

## **PENERAPAN MEDIA AUDIO DAN VISUAL DALAM PEMBELAJARAN MAKEUP FANTASI BAGI SISWA TATA KECANTIKAN SMK**

**Naruzi Kartinasari**

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

[naruzi.18048@mhs.unesa.ac.id](mailto:naruzi.18048@mhs.unesa.ac.id)

**Sri Dwiwanti, S.pd., M.PDM**

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

[sridwiwanti@unesa.ac.id](mailto:sridwiwanti@unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Penerapan media audio dan visual dalam pembelajaran *makeup* fantasi bagi siswa tata kecantikan SMK berdasarkan studi literatur media dan argumentasi penulis media ini efektif digunakan. Media dapat diartikan sebagai suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi, sedangkan media audio dan visual merupakan saluran yang digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi melalui audio (suara) dan visual (gambar). *Makeup* fantasi salah satu mata pelajaran yang terdapat pada kurikulum jurusan tata kecantikan. Heterogenitas yang ada dalam kelas menjadi sebuah tantangan tersendiri untuk para pengajar dalam menyampaikan materi sehingga penerapan pembelajaran sangat membantu untuk tercapainya tujuan-tujuan dari mata pelajaran tersebut. Media audio dan visual ini sangat cocok diterapkan di mata pelajaran *makeup* fantasi karena dapat membangun afektif, kognatif dan keterampilan siswa sehingga membangun *interest* saat pembelajaran. Jika dibandingkan dengan media cetak, media ini lebih menarik dengan berbagai referensi yang dapat dilihat dan didengar. Penerapan ini erat dengan karakter *millennial* zaman sekarang dengan berbagai sumber dan akses yang luas seperti *youtube*, *pinterest*, media sosial dan lain sebagainya. Media audio dan visual ini mudah digunakan akan tetapi memerlukan biaya tambahan untuk perlengkapan penunjang audio dan visual. Dengan media ini dapat menunjang kreatifitas siswa dalam menciptakan karya *makeup* fantasi dengan berbagai model yang sesuai. Tujuan artikel adalah untuk mengetahui 1) media pembelajaran audio dan visual dalam pembelajaran *makeup* fantasi, 2) kelebihan dan kelemahan media pembelajaran audio dan visual. Berdasarkan hasil studi literatur dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran media audio dan visual pada *makeup* fantasi di SMK dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa serta dapat meningkatkan motivasi, kreatif siswa dalam kegiatan pembelajaran.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, media audio dan visual, *makeup* fantasi

### **Abstract**

*The application of audio and visual media in the learning of fantasy makeup for vocational beauty students based on the study of media literature and the arguments of the authors of this method is effectively used. Media can be interpreted as a form and channel that can be used in a process of presenting information, while audio and visual media are channels that are used to convey information through audio (sound) and visual (picture). Fantasy makeup is one of the subjects in the beauty majors curriculum.. Heterogeneity in the classroom becomes a challenge for teachers in delivering material so that the application of learning is very helpful for the achievement of the objectives of the subject. This audio and visual media is very suitable to be applied in the subjects of fantasy makeup because it can build students' affective, cognitive and skills so as to build interest in learning. When compared with print media, this method is more interesting with various references that can be seen and heard. This application is closely related to today's millennial character with a wide variety of sources and access such as YouTube, Pinterest, social media and so on. The purpose of the article is to find out 1) audio and visual learning media in learning fantasy makeup, 2) strengths and weaknesses of audio and visual learning media. Based on the results of the literature study, it can be concluded that the application of audio and visual media learning methods to fantasy makeup in Vocational Schools can increase the activeness and learning outcomes of students and can increase motivation, creative students in learning activities.*

**Keywords:** *learning media, audio and visual media, fantasy makeup*

## PENDAHULUAN

Sistem pendidikan Indonesia mengeluarkan sistem wajib belajar selama 12 tahun, hal ini daitur dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003. Berbagai banyak pilihan sekolah dari bangku sekolah dasar, menengah pertama sampai menengah atas. Di bangku sekolah menengah atas diberikan berbagai pilihan sesuai dengan tujuan masing-masing siswa, salah satunya pendidikan kejuruan.

