

VALIDASI TERHADAP KELAYAKAN MEDIA VIDEO PADA MATERI TATA RIAS WAJAH FANTASI JURUSAN TATA KECANTIKAN DI SMK NEGERI 6 SURABAYA

Alfyanna Aulia Balkis

Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Alfiyannabalqis@mhs.unesa.ac.id

Dra. Arita Puspitorini, M.Pd

Dosen Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Aritapuspitorini@unesa.ac.id

Abstrak

Pembelajaran merias wajah fantasi merupakan salah satu materi yang di pelajari di SMK Negeri 6 Surabaya. Menurut hasil pengamatan bahwa guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, Sehingga dalam pembelajaran siswa sering kali tidak fokus dan kurang tertarik mendengarkan materi yang di sampaikan guru. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui validitas terhadap kelayakan media video pada materi tata rias wajah fantasi. Rumusan masalah penelitian ini adalah Bagaimana hasil validasi ahli terhadap kelayakan media video pada tata rias wajah fantasi? manfaat penelitian ini adalah bisa dijadikan referensi bagi guru sebagai pembuatan media pembelajaran rias wajah fantasi dapat menjadikan siswa lebih aktif, menarik dan menyenangkan dengan menggunakan media video. Video merupakan media audio visual yang memiliki unsur gambar gerak akan mampu menarik perhatian dan motivasi siswa saat pembelajaran. Salah satu kelebihan dari media video adalah Video bias berisikan tentang pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika siswa berdiskusi, membaca, dan juga praktik dan salah satu kekurangan media video adalah pada saat video diputar gambar dan suara akan berjalan terus sehingga tidak semua siswa mampu menangkap informasi yang ingin diberikan dengan media video tersebut. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dengan jenis penelitian deskriptif menggunakan pendekatan kuantitatif. Pengumpulan data yang digunakan yaitu instrumen angket validasi kelayakan media. Berdasarkan hasil penelitian dikatakan bahwa validasi kelayakan media video memperoleh kategori kwalitas dengan nilai maksimal 4 dengan kriteria sangat layak (SL) dan validasi kelayakan media video dengan nilai minimum 3,7 dengan kriteria sangat layak (SL). Kesimpulannya Media Video dapat di gunakan sebagai media pembelajaran pada materi tata rias wajah fantasi

Kata Kunci: validasi kelayakan, media video, materi tata rias wajah fantasi

Abstract

Learning to apply fantasy face makeup is one of the materials learned at SMK Negeri 6 Surabaya. According to observations that the teacher only uses the lecture and question and answers method, so that in learning student are often not focused and less interested in listening to the material conveyed by the teacher. The purpose of this study was to determine the validity of the feasibility of video media on fantasy makeup. The formulation of the problem of this research is that its the result of expert validation on the feasibility of video media in fantasy facial make-up? the benefit of this research is that it can be a reference for teachers in making fantasy learning make-up media more active, interesting and fun using video media. Video as an audio visual media and has an element of motion will be able to attract the attention and motivation of student when learning. One of the strengths of video media is that video can complement the basic experiences of students when students discuss, read, and also practices and the lack of video media and one of the shortcomings of video media is that video and picture will run continuously so that not all student able to follow the information to be conveyed through the video. This type of research is this research uses descriptive research with a quantitativ approach. Data collection uses a media validation questionnaire instrument. Based on the results of the studys its was said that the validation of the feasibility of video media obtained a quality category with a maximum value of 4 with the criteria of Very Eligible (SL) and validation of the feasibility of video media with a minimum value of 3.7 with very feasible criteria (SL). In conclusion, Video Media can be used as a learning medium for fantasy makeup

