

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ICT PADA MATERI SENI MELUKIS KUKU (*NAIL ART*) UNTUK KELAS XI SMK NEGERI 8 SURABAYA

Vita Agustin Ridwan

S1 Pendidikan Tata Rias , Fakultas Teknik , Universitas Negeri Surabaya
(vitaridwan@mhs.unesa.ac.id)

Dra. Dewi Lutfiati, M.Kes.

Dosen Tata Rias , Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik , Universitas Negeri Surabaya
(dewilutfiati@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prosedur perancangan media interaktif berbasis ICT, kelayakan media dan respon peserta didik setelah menggunakan media materi seni melukis kuku (*Nail Art*). Media tersebut dapat digunakan sebagai sarana pendukung proses kegiatan belajar dan mengajar. Media ini dirancang dan dibuat dengan mengkombinasikan berbagai macam obyek multimedia seperti teks, gambar, animasi dan tombol interaktif. Materi pelajaran yang digunakan dalam media ini adalah teori-teori seni melukis kuku (*Nail Art*). Metode penelitian menggunakan penelitian kuantitatif dan model Pengembangan menggunakan model penelitian dan pengembangan *research and development* (R&D) dengan 7 tahapan yaitu : potensi dan masalah, mengumpulkan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk. Peneliti mencoba menghasilkan produk berupa media interaktif pembelajaran materi Seni melukis kuku. Validasi media dan uji coba dilaksanakan di SMKN 8 Surabaya, maka didapat kualitas, kelayakan media interaktif. Hasil validasi oleh ahli : 1) ditinjau dari segi kualitas media mendapatkan persentase sebesar (88,64%), kualitas materi mendapat persentase sebesar (93,75%), dan kualitas bahasa mendapatkan persentase sebesar (93,18%), dari ketiga nilai validasi media dapat dinyatakan media sangat layak digunakan. 2) Respon Siswa setelah menggunakan media interaktif sangat layak terhadap media interaktif dengan persentase 93,33% dengan kategori sangat layak. Kesimpulan peneliti yaitu media interaktif materi seni melukis kuku ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar).

Kata kunci : Media Interaktif , ICT, Seni melukis kuku (*Nail Art*)

Abstract

The purpose of this research is to Procedure of Designing ICT-Based Interactive media, worthiness of interactive media, and Student Response after using media of nail art matter. This media can used as and learning process facilities. Thus learning media is designed and made with combain of several kinds multimedia object such as text, picture, animation, and interactive button. Learning matter this media is nail art theories. This research method uses qualitative research and model of Interactive Media Development material of this nail art using research and development (R & D) model with 7 steps are: potential and problems, collecting data, product design, design validation, design revision, product trial, product revision. Researchers try to produce products in the form of nail art interactive media and test the worthiness of the product. After validation of media and testing at Vocational High School State 8 Surabaya, it can be known the quality, worthiness of interactive media. The results of validator: 1) in terms of media quality get percentage of (88.64%), the quality of the material gets a percentage of (93.75%), and the quality of the language gets a percentage of (93.18%) of the three media validation values can be declared that its very feasible to use. 2) Student Response after using the interactive media student response is very good to the interactive media with 93,33% percentage with very feasible category. From the results of the analysis conducted, it is concluded that the interactive media of nail art term is very feasible to be used as a learning medium in the process of teaching and learning activities.

Keywords: *Interactive Media, ICT, Nail Art*

PENDAHULUAN

Perkembang teknologi dan *defolusi* industri pembelajaran abad 21 yang menuntut pendidik dan peserta didik melek akan teknologi . Akibatnya bangsa Indonesia dituntut untuk memberikan inovasi diberbagai bidang untuk memenuhi tuntutan tersebut. Perkembangan teknologi informasi telah mempengaruhi penggunaan

berbagai jenis media, sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran menurut. Pembelajaran dengan menggunakan media merupakan cara pendidik untuk mengikuti perkembangan teknologi dan informasi, pengajar diharapkan dapat menggunakan media secara optimal untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Peserta didik mempunyai pilihan untuk

belajar, dan dapat menggunakan media yang sesuai dengan gaya belajarnya. Mendorong peserta didik untuk lebih komunikatif, kreatif dan mampu memecahkan masalah yang dihadapi peserta didik secara mandiri.