Pendidikan kejuruan ini banyak diminati oleh para pelajar karena langsung mencetak bakat/minat mereka dan dapat langsung berkerja sesuai ketrampilan masing-masing. Tidak menutup kemungkinan siswa lulusan sekolah kejuruan ini melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi yaitu bangku perkuliahan.

Rumusan arti pendidikan kejuruan sangat bervariasi. Menurut Rupert Evans (1978), pendidikan kejuruan adalah bagian dari sistem pendidikan yang mempersiapkan seseorang agar lebih mampu bekerja pada satu kelompok pekerjaan atau satu bidang pekerjaan daripada bidang-bidang pekerjaan lainnya. Menurut penjelasan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 15, pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Pendidikan kejuruan terdiri dari Sekolah Menengah Kejuruan, dan Madrasah Aliyah Kejuruan.<sup>1</sup>

Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik untuk bekerja dalam bidang tertentu dengan memiliki kemampuan keterampilan keras (*hard skill*) dan keterampilan lunak (*soft skill*) (Sudira, 2012:13). Sekolah Menengah Kejuruan menyajikan berbagai jurusan sesuai peminatan siswa sehingga diharapkan dapat menguasai dan ahli dibidangnya.

Jurusan yang dimiliki setiap sekolahpun berbeda, bahkan ada SMK yang didesain untuk jurusan tertentu. Jurusan-jurusan di SMK antara lain Teknologi & Rekayasa (teknik bangunan, otomotif, plumbing & sanitasi, survei & pemetaan, ketenagalistrikan, pendingin & tata udara, mesin, teknologi pesawat udara, perkapalan, tekstil, dll); Teknologi Informasi dan Komunikasi (teknik telekomunikasi, komputer & informatika dan broadcasting); Kesehatan (Kesehatan dan Perawatan Sosial); Agribisnis dan Agroindustri (kehutanan, penyuluhan pertanian dll) ; Bisnis dan Manajemen (administrasi, keuangan dan tata niaga); Seni, Kerajinan dan Pariwisata (seni rupa, desain & produksi kriya, seni pertunjukkan, pariwisata, tata boga, tata kecantikan dan tata busana) ;

Kompetensi keahlian tata kecantikan merupakan salah satu program kompetensi yang mempelajari tentang perawatan dan rias kulit maupun rambut. Kompetensi keahlian ini bertujuan menjadi program berstandar nasional dan internasional yang mampu menyiapkan tenaga kerja kompeten dengan membekali peserta didiknya pengetahuan, sikap dan keterampilan dibidang perawatan dan penataan rambut serta perawatan kulit dan rias wajah.<sup>2</sup>

Jurusan tata kecantikan salah satu jurusan yang diminati oleh kaum wanita karena, tetapi tidak menutup kemungkinan diminati oleh kaum lelaki. Hal ini dapat dijumpai pekerja seni dibidang kecantikan juga para lelaki, contohnya ivan gunawan. Selain konsen dibidang tata busana tetapi juga dibidang kecantikan (makeup). Dibuktikan dengan produk-produk kecantikan dengan memakai personal *branding*nya.

Jurusan kecantikan memiliki porsi yang jelas dalam dunia perkerjaan layaknya membuat salon, klinik kecantikan, MUA, *hairstylist* dan lain sebagainya. Keahlian-keahlian yang dapat diserap di bangku SMK inilah yang menjadi sasaran para siswa. Keahlian ini termuat dalam kurikulum yang disusun oleh kementerian pendidikan sehingga sesuai porsi dan memiliki arah yang jelas.

Keberhasilan suatu lembaga pendidikan (SMK) untuk mencapai tujuan yang diinginkan tidak hanya tergantung pada gedung yang megah, SDM mengelola lembaga pendidikan, media pembelajaran yang lengkap, sarana pembelajaran yang dimiliki serta peralatan praktik yang canggih, melainkan juga kurikulum yang baik. Menurut struktur kurikulum SMK (Perdirjen Dikdasmen No. 07/D.D5/KK/2018 tanggal 7 Juni 2018 jurusan kecantikan memiliki 6 muatan nasional, 2 muatan kewilayahan dan 3 muatan peminatan kejuruan yang memiliki muatan yang berbeda-beda setiap jenjangnya, dengan data sebagai berikut :

Tabel 1.