Keywords: validation validity, video media, fantasy makeup

PENDAHULUAN

Salah satu yang sangat penting dalam proses pendidikan yaitu proses pembelajarannya. Menurut Daryanto dan Rahardjo (2012: 30) dikatakan pembelajaran apabila sebuah proses berkomunikasi yang baik antara komponen-komponen sistem pembelajaran tersebut. Untuk menjadikan pembelajaran tersebut menjadi baik maka perlu adanya proses yang bisa menjalin komunikasi edukatif yang baik antara siswa dengan guru, maupun antar siswa itu sendiri. Dikatakan Indikator tujuan pembelajaran tercapai yaitu dengan adanya hasil belajar siswa yang diperoleh selama masa pembelajaran, dari nilai hasil belajar guru dapat mengetahui bahwa siswa telah berhasil dan siswa yang belum berhasil dalam mendapatkan nilai hasil belajar yang baik, sehingga guru harus melakukan perbaikan dan juga koreksi atas proses selama kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Cara yang digunakan untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan cara melakukan berbagai terobosan yang dapat mengembangkan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana juga prasarana pendidikan, sebagai tujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran. Guru diharuskan untuk memberikan pembelajaran yang dapat menjadikan siswa lebih inovatif sehingga siswa terdorong untuk dapat belajar dengan optimal baik di luar sekolah maupun didalam pembelajaran. fungsi sekolah adalah sebagai sarana dan juga fasilitas yang dapat membantu, memudahkan, mampu mengarahkan, mengembangkan dan membimbing ke arah kehidupan yang lebih baik, tidak hanya untuk diri sendiri tetapi juga bagi manusia yang lainnya. Indonesia memiliki banyak sarana persekolahan yang sangat baik digunakan untuk pendidikan yaitu salah satunya berupa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Sekolah Menengah Kejuruan adalah salah satu sekolah yang menjadi salah satu pilihan sekolah lanjutan yang setara dengan Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Madrasah Aliyah (MA) untuk siswa yang ingin mempelajari keahlian dalam satu bidang tertentu. Sekolah Menengah Kejuruan diperuntukkan untuk dapat menjadikan siswa lulusannya untuk siap kerja sesuai dengan jurusan yang di gelutinya. Hal ini dapat di lihat pada pernyataan Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia no.34 tahun 2018 tentang standar nasional pendidikan sekolah menengah kejuruan/madrasah aliyah kejuruan bahwa Standar kompetensi lulusan SMK/MAK dilihat dari tujuan pendidikan nasional dan profil lulusan dalam rumusan sesuai kompetensi. SMK/MAK salah satu sekolah pendidikan nasional yang memiliki tujuan

kejuruan yang dapat menciptakan pekerja yang terampil dan memiliki keahlian sesuai dengan bidang jurusan yang digeluti di dunia industri, serta bisa meningkatkan bakat dalam dirinya untuk mengadopsi dan beradaptasi sesuai perkembangan zaman maupun perkembangan ilmu pengetahuan sesuai bidangnya dan juga meningkatkan pengetahuan teknologi. Berdasarkan pernyataan diatas sudah jelas dikatakan bahwa sekolah menengah kejuruan membimbing siswa nya untuk dapat fokus pada satu program keahlian dibidangnya.

Sekolah menengah kejuruan di Surabaya salah satunya adalah SMK Negeri 6 Surabaya. Jurusan Tata kecantikan meliputi kecantikan rambut dan kecantikan kulit. Letak SMK Negeri 6 Surabaya berada di JL. Margorejo, No. 76, Wonocolo, Surabaya 60238. Pembelajaran merias wajah fantasi merupakan salah satu materi siswa kelas XI di SMK Negeri 6 Surabaya yang termasuk dalam mata pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, Nail Art, dan Rias Wajah Khusus dan Kreatif. Materi rias wajah fantasi masih sangat asing bagi peserta didik, karena rias wajah fantasi baru akan di pelajari di kelas XI, sehingga ditemukan keragaman masalah dalam pembelajaran rias wajah fantasi, diantaranya : sering terlihat bahwa peserta didik kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar sehingga peserta didik jarang sekali bertanya ataupun mengutarakan ide, walaupun guru seringkali meminta peserta didik menanyakan hal-hal yang belum difahami, juga peserta didik masih monoton dalam menerapkan ide-nya pada proses belajar mengajar rias wajah fantasi, sehingga peran guru masih sangat di perlukan dalam memberikan ide ide untuk pembuatan desain riasan, kurangnya ide tersebut dikarenakan peserta didik masih kurang pengetahuannya tentang rias wajah fantasi dan sedikitnya minat peserta didik dalam membaca buku.