Media interaktif atau bahan ajar *interaktif* adalah bahan ajar yang mengkombinasikan beberapa media pembelajaran (Audio, Video, Teks, atau Grafik) yang bersifat atraktif untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dan suatu persentasi. Dengan demikian, terjadi hubungan dua arah antara bahan ajar dan penggunaannya. Sehingga, kalau proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan bahan ajar seperti ini, peserta didik dapat terdorong untuk bersifat aktif .

Information and communication technology (ICT) atau yang lebih dikenal dengan TIK (teknologi informasi dan Komunikasi) adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengelolaan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi

Berdasarkan hasil angket kepada peserta didik dan wawancara kepada guru SMKN 8 Surabaya mengungkapkan bahwa materi *Manicure, Pedicure dan Nail Art* merupakan mata pelajaran yang cukup sulit. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya dikarenakan pelajaran ini tidak hanya mengajarkan konsep, tetapi juga ketrampilan peserta didik untuk membuat karya seni merias kuku (*nail art*). Sedangkan guru hanya menggunakan metode ceramah dan juga belum menggunakan media sesuai materi yang diberikan sehingga siswa kurang aktif dalam menerima mata pelajaran *Manicure Pedicure dan Nail Art*. Selain itu belum adanya Media Audio Visual Interaktif yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Berdasarkan hasil wawancara, media yang digunakan adalah buku ajar, lks, *power point*, dan video tutorial *youtube*.

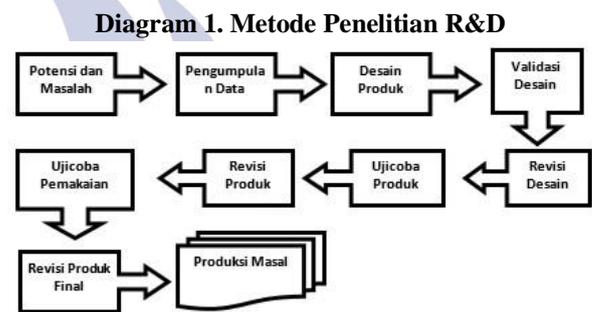
Nail merupakan seni melukis dan mempercantik kuku. *Nail art*, mencakup mempercantik kuku dari bentuk dan warna. Salah satu materi yang cukup sulit adalah Seni Merias kuku (*nail art*). Seni merias kuku (*nail art*) merupakan materi merias kuku agar kuku menjadi lebih indah, mengandung teknik-teknik merias kuku dan model-model *nail art* dalam bentuk 2 dimensi teknik stiker, teknik *dotting* dan 3 dimensi. Selain itu, hasil rekapitulasi nilai praktek perawatan tangan dalam materi seni melukis kuku (*nail art*) yang di peroleh peserta didik pada materi tersebut sekitar 70% masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) dengan nilai KKM 75 oleh karena itu, materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seni merias kuku (*nail art*).

Penelitian ini bertujuan untuk Untuk mengetahui prosedur perancangan media interaktif materi seni merias

kuku (*nail art*) tersebut. mengetahui kelayakan media interaktif terhadap hasil validasi pendapat ahli. Untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan media interaktif seni merias kuku (*nail art*)

METODE

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) Berikut dibawah ini merupakan bagan langkah- langkah metode R&D. Namun peneliti hanya melakukan langkah pengembangan karena terdapat keterbatasan dan penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap ketujuh yaitu (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk.



Sugiyono (2018: 409)

Prosedur penelitian terdiri dari 7 tahapan yaitu melakukan observasi ke sekolah SMK, Pengumpulan informasi yang didapat, dijadikan bahan untuk perencanaan produk yang dapat mengatasi masalah yang ada, desain produk berawal dari menyusun draft materi *nail art*, membuat desain *lay out* menggunakan *corel draw*, membuat video *nail art* dan mengedit menggunakan aplikasi *videopad*, pembuatan media menggunakan aplikasi *adobe flash CS5*, melakukan validasi yang terdiri dari media, materi, dan bahasa untuk mengetahui kelayakan media, serta melakukan uji coba media kepada peserta didik untuk mengetahui respon dari peserta didik. Dalam penelitian ini, peneliti menilaikan produk kepada 2 validator ahli multimedia dari Dosen PPK dan Guru SMK, 2 validator ahli materi seni melukis kuku (*nail art*) ari Dosen PPK dan Guru SMK, dan 1 Dosen Ahli Bahasa dari Dosen Sastra Indonesia. Revisi desai sesuai dengan saran yang telah ditulis oleh para ahli. Produk tersebut dilakukan tahap uji coba. Uji coba ini dilakukan pada peserta didik kelas XI kecantikan 1 SMK Negeri 8 Surabaya sebanyak 20 orang. Pada tahap ini media yang telah dilakukan uji coba, akan diketahui kekurangannya kemudian dilakukan revisi untuk memperbaiki kekurangan produk.