8.3. Program Keahlian : Tata Kecantikan  
8.3.1. Kompetensi Keahlian : Kecantikan Kulit dan Rambut (3 Tahun)

MATA PELAJARAN		ALOKASI WAKTU
<b>A. Muatan Nasional</b>		
1.	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	318
2.	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	212
3.	Bahasa Indonesia	320
4.	Matematika	424
5.	Sejarah Indonesia	108
6.	Bahasa Inggris dan Bahasa Asing Lainnya*)	352
Jumlah A		1.734
<b>B. Muatan Kewilayahan</b>		
1.	Seni Budaya	108
2.	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	144
Jumlah B		252
<b>C. Muatan Peminatan Kejuruan</b>		
<b>C1. Dasar Bidang Keahlian</b>		
1.	Simulasi dan Komunikasi Digital	108
2.	IPA Terapan	108
3.	Kepariwisata	108
<b>C2. Dasar Program Keahlian</b>		
1.	Sanitasi <i>Hygiene</i> Kecantikan	72
2.	Anatomi dan Fisiologi	108
3.	Kecantikan Dasar	288
<b>C3. Kompetensi Keahlian</b>		
1.	Pemangkas dan Pewarnaan Rambut	386
2.	Pengeritingan Rambut dan Penataan Sanggul Tradisional dan Kreatif	490
3.	Perawatan Tangan, Kaki, <i>Nail Art</i> dan Rias Wajah Khusus dan Kreatif	348
4.	Perawatan Wajah, Badan ( <i>Body Massage</i> ) dan <i>Waxing</i>	490
5.	Produk Kreatif dan Kewirausahaan	524
Jumlah C		3.030
Total		5.016

Sumber : Struktur kurikulum SMK (Perdirjen Dikdasmen No. 07/D.D5/KK/2018)

Tabel 2.

8.3.2. Kompetensi Keahlian : Spa dan Beauty Therapy (4 tahun)

MATA PELAJARAN		ALOKASI WAKTU
<b>A. Muatan Nasional</b>		
1.	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	318
2.	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	212
3.	Bahasa Indonesia	320
4.	Matematika	424
5.	Sejarah Indonesia	108
6.	Bahasa Inggris dan Bahasa Asing Lainnya*)	488
Jumlah A		1.870
<b>B. Muatan Kewilayahan</b>		
1.	Seni Budaya	108
2.	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	144
Jumlah B		252
<b>C. Muatan Peminatan Kejuruan</b>		
<b>C1. Dasar Bidang Keahlian</b>		
1.	Simulasi dan Komunikasi Digital	108
2.	IPA Terapan	108
3.	Kepariwisata	108
<b>C2. Dasar Program Keahlian</b>		
1.	Sanitasi, <i>Hygiene</i> dan K3	72
2.	Anatomi dan Fisiologi	108
3.	<i>Basic Beauty Therapy</i> dan SPA	288
<b>C3. Kompetensi Keahlian</b>		
1.	Manicure, <i>Pedicure</i> dan <i>Waxing</i> pada SPA	692
2.	Perawatan Wajah ( <i>Beauty Aesthetic</i> ) pada SPA	868
3.	Perawatan Badan ( <i>Body Treatment</i> ) Pada SPA	868
4.	Pengelolaan Usaha <i>Beauty Aesthetic</i> Pada SPA (Bilingual)	442
5.	Produk Kreatif dan Kewirausahaan	864
Jumlah C		4.526
Total		6.648

Sumber : Struktur kurikulum SMK (Perdirjen Dikdasmen No. 07/D.D5/KK/2018)

Muatan peminatan kejuruan terbagi menjadi tiga yaitu dasar bidang keahlian, dasar program keahlian dan kompetensi keahlian. Ketiga dasar tersebut juga memiliki konsentrasi yang lebih spesifik layaknya dalam kompetensi keahlian yaitu rias wajah khusus dan kreatif. Dokumen kurikulum tata kecantikan kulit dan rambut terdapat kompetensi dasar dan unit kompetensi.

Pada kompetensi dasar 3.17 sampai 3.19 mengenai menganalisis, menerapkan dan mengevaluasi rias wajah fantasi dengan jumlah jam pelajaran 8 jam. Rias wajah fantasi itu sendiri salah satu rias wajah yang mengubah tampilan sesuai dengan tema yang akan diterapkan. Sebuah

tantangan tersendiri untuk para siswa untuk mempelajari mata pelajaran ini.