Berdasarkan hasil pengamatan, guru menyampaikan materi hanya dengan metode ceramah dan seringkali menggunakan metode diskusi atau tanya jawab, Sehingga dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik sering kali tidak fokus dan kurang tertarik mendengarkan materi yang di sampaikan guru, untuk meningkatkan daya tarik dan perhatian peserta didik guru perlu menggunakan media yang dapat menumbuhkan ide-ide bagi peserta didik. Media tersebut harus dapat mencapai tujuan yang diinginkan yaitu dapat menyampaikan materi secara jelas dan mudah di mengerti oleh peserta didik dan media yang tersebut adalah media video.

Media video pembelajaran adalah alat bantu ajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Video sebagai media audio visual dan mempunyai unsur gerak akan

mampu menarik perhatian dan motivasi peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Video mampu merangkum banyak kejadian dalam waktu yang lama menjadi lebih singkat dan jelas dengan disertai gambar dan suara yang dapat diulang-ulang dalam proses penggunaannya. Kelebihan video ialah mampu membantu memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna tanpa terikat oleh bahan ajar lainnya. Konten yang dinamis dalam video mampu menambah durasi perhatian siswa dari pada media pembelajaran yang lain. Namun tanpa dipungkiri suatu media pembelajaran tentu akan terdapat kekurangan dari media tersebut. Proses pembuatan video membutuhkan biaya yang tidak sedikit dan waktu yang cukup lama, material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada didalamnya, dan apabila dalam pengambilan gambar yang kurang tepat dapat menimbulkan keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat. Berdasarkan permasalahan di atas maka perlu dilakukan penelitian tentang “VALIDASI TERHADAP KELAYAKAN MEDIA VIDEO PADA MATERI TATA RIAS WAJAH FANTASI JURUSAN TATA KECANTIKAN DI SMK NEGERI 6 SURABAYA”

Tujuan penelitian ini adalah :

Untuk mengetahui hasil validasi ahli terhadap kelayakan media video pada materi tata rias wajah fantasi jurusan tata kecantikan di SMK Negeri 6 Surabaya.

Rumusan masalah penelitian ini adalah :

Bagaimana hasil validasi ahli terhadap kelayakan media video pada tata rias wajah fantasi jurusan tata kecantikan di SMK Negeri 6 Surabaya?

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan penelitian menggunakan media

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam pembuatan media pembelajaran tata rias wajah fantasi menjadi lebih aktif, menarik dan menyenangkan dengan menggunakan media video

Asumsi penelitian ini adalah :

Dapat diasumsikan bahwa hasil validasi ahli terhadap kelayakan media video dapat digunakan pada materi tata rias wajah fantasi jurusan tata kecantikan SMK Negeri 6 Surabaya.

A. Media Pembelajaran

Kata media sendiri diambil dari bahasa Latin yaitu *medius* yang berarti perantara atau pengantar. Dengan demikian, media merupakan sarana penyampai pesan atau penyampai informasi belajar. Menurut Sudiman (2016: 6) menyampaikan media adalah semua komponen yang ada dalam lingkungan sekitar yang dapat menstimulus siswa belajar. Sudiman (2016:8) juga berpendapat bahwa media ialah segala bentuk fisik yang dapat memberikan informasi serta menaikkan minat siswa dalam belajar.

Menurut Arsyad (2014: 10), media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat berfungsi untuk penyampaian pesan atau menyalurkan pengetahuan pada proses pembelajaran sehingga mampu menstimulus minat serta perhatian siswa untuk belajar. Arsyad (2014: 3) memahami bahwa secara garis besar, media yaitu manusia, informasi, materi atau kejadian yang mampu membuat kondisi siswa agar mendapatkan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Dalam hal ini buku, guru di sekolah serta komponen elektronik maupun grafis termasuk bisa disebut sebagai media. Sedangkan Heinich (2014: 5) memberi batasan bahwa istilah dari sumber kepada penerima. Jadi, segala komponen elektronik maupun grafis merupakan media komunikasi.