Lokasi penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 8 Surabaya pada semester ganjil tahun ajaran 2018/2019

subjek uji coba 5 validator yang terdiri dari 2 dosen ahli media dan materi, 2 guru SMK ahli media dan materi, dan 1 dosen ahli bahasa

Teknik Analisis Data

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis ICT pada materi seni melukis kuku (*nail art*) data hasil observasinya dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

1. Hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Tabel 1 Skor Kelayakan Media, Materi Dan Bahasa

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat kurang
21% - 40%	Kurang
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik/ layak
81% - 100%	Sangat baik/ sangat layak

Sumber: Riduwan (2015)

Skor rata-rata tiap aspek untuk analisis lembar *instrument* media pembelajaran dapat dihitung dengan rumus:

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

Keterangan:

K = persentase kelayakan

F = jumlah keseluruhan jawaban responden

N = skor tertinggi dalam angket

I = jumlah pertanyaan dalam angket

R = jumlah penilai

Dalam penelitian ini media pembelajaran dikatakan layak apabila mendapatkan skor $\geq 61\%$ menurut Riduwan (2015).

2. Hasil penilaian peserta didik terhadap Media Interaktif

Angket respon peserta didik disusun berdasarkan Skala Guttman yang dinyatakan dalam bentuk pertanyaan.

Tabel 2 Kriteria Skala Guttman

Jawaban	Nilai/Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber: Riduwan, 2015:16

Untuk mengetahui respon siswa terhadap media interaktif digunakan rumus:

$$K = \frac{\text{Jumlah skor jawaban} \times 100\%}{\text{Jumlah pertanyaan}}$$

(Riduwan, 2015:15)

Keterangan : K = Persentase kelayakan

Hasil perhitungan persentase dari lembar angket respon peserta didik pada uji coba terbatas diinterpretasikan pada tabel 2. Media Interaktif yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan dikatakan layak apabila memperoleh persentase $\geq 61\%$.

Hasil dan Pembahasan

1. Pembuatan Media pembelajaran

Penyusunan materi

Dalam pembuatan media interaktif berbasis ICT untuk kelas XI kecantikan 1 SMK Negeri 8 Surabaya peneliti menggunakan acuan dalam penyusunan media ini dengan melihat referensi buku, dari referensi buku tersebut dapat digunakan sebagai isi materi dari media interaktif menampilkan tentang materi seni melukis kuku (*nail art*) yang meliputi: pengertian *nail art*, tujuan *nail art*, sejarah *nail art*, fungsi alat dan bahan *nail art*, tema dan desain *nail art*, teknik *nail art*, Langkah kerja *nail art*.

Pembuatan Video Tutorial

Pada media ini ada beberapa video yang dibuat yaitu : video tutorial beberapa teknik *nail art*, dan video tutorial beberapa desain *nail art*. Setelah melalui proses pengambilan gambar tahap selanjutnya adalah tahap proses editing. Proses editing menggunakan dua aplikasi yaitu Photoshop CS 3 dan VideoPad. Editing gambar yang kurang baik hasilnya dilanjutkan proses editing dengan menggunakan photoshop. Setelah proses perbaikan gambar selesai diperbaiki adalah proses pembuatan video dengan menggunakan aplikasi VideoPad, dalam VideoPad ini dilakukan proses editing dengan memasukan unsur video, audio dan gambar, tahap selanjutnya adalah proses *rendering* yaitu dengan menggunakan format SWF agar kualitasnya baik dan format SWF lebih support terhadap aplikasi Adobe Flash Pro CS5.

Pembuatan Layout Buku media interaktif

Setelah Proses pembuatan video selesai, pada tahap ini dilanjutkan dengan pembuatan desain *layout* video interaktif. Pada tahap ini menggunakan aplikasi *Corel*

Draw X2. Lay out digunakan untuk desain awal dalam membuat media interaktif. *Lay out* berisi tentang semua materi dan soal yang akan disajikan dalam media.