Tidak hanya siswa saja tetapi pengajar juga memiliki tantangan, selain memiliki ilmu tentang dunia rias wajah fantasi tetapi pengajar harus bisa menyampaikan dengan baik dan menarik sehingga dapat diterima dan dipraktikkan secara langsung oleh siswanya. Media pembelajaranpun bersumber dari inovatif dan kreasi pengajar dengan menggunakan alat-alat penunjang.

Di era digital ini pengajar bertransformasi dalam media pembelajaran layaknya menggunakan audio dan visual. Selain untuk menghemat biaya penggunaan teknologi dapat mempermudah pengajar dan para siswa. Tidak dapat dipungkiri penggunaan audio visual ini sangat cocok diterapkan dalam mata pelajaran *makeup* fantasi.

Media pembelajaran menggunakan audio dan visual merumerupakan salah satu jenis media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran karena menggunakan unsur media suara dan melihat secara langsung yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti dan memahami materi pembelajaran. Berdasarkan permasalahan maka perlu dilakukan penelitian tentang "Penerapan Media Audio dan Visual dalam Pembelajaran *Makeup* Fantasi bagi Siswa Tata Kecantikan SMK".

### Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka rumusan masalah tersebut yaitu:

1. Bagaimana media pembelajaran audio dan visual?
2. Bagaimana keunggulan dan kelemahan media pembelajaran audio dan visual?

### Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yaitu:

1. Mendiskripsikan media pembelajaran audio dan visual.
2. Mengetahui kelebihan dan kelemahan media pembelajaran audio dan visual.

### PEMBAHASAN

*Makeup* fantasi adalah seni tata rias yang bertujuan membentuk kesan wajah model menjadi wujud khayalan yang diangan-angakan, tetapi segera dikenali oleh yang melihatnya (Martha Tilaar, 1997). Rias Fantasi merupakan rias yang menerapkan berbagai jenis atau tipe tema namun tetap mempertahankan penampilan manusia seutuhnya dan tidak merubah atau menambahkan bentuk baru pada wajah, dan bagianbagian wajah lainnya.

*Makeup* fantasi memiliki pendekatan yang lebih artistik daripada *makeup* wajah biasa. Menurut Delamar *Academy*, *makeup* artis sering menggunakan *lateks*, buah palsu, rambut, *glitter* dan cat-udara disikat untuk membuat potongan-potongan mereka. Beberapa hal perlu diperhatikan

dalam tata rias fantasi adalah tema, rias wajah, rambut, *body painting*, busana dan aksesoris. Tema yang dapat dijadikan sebagai Objek rias Fantasi :

1. Flora

Menggambarkan tumbuh-tumbuhan seperti; bunga, buah-buahan, pohon, dll. Tumbuhan yang dibuat dapat berupa bentuk sebenarnya atau stilasi dari motif tumbuhan.



Gambar I

(Sumber : Modul Guru Pembelajaran Paket Keahlian Tata Kecantikan Kulit Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 2016)

2. Fauna

Menggambarkan tema Binatang



Gambar II

(Sumber : Modul Guru Pembelajaran Paket Keahlian Tata Kecantikan Kulit Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Tema Legenda 2016)

3. Fantasi Tema Kreatif atau *Fancy make up*



Gambar III

(Sumber : Modul Guru Pembelajaran Paket Keahlian Tata Kecantikan Kulit Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 2016)

4. Tema Legenda

Yaitu rias fantasi yang menggambarkan tentang dongeng/ cerita rakyat



Gambar IV

(Sumber : Modul Guru Pembelajaran Paket Keahlian Tata Kecantikan Kulit Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 2016)

5. Tema Alegoris

Riasan yang dibuat untuk menyindir terhadap seorang tokoh masyarakat, atau terhadap keadaan sosial tertentu.

6. Tema Bebas

Rias fantasi paling umum dan banyak digunakan, dalam perlombaan karena tidak ada batasan/ketentuan apapun dalam melakukannya. Namun rias fantasi seperti tema bebas ini cenderung rumit dan besar sehingga seringkali model yang bersangkutan tidak lebih cantik tapi sebaliknya.

7. Tema Histori (Sejarah)

Rias fantasi untuk memperingati Tokoh Sejarah/ Peristiwa Sejarah Contoh: putri kemerdekaan RI, putri pahlawan untuk memperingati hari Pahlawan, Dewi Shinta menggambarkan sejarah perwayangan, dan Sebagainya. Berikut Ratu Cleopatra.