Kesimpulan dari pendapat di atas yaitu media pembelajaran adalah segala komponen yang ada di lingkungan sekitar proses pembelajaran untuk memperjelas materi pembelajaran. Dengan adanya media, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, terfokus dan merangsang minat siswa untuk belajar sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Daryanto (2012: 9) salah satu manfaat media dalam proses pembelajaran sebagai berikut :

- Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau dengan perantara gambar, potret, *slide*, film, video atau media yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda atau peristiwa sejarah.
- Mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, misalnya karena jarak jauh.
- Mengamati gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati karena ukurannya yang tidak memungkinkan. Misalnya bakteri yang akan diteliti di sekolah.

Arsyad (2014: 19) mengatakan salah satu fungsi utama media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu dalam mengajar yang dapat mempengaruhi atau

mengubah kondisi, iklim serta lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru.

Kesimpulan dari berbagai pendapat tersebut yaitu fungsi media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu mengajar, yaitu selain untuk memudahkan dalam penyampaian informasi dari guru menuju siswa, juga dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan berlangsung efektif.

Kriteria pemilihan media menurut Sadiman (2010:85) seharusnya sesuai dengan konteks yaitu media merupakan alat dari sistem instruksional secara keseluruhan. Walaupun isi dan tujuannya sudah diketahui, masih ada fakta lain yang perlu dipertimbangkan misalnya karakteristik siswa, organisasi kelompok belajar, strategi pembelajaran, alokasi waktu, sumber dan prosedur penilaian. Sebagai pendekatan praktis menyarankan supaya memperhatikan media apa saja yang ada, berapa harganya dan membutuhkan waktu berapa lama untuk mendapatkannya, serta format apa yang dapat memenuhi keinginan pemakai (misalnya siswa dan guru)

Sudjana (2015: 4) menyebutkan salah satu kriteria dalam pemilihan media, yaitu :

- (a) kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran,
- (b) dukungan media terhadap isi materi pembelajaran (fakta, konsep, prinsip dan generalisasi)
- (c) kemudahan untuk mendapatkan media,

Manfaat media pembelajaran menurut Arsyad (2014:28) yaitu menarik perhatian siswa dalam belajar, memperjelas makna yang ingin disampaikan dari bahan pembelajaran, memberikan variasi metode mengajar bagi guru yaitu tidak hanya komunikasi verbal. Siswa juga dapat melakukan kegiatan lebih banyak dalam proses pembelajaran, karena tidak hanya memperhatikan penjelasan yang diberikan guru tetapi juga melakukan aktifitas lain misalnya mengamati, memerankan, mendemonstrasikan, melakukan dan sebagainya.

Menurut Sadiman (2010: 17) menyampaikan beberapa manfaat media pembelajaran yaitu:

- a. Memperjelas dalam penyampaian informasi yang tidak hanya bersifat verbal.
- b. Mengatasi adanya keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, contohnya pada objek yang berukuran besar dapat diganti dengan film, gambar, realita ataupun model.

- c. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat meningkatkan aktivitas siswa, sehingga memunculkan keinginan untuk belajar, memungkinkan terjadinya interaksi secara langsung antara siswa dengan lingkungan dan memberikan kesempatan siswa untuk belajar secara mandiri menurut kemampuannya.

B. Media Video

Dewasa ini pembelajaran sudah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Salah satunya di tunjukkan dengan adanya penggunaan media video, pengajar akan lebih mudah menyampaikan materi karena peserta dapat secara langsung melihat dan mendengar, sehingga dapat diharapkan dapat menarik perhatian peserta pada materi yang di tampilkan. Menurut Munir (2012:18), video pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata.