Editing media interaktif

Tahap selanjutnya yaitu proses editing pada aplikasi *Adobe Flash CS 5* dalam pembuatan media interaktif ICT pada materi seni melukis kuku (*nail art*). Setelah semua desain *layout* buku, materi video dan gambar yang akan disajikan sudah diedit semua maka selanjutnya adalah menyusun menjadi buku *e-book* untuk dijadikan format media interaktif dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS 5*

Kelayakan Media Interaktif Berdasarkan Para Ahli

Setelah pada tahap observasi, pengembangan dan penelitian tentang media interaktif materi seni melukis kuku (*nail art*) dilakukan, maka didapatkan hasil akhir dari penelitian pengembangan media yang siap digunakan dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan telaah dan divalidasi oleh para ahli media dan materi. Pada bagian pembahasaan ini akan dijelaskan secara ringkas tentang kualitas media interaktif yang telah diuji oleh validator, kelayakan media dan respon peserta didik selama menggunakan media interaktif seni melukis kuku (*nail art*) yang dikembangkan. Analisis data penilaian dilakukan dengan cara deskriptif kuantitatif. Menurut Riduwan (2015:15), media interaktif dikatakan layak jika memenuhi persentase sebesar 61%-80% dan sangat layak jika memenuhi persentase sebesar 81%-100%.

Dalam membuat media pembelajaran, peneliti perlu mempersiapkan media yang digunakan sebagai bahan penelitian. Setelah mengikuti bagan prosedur pengembangan yang sudah dibuat oleh peneliti. Selanjutnya media interaktif yang dikembangkan beberapa proses validasi. Validasi media dilakukan oleh satu dosen tata rias dan satu guru SMKN 8 sebagai validator ahli media, satu dosen tata rias dan guru kecantikan SMKN 8 sebagai validator ahli materi, validasi media. Setelah media dilakukan validasi, selanjutnya dilakukan revisi/ perbaikan berdasarkan saran yang diberikan oleh validator. Tujuan dilakukannya validasi media agar mendapatkan sebuah media yang layak dan valid digunakan sebagai media pembelajaran yang nantinya akan digunakan sebagai subjek penelitian.

Untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan, dilakukan validasi kepada ahli media ahli materi, dan ahli bahasa. Kriteria kelayakan penyajian media interkatif menurut BSNP (2006), meliputi: konsep yang disajikan runtut dan seimbang antar bab dari awal sampai akhir, tata letak teks, gambar dan tabel disajikan secara serasi, penyajian materi berpusat pada peserta

didik yang memotivasi siswa untuk belajar mandiri, penyajian dan pembahasan lebih menekankan pada keterampilan proses dan memperhatikan keselamatan kerja, variasi penyajian menarik dan tidak membosankan, kelengkapan penyajian seperti: pendahuluan, daftar isi dan daftar pustaka dan ilustrasi yang disajikan relevan dan memperjelas materi pokok.

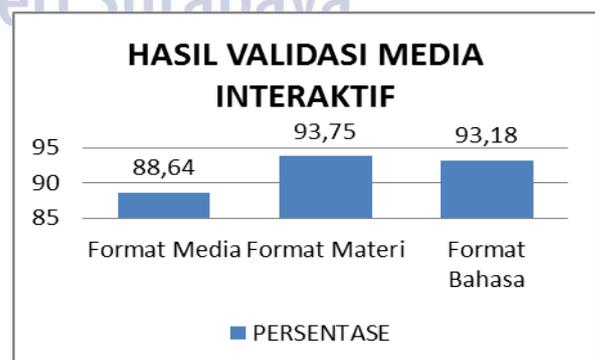
Berikut adalah hasil rekapitulasi yang sudah dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa :

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media, Ahli Materi dan Ahli Bahasa

No	Aspek Yang Dinilai	Hasil	Presentase (%)
1	Format Media	3,5	88,64
2	Format Materi	3,8	93,75
3	Format Bahasa	3,7	93,18
Rata-Rata		3,7	91,86

Untuk aspek format media diperoleh rata-rata 3,5. Pada aspek format materi memperoleh rata-rata 3,8 dan persentase. Sedangkan untuk aspek format bahasa diperoleh rata-3,7. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif materi seni melukis kuku (*nail art*) sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran menurut para ahli materi, media, dan bahasa yang digunakan pada media interaktif yang akan di uji cobakan kepada peserta didik kelas XI kecantikan 1 SMK Negeri 8 Surabaya