*Makeup* fantasi salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum tata kecantikan. Metode yang diterapkanpun berbeda-beda, bergantung pada guru yang pengajar. Kemampuan guru dalam memahami dinamika proses pembelajaran disebut kompetensi pedagogik. Ketrampilan dalam mengajar inilah yang dibutuhkan oleh guru pengajar untuk dapat memahami dinamisasi pembelajaran dan dapat tersampainya materi dalam kurikulum.

Dinamisasi pembelajaran terjadi karena dalam satu kelas dihuni oleh multikarakter dan multi-potensi. Siswa yang masuk dalam jurusan tata kecantikan ada yang sudah memiliki bekal, dari internal layaknya siswa memiliki potensi dalam dirinya dan ketrampilan dalam dunia kecantikan. Dari eksternal layaknya lingkungan yang mendukung, orang tua yang berprofesi tata kecantikan. Bahkan ada yang tidak memiliki bekal pengetahuan tentang dunia kecantikan.

Heterogenitas siswa dalam kelas akan memerlukan keterampilan guru dalam mendesain program pembelajaran.<sup>3</sup> Keberhasilan metode belajar *makeup* fantasi dapat dilihat siswa dalam merencanakan, menyusun dan membuat *makeup* fantasi sesuai prosedur kerja. Dan tentunya dapat dilihat dari hasil praktik *makeup* fantasi siswa.

Dewasa ini pemilihan media yang diterapkan oleh guru pengajar dengan menggunakan media cetak dan menggunakan multimedia (audio & visual). Beberapa pengajarpun juga menggunakan media untuk menunjang pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi yang sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran agar memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran dan memudahkan siswa untuk menerima materi pembelajaran. Yang dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (a) memotivasi minat atau tindakan, (b) menyajikan informasi, dan (c) memberi instruksi (Kempdan Dayton dalam Arsyad, 2011: 19).

Media audio visual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sementara itu Asra (2007: 5-9) mengungkapkan bahwa media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus dapat didengar, seperti film bersuara, video, televisi, dan sound slide. Menurut Arsyad (2011: 31) memiliki karakteristik antara lain linear, menyajikan visual yang dinamis, digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya, gambaran fisik dari gagasan real/abstrak, dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif, umumnya berorientasi pada guru dengan tingkat partisipasi interaktif murid yang rendah.

Akan tetapi dijumpai di beberapa jurnal yang membahas mengenai metode media cetak<sup>4</sup>. Penerapan media cetak menjadi sarana belajar untuk siswa SMK akan tetapi hanya satu indera yang berekerja yaitu indera penglihatan saja. Media cetak dapat menunjang pembelajaran akan tetapi dengan perkembangan teknologi ini dengan maraknya tutorial-tutorial *makeup* fantasi lebih menunjang dan menarik dengan step-step yang jelas yang dapat diamati dan dilihat.

Media cetak memiliki kelebihan antara lain : murah, dapat diakses oleh kalangan luas, tidak memerlukan peralatan, fleksibel, mudah dibawa ke mana-mana, bisa dibaca di mana saja dan kapan saja, tidak terikat tempat dan waktu. Akan tetapi juga memiliki kekurangan antara lain

membutuhkan *reading habits*, membutuhkan pengetahuan awal (*prior knowledge*), kurang bisa membantu daya ingat, apabila penyajiannya (font, warna, ilustrasi) tidak menarik, akan cepat membosankan.

Dilansir dari wartaekonomi.co.id literasi di Indonesia terbawah kedua didunia. Dapat disimpulkan *millennial* yang menduduki kelas 1-3 di SMK memiliki budaya membaca yang rendah. Bisa dilihat dikehidupan sehari-hari *millennial* dekat dengan *gadgemya* daripada buku, yang notabene sebagai jendela dunia. Media cetak ini cocok untuk siswa tingkat membaca yang tinggi. Lantas bagaimana dengan siswa tata kecantikan di SMK?

Penerapan media cetak juga dibutuhkan untuk beberapa mata pelajaran akan tetapi sangat sulit untuk mata pembelajaran yang produktif sehingga penulis menyarankan untuk menggunakan penerapan media audio dan visual khususnya untuk pembelajaran *makeup* fantasi di tata kecantikan SMK.