Media video yang digunakan dalam proses belajar mengajar memiliki banyak manfaat dan keuntungan, diantaranya adalah video merupakan pengganti alam sekitar dan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat siswa seperti materi proses pencernaan makanan dan pernafasan, video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang, video juga mendorong dan meningkatkan motivasi siswa untuk tetap melihatnya. (Azhar Arsyad, 2011: 49). Cecep Kustandi (2013: 64) mengungkapkan bahwa video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap. Sedangkan menurut Arsyad (2014: 49) menyatakan bahwa media video merupakan gambar dalam frame, dimana frame demi frame di proyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga apada layar terlihat gambar hidup. Video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai, kemampuan video dapat melukiskan gambar hidup dengan suara memberikan daya tarik sendiri.

Dari beberapa definisi dapat disimpulkan bahwa video merupakan suatu sistem yang mampu menyampaikan pengajaran yang menggambarkan suatu objek yang bergerak bersamaan dengan suara alamiah, dan dalam proses perekamannya maupun proses penayangannya melibatkan teknologi.

Menurut Munadi (2013:127) salah satu karakteristik video diantaranya adalah :

- a) Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.

- b) Video dapat di ulang biila perlu untuk menambah kejelasan.
- c) Pesan yang disampaikan nya cepat dan mudah diingat.
- d) Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa.

Kelebihan dan kelemahan media video :

Cecep Kustandi (2013: 64), kelebihan apabila menggunakan media video dalam pembelajaran, yaitu:

1. Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika siswa berdiskusi, membaca, dan praktik.
2. Video dapat menunjukan objek secara normal yang tidak dapat dilihat, seperti kerja jantung ketika berdenyut.
3. Mendorong dan meningkatkan motivasi siswa serta menanamkan sikap dan segi afektif lainnya.
4. Video mengandung nilai-nilai positif yang dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.

Cecep Kustandi (2013: 64-65), mengungkapkan beberapa kelemahan dalam menggunakan media video pembelajaran yaitu:

1. pengadaan video umumnya memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang banyak,
2. pada saat diputar video gambar dan suara akan berjalan terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui video tersebut,
3. video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan kecuali video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri

Beberapa upaya untuk mengatasi kekurangan media tersebut, antara lain :

1. pembuatan media video dikerjakan jauh hari sebelum pembelajaran dilakukan, hal ini dimaksud kan agar media video dapat dimanfaatkan secara maksimal, baik dari segi kualitas media maupun isi materi yang terkandung didalamnya.
2. Bagi guru jika ada siswa yang kurang bisa mengikuti informasi karena video dan gambarnya berjalan terus maka guru dapat *mempause* video dan menjelaskannya kembali sehingga siswa dapat menerima informasi secara maksimal.
3. Video yang ditayangkan oleh guru akan di buat atau di rancang sendiri sehingga hasil video akan sesuai dengan tujuan belajar yang diinginkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Pengumpulan data menggunakan instrumen angket validasi kelayakan media. Subyek penelitian ini adalah 3 dosen prodi tata rias di univeristas negeri surabaya dan 2 guru jurusan tata kecantikan di SMK Negeri 6 Surabaya . Sedangkan Objek penelitian ini adalah kelayakan media video

Teknik Analisis Data :

Analisis Kelayakan Media Video

Teknik analisis data untuk menghitung kelayakan media video dengan menggunakan rumus Rerata, yaitu :

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

(Riduwan, 2012)

Perhitungan kelayakan penggunaan media dapat diklasifikasikan didalam kriteria sebagai berikut :

Nilai Rata-rata	KRITERIA
3,26 – 4,00	Sangat Layak
2,51 – 3,25	Layak
1,76 – 2,50	Cukup Layak
1,00 – 1,75	Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut akan di paparkan hasil validasi terhadap kelayakan media video untuk materi tata rias wajah fantasi jurusan tata kecantikan di smk negeri 6 surabaya. Sebelum melakukan pembuatan media video peneliti terlebih dahulu melakukan observasi kepada siswa maupun guru yang berada di smk negeri 6 surabaya. Adapun materi yang di pilih merupakan materi rias wajah fantasi flora yang dikarenakan materi tata rias wajah fantasi flora merupakan rias wajah fantasi pemula (awal) yang akan di pelajari dalam materi tata rias wajah fantasi.

