiagarajan, dkk. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education. University of Minnesota.
- Widoyoko, Eko P. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Yani, Ahmad. 2013. *Mindset Kurikulum 2013*. Bandung: Alfabeta.