Penerapan media audio dan visual dalam pembelajaran *makeup* wajah fantasi bagi siswa tata kecantikan SMK sangat efektif diterapkan karena dapat merangsang peserta didik untuk lebih memperhatikan materi yang disampaikan. Dengan menggunakan media audio visual siswa dapat mengakses di berbagai media sehingga dapat belajar secara mandiri dan kreatif.

Media audio dan visual dianggap media yang komunikatif dan menarik bagi siswa sehingga dapat menumbuhkan gairah belajar dan memudahkan siswa untuk belajar sendiri. Proses pembelajaran ini merupakan pembelajaran interaktif dibutuhkan motivasi berupa keinginan siswa untuk mendapatkan hasil belajar lebih baik dari sebelumnya, hal ini terlihat dari keaktifan siswa pada siswa menggunakan proses pembelajaran dengan multimedia pembelajaran interaktif dan hasil belajar yang baik dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah.

Meskipun penggunaan media audio dan visual ini memerlukan biaya daripada media cetak yang dikarenakan menggunakan alat penunjang berbasis teknologi. Sementara itu jika melihat kondisi saat ini jarang ditemui SMK yang memiliki keterbatasan teknologi, minimal siswa mempunyai dan menggunakan *smartphone* untuk komunikasi sehari-hari. Dan sebaiknya guru juga memiliki inisiatif dan metode tersendiri untuk memanfaatkan teknologi di gengaman siswanya.

Dengan media video, diharap siswa akan dapat mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi serta terampil dalam mempraktekkan rias fantasi.<sup>5</sup> Dengan media video

diharapkan siswa dapat mengulang materi yang telah diajarkan baik disekolah maupun di rumah sesuai dengan kehendaknya sehingga apabila siswa lupa atau belum mengerti mengenai teknik yang telah diajarkan, siswa dapat melihat kembali videonya di rumah. Dengan menerapkan media video ini pada mata pelajaran rias fantasi diharapkan berpengaruh terhadap hasil praktik rias fantasi yaitu dengan mengoptimalkan nilai yang didapat. Selain itu melalui media video ini mahasiswa diharapkan dapat berkembang dan lebih menumbuhkan kreativitas.

Dalam salah satu jurnal kecantikan yang menggunakan sampe siswa SMK Tegal menyebutkan penggunaan media audio dan visual ini peningkatan hasil secara kognitif fektif dan psikomotor. Karena hal ini dilakukan dengan pemberian tugas-tugas secara mandiri dengan menggunakan media audio dan visual dalam mencari literatur atau contoh *makeup* fantasi.

Selain dengan penugasan secara mandiri penggunaan media audio visual ini bisa dengan guru pengajar memberikan contoh video tutorial *makeup* fantasi di depan kelas dengan menggunakan layar monitor. Hal ini dapat menghemat biaya produksi berupa *makeup* karena ini upaya *planning* atau merencanakan dengan melihat literatur terlebih dahulu.

Dijumpai beberapa pengajar memberikan tugas secara kelompok untuk mencari *referensi-referensi* terkait dengan *makeup* fantasi. *Referensi* dengan menggunakan media audio visual ini dapat dicari dan dilihat diberbagai fitur layaknya *google, youtube, pinterest* dan media sosial (*instagram, facebook, dll*).

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil studi literatur dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran media audio dan visual pada *makeup* fantasi di SMK dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa serta dapat meningkatkan motivasi, kreatif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Di zaman digital ini sangat cocok dan mudah diterapkan karena siswa memiliki media elektronik berupa *smartphone* yang dapat menunjang untuk mengakses literatur tentang *makeup* fantasi. Berbagai media informasi, situs dan media sosial mempermudah pengajar dan siswa untuk mencari referensi terkait *makeup* fantasi. Sehingga siswa mudah untuk mempelajari dan mempraktikannya.

### **Saran**

Penerapan model pembelajaran media audio dan visual ini dapat diterapkan di berbagai

SMK seluruh Indonesia sehingga dapat membentuk kognitif, afektif dan ketrampilan para siswa. Akan tetapi guru pengajar tetap memperhatikan, mengawasi dan memberikan bimbingan kepada anak didiknya. Agar siswa mengetahui dan dapat menerapkan *makeup* fantasi sesuai kurikulum yang ada, serta siswa selalu dipantau saat menggunakan *smartphone* saat proses belajar mengajar agar siswa tetap fokus pada materi yang telah diberikan dan tidak mengakses diluar mata pelajaran yang telah disampaikan pada saat itu juga.