Diagram 2 Hasil Validasi Media Interaktif Menurut Para Ahli



Pada gambar diagram diatas menunjukkan bahwa aspek format media diperoleh persentase sebesar 88,64%

yang menunjukkan kriteria sangat layak. Pada aspek format materi memperoleh persentase 93,75% yang menunjukkan kriteria sangat layak. Sedangkan untuk aspek format bahasa diperoleh persentase sebesar 93,18% yang menunjukkan kriteria sangat layak. Nilai rata-rata tertinggi pada hasil validasi media interaktif yaitu pada aspek format materi dengan persentase 93,75%, karena pada aspek ini materi yang disajikan sudah baik dan runtut. Sedangkan untuk perolehan nilai rata-rata terendah pada hasil validasi media interaktif yaitu pada aspek format media dengan persentase 88,64%, karena pada aspek format media untuk video tutorialnya sudah baik namun durasinya masih terlalu panjang, sehingga perlu perbaikan dengan memotong video tersebut untuk mempersingkat video tersebut.

Dari penilaian ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, media interaktif seni melukis kuku mendapatkan rata-rata penilaian 91,86%. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran

A. Respon Peserta Didik

Respon peserta didik dalam pembelajaran seni melukis kuku (*nail style*) dengan menggunakan media interaktif materi seni melukis kuku (*nail style*) telah memenuhi kriteria penyajian media. Hal tersebut nampak pada tabel rekapitulasi hasil peserta didik sebagai berikut:

Diagram 3. Hasil Respon Peserta Didik



Dari gambar diagram diatas menunjukkan perolehan persentasi tertinggi 100% yaitu pada aspek pertama dan aspek yang kelima yang menjukkan kriteria sangat layak. Pada kedua aspek tersebut menjelaskan bahwa peserta didik menyukai media pembelajaran ini dan mereka lebih suka mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis ICT. Sedangkan untuk aspek terendah menunjukkan persentase 85% yaitu pada aspek ketiga dengan kriteria sangat layak.

Aspek tersebut adalah tampilan ilustrasi, gambar, dan materi yang disajikan dalam media interaktif. Dalam hal ini penyajian ilustrasi dalam bentuk video memiliki

durasi yang cukup lama, sehingga proses pembelajaran membutuhkan waktu yang cukup lama. Oleh karena itu peneliti melakukan perbaikan dengan mempersingkat durasi video tanpa mengurangi isi dari video.

Hasil akhir rata-rata respon peserta didik untuk penggunaan media interaktif berbasis ICT pada mata pelajaran seni melukis kuku (*nail art*) yaitu memperoleh 93,33% sehingga dapat dikategorikan sangat layak berdasarkan tabel kriteria skor. Analisis data penilaian dilakukan dengan cara deskriptif kuantitatif. Menurut Riduwan (2015:15), media interaktif dikatakan layak jika memenuhi persentase sebesar 61%-80% dan sangat layak jika memenuhi persentase sebesar 81%-100%.

Pada saat menggunakan media interaktif ini, peserta didik mengerjakan soal yang tersedia di dalam media. Dari hasil tes tersebut diperoleh nilai sebagai berikut:

No	NAMA SISWA	TES		Rata-Rata Nilai	Ketuntasan KKM >75
		Lathan Soal PG	Praktek Nail Style		
1	Alfina Salsabila	90	77	83,5	Tuntas
2	Amelia Ananda.P	92	85	88.5	Tuntas
3	Andira Ayu. S	95	80	87.5	Tuntas
4	Aryasi Pangestu	87	82	86.5	Tuntas
5	Ashila Syafanaya	76	83	79.5	Tuntas
6	Desyi Rachmadani	80	80	80	Tuntas
7	Dewi Maria Wati	90	80	85	Tuntas
8	Dian Yuliana	82	80	81	Tuntas