Berdasarkan hasil pengamatan kendala para siswa dan guru adalah kurangnya media pembelajaran pada saat memberikan materi tata rias wajah fantasi. Sehingga siswa kurang tertarik dan kurang faham pada materi tersebut dan guru pun kurang optimal dalam menyampaikan materi langkah-langkah pembuatan tata rias wajah fantasi tersebut. Drai data hasil pengamatan,

maka peneliti ingin mengetahui bagaimanakah validasi terhadap kelayakan media video untuk materi tata rias wajah fantasi di smk negeri 6 surabaya?

Menurut Cecep Kustandi (2013: 64) mengungkapkan bahwa video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap. Sedangkan menurut Arsyad (2014: 49) menyatakan bahwa media video merupakan gambar dalam frame, dimana frame demi frame di proyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga apada layar terlihat gambar hidup. Video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai, kemampuan video dapat melukiskan gambar hidup dengan suara memberikan daya tarik sendiri.

hasil jadi media video :



Gambar 1. Intro pembukaan video
(Sumber : Pribadi 2020)



Gambar 2. Pembukaan
(Sumber : Pribadi 2020)



Gambar 3. Kosmetika yang digunakan
(Sumber : Pribadi 2020)



Gambar 4. Langkah kerja
(Sumber : Pribadi 2020)



gambar 5. Hasil jadi
(Sumber : Pribadi 2020)



Gambar 6. Beautician dan model
(Sumber : Pribadi 2020)



Gambar 7. Intro penutupan video
(Sumber : Pribadi 2020)

Setelah berhasil membuat media video kemudian media video di validasikan kepada para ahli yaitu 3 dosen prodi tata rias unesa dan 2 guru di jurusan tata kecantikan di smk negeri 6 surabaya. Dengan hasil sebagai berikut :

Hasil Validasi

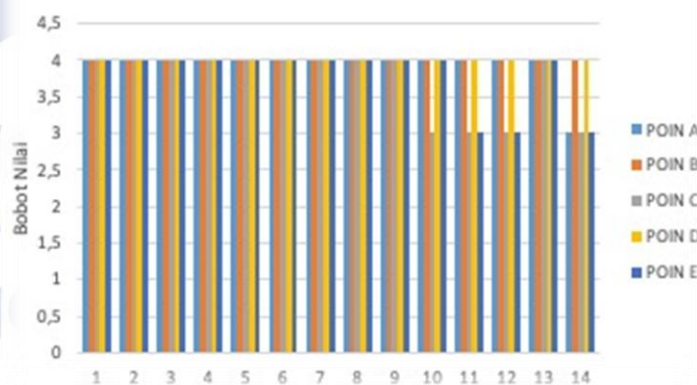


Diagram 1. Hasil validasi kelayakan
Sumber : Amitava Mitra (2008)

Berdasarkan diagram di atas dapat di jelaskan bahwa hasil validasi terhadap kelayakan media video sebagai berikut :

Pada aspek 1 yang dinilai berupa gambar dan teks yang terdapat pada media video saling berkaitan memperoleh nilai rata-rata 4 yang berarti sangat layak. Pada aspek 2 berupa “gambar pada media video mudah dipahami” memperoleh nilai rata-rata 4 yang