Penambahan metode demontrasi dan ceramah dapat dilakukan untuk melengkapi metode audio dan visual ini. Yang bertujuan untuk pemahaman lebih lanjut mengenai *makeup* fantasi. Karena dengan pertimbangan siswa yang heterogen dengan latar belakang dan pengetahuan yang berbeda-beda, ditakutkan pemberian tugas secara mandiri untuk siswa tidak dapat diterapkan secara baik.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Puji syukur kepada Allah SWT karena rahmat dan ridha-Nya peneliti dapat menyelesaikan artikel ini. Peneliti menyadari artikel ini tidak akan selesai tanpa doa, dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Adapun dalam kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Nurhasan, M.Kes, selaku Rektor Universitas Negeri Surabaya.
2. Dr. Maspiyah, M.Kes, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya.
3. Octaverina Kecvara Pritasari, S.Pd., M.Farm, selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias yang telah memberi arahan kepada peneliti untuk menyelesaikan artikel ini.
4. Sri Dwiyantri, S.pd., M.PDM, selaku dosen pembimbing yang telah sabar membimbing, memberi arahan dan dorongan kepada peneliti dalam menyelesaikan artikel ini.
5. Dindy Sinta M, S. Pd.M. Pd, sebagai dosen Penguji I yang telah memberi bimbingan dan arahan kepada peneliti untuk menyelesaikan artikel ini.
6. Nia Kusstianti, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen Penguji II yang telah memberi bimbingan dan arahan kepada peneliti untuk menyelesaikan artikel ini.
7. Kedua orang tua Ibu Susana Wati dan Ayahanda Rudi Nurdianto yang telah memberikan dukungan, doa, kasih sayang, pengorbanan, dan semangat dalam setiap langkah yang dilakukan peneliti dalam menuntut ilmu sehingga penulis sampai pada tahap penyusunan dan penyelesaian artikel ini.
8. Adik tercinta Lutfi Ayu Paramitha, yang selalu memberi dorongan dan motivasi agar peneliti segera menyelesaikan artikel ini.

9. Teman-teman Tata Rias alih jenjang 2018 yang telah berjuang bersama.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, Syamsurizal & Syaiful. 2015. Pengembangan Media Audiovisual Untuk Pembelajaran Memperbaiki Komputerdi Smkdevelopment Of Audiovisual Media For Learning Of Repairing Computerat SMK. Edu-Sains Volume 4 No. 2, Juli. Jambi : Universitas Jambi.
- Ayu, Diah. 2016. Kemampuan Tutor Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Program Pelatihantata Rias Di Skb Gunungkidul. Yogyakarta : Uny
- Ayu, Nabela. 2015. Efektivitas Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Praktik Rias Fantasi Di Prodi Pendidikan Tata Kecantikan . Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Direktorat Pembinaan Kursus Dan Pelatihan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal dan Informal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2015. Kurikulum Kursus Dan Pelatihan Tata Kecantikan Kulit Jenjang 2, 3, dan 4 Berbasis.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Huda, Miftahul. 2011.Cooperatif Learning. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Huda, Miftahul. 2017. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Indaryani,Emy. 2016. Modul Guru Pembelajar Paket Keahlian Tata Kecantikan Kulit Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Bisnis dan Pariwisata, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Joni,Dkk. 2014. Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran Vol.2, No.2, Hal 127 – 144. Surakarta : Universitas Negeri Surakarta.
- Kemdikbud.go.ids.<https://smkn4bjm.sch.id/program-keahlian/kecantikan>. Diakses 11 April 2020, 21:11 WIB.
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2016. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Surabaya: Kata Pena.
- Novia & Ade. 2014. Peningkatan Hasil Belajar Pada Rias Wajah Sehari-Hari Melalui Multimedia Pembelajaran Interaktif Di Smk N 1 Tegal. Semarang : *Journal of Beauty and Beauty Health Education* ISSN 2252-7087.
- Rachma, Yelina. 2010. Penggunaan Media Audio Visual (*Slide Show Animation*) Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Mandarin Di SMKN 1 Magetan. Surakarta : Universitas Negeri Surakarta.