No	NAMA SISWA	TES		Rata-Rata Nilai	Ketuntasan KKM >75
		Lathan Soal PG	Praktek Nail Style		
9	Febri Hariyati	87	78	82.5	Tuntas
10	Laila Nur A	92	85	88.5	Tuntas
11	Lativa Dwi	89	90	89.5	Tuntas
12	Leony Istiqom	95	87	91	Tuntas
13	Miranti Ayu	78	80	79	Tuntas
14	Nabiella Andhiya	86	80	83	Tuntas
15	Nadhifa Beliana	78	80	79	Tuntas
16	Noer Azizah	76	78	82	Tuntas
17	Reni Puspita	88	80	84	Tuntas
18	Saskya Maghfira	92	80	86	Tuntas
19	Tia Octavia	92	89	86	Tuntas
20	Zakiyatul Uyun	92	89	90.5	Tuntas
Total Nilai Kelas		1736	1636	1686	100% Tuntas
Rata - Rata Nilai Kelas		86.8	81.8	84.3	0% Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa setelah menggunakan media interaktif, peserta didik memperoleh nilai di atas Kriteria

Ketuntasan Minimum (KKM) yakni 75, baik dari penilaian pengetahuan berupa tes soal pilihan ganda maupun penilaian keterampilan berupa praktek.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media interaktif memang layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik terhadap pelajaran *manicure, pedicure, nail art* materi seni melukis kuku (*nail art*).

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berikut ini adalah simpulan hasil penelitian berdasarkan rumusan masalah dan pembahasan yang telah dibahas pada bab sebelumnya, yaitu :

1. Prosedur pengembangan media interaktif pembelajaran materi seni melukis kuku (*nail art*) dalam pembelajaran *manicure, pedicure, dan nail art* siswa kelas SMKN 8 Surabaya ini berawal dari menyusun draft materi *nail art*, membuat desain *lay out* menggunakan *corel draw*, membuat video *nail art* dan mengedit menggunakan aplikasi *videopad*, pembuatan media menggunakan aplikasi *adobe flash CS5*, melakukan validasi yang terdiri dari media, materi, dan bahasa untuk mengetahui kelayakan media, serta melakukan uji coba media kepada peserta didik untuk mengetahui respon dari peserta didik.
2. Kelayakan media dilakukan oleh validator meliputi 3 aspek dengan hasil sebagai berikut, aspek format media diperoleh persentase sebesar 88,64% yang menunjukkan kriteria sangat layak. Pada aspek format materi memperoleh persentase 93,75% yang menunjukkan kriteria sangat layak. Sedangkan untuk aspek format bahasa diperoleh persentase sebesar 93,18% yang menunjukkan kriteria sangat layak.
3. Berdasarkan respon peserta didik, hasil akhir rata-rata respon peserta didik untuk penggunaan media interaktif berbasis ICT pada mata pelajaran seni melukis kuku (*nail art*) yaitu memperoleh 93,33% sehingga dapat dikategorikan sangat layak

Saran

- Saran dalam pengembangan media Video Pembelajaran materi melukis kuku (*nail art*) ini adalah :
1. Saran penelitian dan pengembangan lebih lanjut, hasil penelitian ini dapat digunakan dalam bidang pengembangan media pembelajaran, dan juga untuk dimanfaatkan sebagai acuan dalam penelitian lain yang relevan. Terdapat beberapa hal yang dapat ditinjau lanju ti diantaranya penelitian pada KD dan pengembangan media yang lebih baik lagi.

2. Dengan adanya penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru tata kecantikan, dalam hal mengajar hendaknya menggunakan media, agar peserta didik tidak merasa bosan dengan metode ceramah yang selalu diterapkan oleh guru.
 3. Bagi peneliti hendaknya dapat mengatasi kekurangan yang terdapat dalam pengembangan media Video Pembelajaran dari penyajian media dan komponen isi.
- 4.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi, Prastowo. 2013. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press
- Azhar, Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- BSNP. 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SMA/MA*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Deni, Darmawan. 2013. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Karakhati, Natalia. 2009. *50 kreasi cantik untuk kuku indah*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka.
- Kusantanti, Herni dkk. 2008. *Tata Kecantikan Kulit untuk SMK jilid 2*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Kusianti, Nia. 2016. *Spa & Perawatan Badan*. Surabaya: Unesa University Press
- Maspiyah. 2013. *Modul Praktikum Dasar Tata Rias*. Surabaya: FT UNESA
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada.
- Nordman, Lorraine. 2010. *Beauty Therapy The Foundation*. Canada: Cengage Learning.
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief S (dkk). 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

- Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif- Inovatif*. Bantul: Kaukaba Dipantara
- Toseli, Leigh. 2009. *Pro Nail Care: Salon secrets of the professionals*. USA: Firefly Books
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group