berarti sangat layak. Pada aspek 3 aspek yang di nilai berupa “teks pada media mudah dibaca dan dipahami” memperoleh nilai rata-rata 4 yang artinya sangat layak. Pada aspek 4 yang di nilai berupa “Kesesuaian isi media *video* dalam menjelaskan tujuan rias wajah fantasi, kosmetik yang digunakan dan langkah kerja rias wajah fantasi *flora*” memperoleh nilai rata-rata 4 yang artinya sangat layak. Pada aspek 5 yang di nilai berupa “Kesesuaian isi media *video* dalam membantu siswa memahami langkah kerja rias wajah fantasi *flora*” yang memperoleh nilai rata-rata 4 yang artinya sangat layak. Pada aspek 6 yang di nilai berupa “Kesesuaian isi media *video* dalam melatih pemahaman siswa terhadap langkah-langkah pembuatan rias wajah fantasi *flora*” yang memperoleh nilai rata-rata 4 yang artinya sangat layak. Pada aspek 7 yang di nilai berupa “Kebenaran materi berdasarkan materi rias wajah fantasi *flora*” yang memperoleh nilai rata-rata 4 yang artinya sangat layak. Pada aspek 8 yang di nilai berupa “Kesesuaian materi berdasarkan sumber yang relevan” memperoleh nilai rata-rata 4 yang artinya sangat layak. Pada aspek 9 yang di nilai berupa “Keterpaduan desain *video* dengan isi materi” memperoleh nilai rata-rata 4 yang artinya sangat layak. Pada aspek 10 yang di nilai berupa “Kesesuaian durasi waktu media *video* dengan isi materi” memperoleh nilai rata-rata 3,8 yang artinya sangat layak. Pada aspek 11 yang di nilai berupa “Kesesuaian warna desain *video*” memperoleh nilai rata-rata 3,8 yang artinya sangat layak. Pada aspek 12 yang di nilai berupa “Penempatan dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman” memperoleh nilai rata-rata 3,8 yang artinya sangat layak. Pada aspek 13 yang di nilai berupa “Penyajian keseluruhan isi dan desain *video* serasi” memperoleh nilai rata-rata 4 yang artinya sangat layak. Pada aspek 14 yang di nilai berupa “Kesesuaian keseluruhan media *video* (warna, desain, durasi waktu)” memperoleh nilai rata-rata 3,4 yang artinya sangat layak

Dari hasil data keseluruhan dan dihitung dengan rata-rata maka hasil validasi terhadap kelayakan media video pada tata rias wajah fantasi jurusan tata kecantikan di SMK Negeri 6 Surabaya sangat layak digunakan dengan nilai rata-rata maksimal 4 dan nilai rata-rata minimum 3,4 yang artinya media video sangat layak di gunakan pada materi tata rias wajah fantasi di SMK Negeri 6 Surabaya, dan hasil data dari penelitian mendapatkan kesimpulan umum bahwa media video dapat digunakan untuk pembelajaran materi rias wajah fantasi dengan revisi.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian di atas dapat di simpulkan bahwa validasi terhadap kelayakan media video mendapatkan rata-rata nilai dengan kategori sangat layak artinya

media video sangat layak digunakan pada materi tata rias wajah fantasi jurusan tata kecantikan di SMK Negeri 6 Surabaya.

Saran

1. Bagi para pengajar sebaiknya dalam menyampaikan materi rias wajah fantasi menggunakan media video atau dapat dikembangkan pada materi yang lain mengingat media video telah terbukti efektif digunakan dalam menyampaikan materi rias fantasi. Media video ini sangat cocok digunakan pada pelajaran yang bersifat praktek dan mendemokan. Oleh sebab itu penggunaan media ini harus dimanfaatkan secara maksimal utamanya pelajaran yang bersifat praktek.
2. Penelitian ini dapat di lanjutkan dengan penelitian berupa penerapan media video pada hasil belajar tata rias wajah fantasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Zahra, 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto dan Muljo Rahardjo . 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media
- Heinich (2014: 5) Heinich, R.et al. (2002). *Instructional media and technology for learning*, 7th edition. New Jersey : Prentice Hall, Inc. (<http://books.google.co.id>, di akses pada tanggal 20 juli 2017).
- Kustandi, Cecep. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Kustandi, Cecep., dan Sutjipto, Bambang. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mitra, Amitava, “Fundamentals of Quality Control and Improvement”, Edisi ke-2, Prentice-Hall Inc., New Jersey, 2008.
- Munadi, Yudhi.2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Referensi (GP Press Group)

Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia no.34 tahun 2018 tentang standar nasional pendidikan sekolah menengah kejuruan

Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.

Riduwan. 2012. *Pengantar Statistika*. Bandung: Alfabeta.

Sanjaya, Wina. 2014. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta:: Kencana

Sadiman. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sudiman, Arief S, dkk. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta

