

PEMBUATAN VIDEO RIAS KARAKTER TIGA DIMENSI EFEK LELAH SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TATA RIAS KREATIF DI SMKN 3 JEMBER

Arini Binti Sholikhah

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

Arini97bintisholikhah@gmail.com

Dra. Hj. Suhartiningsih, M. Pd.

Dosen Pembimbing S1 Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Suhartiningsih@unesa.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yakni untuk menguji kelayakan video tutorial praktik rias karakter tiga dimensi efek leleh sebagai media pembelajaran Tata Rias Kreatif di SMKN 3 Jember. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan tujuan guna menghasilkan atau membuat video tutorial sebagai media pembelajaran di SMKN 3 Jember. Video ini divalidasi oleh 3 Dosen Prodi Tata Rias Universitas Negeri Surabaya serta 3 guru SMKN 3 Jember. Jenis data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari hasil wawancara dan observasi, sedangkan data kuantitatif didapatkan dari angket lembar validasi ahli media. Teknik analisis data lembar validasi ahli menggunakan *Skala Likert* yang diinterpretasikan pada kriteria yang telah dibuat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video rias karakter tiga dimensi efek leleh sebagai media pembelajaran tata rias kreatif di SMKN 3 Jember Sangat Layak untuk digunakan dan diaplikasikan dengan persentase 91,3% pada aspek materi, 90,0% pada aspek penyajian, dan 92,3% pada aspek bahasa.

Kata kunci : Media pembelajaran, rias karakter, tiga dimensi

ABSTRACT

The purpose of this study was to test the feasibility of the three-dimensional character makeup tutorial video of melting effect as a learning medium for Creative Makeup at SMKN 3 Jember. The type of research used in this research is quantitative research with the aim of producing or making video tutorials as a learning medium at SMKN 3 Jember. This video was validated by 3 Lecturers of the Department of Makeup, State University of Surabaya and 3 teachers of SMKN 3 Jember. The types of data obtained in this study are qualitative and quantitative data. Qualitative data were obtained from interviews and observations, while quantitative data were obtained from media expert validation questionnaires. The technique of analyzing expert validation sheet data uses a Likert scale which is interpreted on the criteria that have been made. The results showed that the three-dimensional character makeup video media of melting effect as a creative level learning medium at SMKN 3 Jember was very feasible to use and applied with a percentage of 91.3% in material, 90.0% in presentation aspects, and 92.3. % on the language aspect.

Keywords : instructional media, character make-up, three-dimensional

PENDAHULUAN

Pendidikan telah berkembang cukup pesat yang ditandai adanya media-media pembelajaran yang menggunakan teknologi masa kini. Salah satu contohnya yakni media pembelajaran berbasis video.

Riyana (2016) mengelompokkan media menjadi empat jenis. Diantaranya yakni: (1) Media Visual, yang hanya dapat dilihat, seperti foto, gambar, poster, grafik, kartun, liflet, buklet, torso, film bisu; (2) Media Audio, yang bisa didengarkan, seperti kaset audio, radio, MP3 player, iPod; (3) Media Audio Visual,

dapat dilihat dan didengarkan, seperti film bersuara, video, televisi, dan sound slide; dan (4) Multimedia, media yang menyajikan unsur lengkap seperti suara, animasi, video, grafis, dan Berdasarkan pengelompokan tersebut, media yang dibahas dalam penelitian ini masuk dalam kategori media audio visual.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik. Pendidik profesional dituntut mampu memilih dan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang ada. Pendapat lain diungkapkan oleh Arsyad (2014) bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber belajar yaitu buku atau modul dan sumber belajar lainnya kepada penerima yaitu peserta didik, agar tercipta lingkungan belajar yang kondusif, efisien, dan menyenangkan.

Akan tetapi pada kenyataannya penggunaan media pembelajaran tersebut dirasa kurang maksimal sebab pada SMKN 3 Jember selama ini dalam proses belajar mengajarnya difokuskan pada materi yang diterangkan oleh guru, serta LKS ataupun buku paket. Untuk penggunaan media pembelajaran seperti video hampir belum pernah dimasukkan dalam proses belajar mengajar. Padahal beberapa terdapat beberapa materi yang kurang efisien penyampaiannya jika hanya melalui LKS ataupun buku paket.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SMKN 3 Jember melalui wawancara dengan guru tata kecantikan, bahwa pada sekolah tersebut belum ada media pembelajaran tata rias yang berbasis video, terutama pada topik pembelajaran rias karakter

tiga dimensi efek leleh. Pada sekolah tersebut Minimnya media pembelajaran pada sekolah tersebut membuat peserta didik sulit memahami materi yang telah dijelaskan. Di lain sisi, peserta didik lebih banyak tertarik dengan media pembelajaran yang menuntut mereka untuk mempraktikkan langsung materi yang telah diajarkan mengingat mata pelajaran ini sukar dipahami apabila hanya berpatok pada teori dari penjelasan guru. Permasalahan tersebut terlihat ketika peserta didik kesulitan menjelaskan konsep dan cara kerja dalam pengaplikasian rias karakter tiga dimensi efek leleh. Permasalahan tersebut berakibat pada efisiensi pembelajaran yang telah dilakukan.

Dibuktikan ketika peneliti masuk ke beberapa kelas dan mencoba menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk video, dari situlah muali terlihat perkembangan proses belajar dari peserta didik yang awalnya ketika sudah memasuki beberapa jam pelajaran mereka mulai jenuh, kemudian pasif saat pembelajaran berlangsung serta hal lainnya yang tidak mencerminkan proses belajar mengajar yang baik dan benar akhirnya ketika diberikan media pembelajaran berupa video mereka mulai aktif Tanya jawab, serta mulai tertarik pada materi yang dikemas dalam bentuk video tersebut. Sehingga ketika diberikan kuis untuk melihat kemajuan belajar mereka hasilnya ada peningkatan dari hasil belajar sebelumnya.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahawa pada sekolah tersebut perlu adanya media pembelajaran yang mampu menarik minat peserta didik dengan tersedianya media pembelajaran yang kreatif. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan adanya media pembelajaran tata rias kreatif yang berupa

media video rias karakter tiga dimensi efek leleh. Tersedianya media ini perlu secepatnya dilakukan sebab akan berdampak pada efisiensi pembelajaran dalam jangka panjang serta berdampak pula pada hasil belajar peserta didik.

Disini media pembelajaran dapat diartikan sebagai pengantar atau penghubung sesuatu hal dari dua sisi (Pebriani, 2017). kemudian Sudjana (2014) menegaskan jika media mampu membuat peserta didik mendapatkan wawasan, keterampilan/sikap. Berdasarkan pengertian tersebut guru, buku teks, dan lingkungan sekolah dimaksudkan sebagai media. terlebih media dalam pembelajaran dispesifikasikan sebagai "alat-alat grafis, fotografis, dan elektronik" untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Sadiman (2006) menyebutkan beberapa ciri-ciri media pembelajaran meliputi: (1) Fiksatif, mempunyai kemampuan untuk merekam, menyimpan, melestraikan, merekonstruksi suatu peristiwa/objek; (2) Manipulatif, kejadian yang membutuhkan banyak waktu dapat disajikan dalam dua atau tiga menit "teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*"; (3) Distributif, memudahkan beberapa objek dipindah melalui suatu tampilan yang terintegritas dan secara bersamaan objek dapat menggambarkan kondisi yang sama pada anak dengan stimulus pengalaman yang relative mirip tentang kejadian itu.

Secara harfiah, media mempunyai makna perantara atau pengantar (Arsyad, 2006). Pada konteks pembelajaran, media merupakan segala bentuk perantara yang berperan menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik. Sebagai penghantar informasi,

media merupakan hal penting dalam proses pembelajaran. Pemilihan media hendaknya harus didasari oleh beberapa spek, diantaranya yakni: (1) Kebutuhan siswa; (2) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran; (3) Kesesuaian dengan materi pembelajaran; dan (4) Kesesuaian dengan metode pembelajaran. Keempat poin tersebut harus menjadi dasar pemilihan sebuah media pembelajaran, karena media akan berperan optimal sebagai pengantar informasi jika media tersebut merupakan media yang disenangi oleh peserta didik, sesuai dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan materi yang akan disampaikan, dan sesuai dengan metode yang ditetapkan oleh pengajar.

Menurut Kusantati (2008:488), "Tata rias wajah karakter merupakan seni yang memanfaatkan bahan kosmetika untuk mewujudkan karakter dengan memperhatikan lighting dan titik fokus penonton. Tata rias "*prosthetic atau character makeup*" ini bertujuan meniru karakter yang membutuhkan perubahan misalnya kumis, jenggot, bentuk mata, alis, hidung, atau lainnya sesuai kebutuhan pemain teater, penari tradisional, dan wayang orang.

Tata rias karakter membantu menampilkan watak tertentu seseorang aktor dan aktris di panggung. Rias karakter dimaksudkan untuk membantu aktor menggambarkan suatu peran dengan membuat penampilannya menyerupai peran yang dimaiinkan" (Tim Universitas Negeri Surabaya, 2001:1). (Paningkiran, 2013) *Charakter make up* adalah suatu tata rias yang diharapkan untuk mengubah penampilan seseorang dalam hal umur, sifat, wajah, suku dan bangsa sehingga sesuai dengan tokoh yang diperankannya" (Paningkiran, 2013:10).

“Make up karakter tiga dimensi adalah make up yang mengubah wajah/bentuk seseorang secara keseluruhan atau sebagian dengan menggunakan bahan tambahan yang langsung dioleskan atau ditempelkan pada bagian wajah sehingga dapat dilihat dari beberapa sudut pandang” (Paningkaran, 2013:94). Rias karakter tiga dimensi yakni bentuk riasan yang gradasi dari tiap-tiap lekukan dan tonjolannya dapat dirasa dengan jelas sehingga hasil dapat dilihat dari depan, samping atau atas. Rias karakter tiga dimensi dengan bahan kosmetik cair, krim, atau padat baik yang langsung dioleskan atau terlebih dahulu melalui proses cetak kemudian ditempel harus sesuai dengan aslinya dalam hal warna dan bentuk.

Bahan dan warna yang digunakan untuk rias karakter tiga dimensi pun harus memenuhi standar. Warna tidak boleh mudah pudar karena pengambilan gambar, baik dalam maupun di luar studio, menggunakan tata cahaya lampu yang keras dan terang yang akan menyebabkan kulit lebih cepat mengeluarkan keringat. Untuk itu, bahan kosmetik harus memiliki ketahanan terhadap panas yang ditimbulkan oleh efek lampu, sinar matahari, juga gerakan pemain. Bahan kosmetik yang digunakan untuk membuat rias karakter tiga dimensi harus sesuai dengan kebutuhan cerita dan tidak berlebihan sehingga memudahkan proses pengerjaannya.

Dengan daya imajinasi, seorang penata rias harus menentukan apakah riasan karakter seperti contohnya efek luka termasuk pada karakter dua dimensi atau tiga dimensi, jika memang efek luka tersebut lebih tepat dibuat dengan efek dua dimensi, ia tidak boleh sekali-kali membuat jenis efek luka tiga dimensi

sehingga dapat menghasilkan rias yang sesuai dengan realitas.

Berdasarkan Paningikiran (2013: 94-95) bahan kosmetika yang dimanfaatkan rias karakter yaitu: (a) Warna harus tahan lama karena pengambilan gambar baik di dalam maupun di luar studio; (b) Bahan kosmetik mampu bertahan terhadap panas, ini berarti bahan kosmetika yang dapat dipakai untuk rias karakter harus mampu bertahan lama melekat pada kulit dari panas yang ditimbulkan oleh efek lampu, sinar matahari, dan gerakan pemain; (c) Bahan kosmetik yang digunakan memudahkan pada saat proses pengerjaan. Hal ini berarti bahan kosmetika dalam pembuatan rias karakter tiga dimensi harus sesuai dengan kebutuhan cerita dan tidak berlebihan. (d) Penggunaan bahan kosmetik juga tidak boleh salah yang artinya bahwa bahan kosmetik tersebut digunakan sesuai aturan yang tertera pada label serta aman bagi kulit aktor/aktris yang akan menggunakan. Jika seorang penata rias belum mengetahui efek samping suatu bahan alternatif atau pengganti terhadap kulit, sebaiknya penata rias tidak menggunakan bahan tersebut.

Dari masalah yang dijelaskan di atas, tujuan dari penelitian ini antara lain yakni: “menguji kelayakan video tutorial praktik rias karakter tiga dimensi efek leleh sebagai media pembelajaran di SMKN 3 Jember”. diharapkan diketahui apakah media video ini layak atau tidak jika diaplikasikan pada mata pelajaran tata rias.

Peneliti menggunakan kosmetik dengan bahan kosmetik khusus yang sering digunakan dalam tata rias karakter tiga dimensi yaitu gliserin dan gelatin. Kedua bahan ini lebih mudah didapat serta harganya yang cukup

ekonomis. Gelatin dan gliserin sendiri terkategori sebagai food grade, oleh karena itu aman jika diaplikasikan pada wajah sebagai pengganti lateks untuk hasil jadi rias karakter efek leleh tiga dimensi. Di lain sisi, penggunaan gelatin pada make up karakter akan cepat kering pada ruang terbuka.

Berikut merupakan gambaran dari beberapa proses pembuatan video rias karakter tiga dimensi efek leleh.



Gambar 1.
Prose pembuatan video

Gambar 2.
Prose pemberian lipstik



Gambar 3.
Prose pembuatan efek leleh

Gambar 4.
Hasil jadi efek leleh

METODE

Jenis penelitian yang dipakai adalah penelitian kuantitatif dengan data yang didapat berupa kualitatif didapatkan dari hasil wawancara dan obeservasi & kuantitatif kuantitatif diperoleh dari angket lembar validasi ahli media, yang memiliki tujuan menghasilkan/menciptakan suatu produk tertentu sebagai uji kelayakan barang. Video ini di validasi oleh 3 dosen Prodi Tata Rias Universitas Negeri Surabaya dan 3 guru SMKN 3 Jember.

Teknik analisis data lembar validasi ahli menggunakan *Skala Likert* yang diinterpretasikan pada kriteria yang telah dibuat, dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Lembar Validasi Berdasarkan Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk sekali	1

Sumber : Riduwan (2015)

Hasil yang didapat kemudian dianalisis menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah hasil pengumpulan data}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah dilakukan analisis maka didapat hasil kelayakan media video pembelajaran. Kriterianya yakni:

Tabel 2. Deskripsi Skor Kelayakan Validator

Persentase	Deskripsi
0% - 20%	Sangat tidak layak
21% - 40%	Tidak layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Dari sini kemudian Media pembelajaran video tutorial dapat dinyatakan berhasil apabila memperoleh persentase minimal sebanyak 61% dengan kualifikasi baik dan keterangan Layak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Video Rias Karakter Tiga Dimensi Efek Leleh

Tahap pertama yaitu Peneliti & Pengumpulan Informasi Awal atau *Reserch and Information*. Pada tahap ini peneliti melakukan penelitian lapangan dengan menemukan informasi pada kondisi kontekstual dimana penelitian akan dilakukan, review literatur, observasi lapangan, kelas, dan laboratorium. Dari studi awal, diketahui bahwa suasana pembelajaran dalam kelas yang kurang kondusif dan tidak efektif. Ini disebabkan karena banyak peserta didik yang tidak memperhatikan proses belajar mengajar. Mereka merasa bosan dengan metode pembelajaran yang diaplikasikan kepada mereka.

Tahap kedua yakni Perencanaan atau *Plannig*. Pada tahap ini peneliti merumuskan tujuan, identifikasi keterampilan, menentukan mata pelajaran yang akan pakai. Tujuan penelitian kali ini yakni melihat apakah media yang diaplikasikan pada pembelajaran tata rias telah sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Melalui identifikasi keterampilan, peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa keterampilan peserta didik akan terlihat ketika mereka mendapat latihan atau praktik langsung tentang materi yang didapatkannya. Selain itu, materi yang diambil yakni materi mengenai tata rias karakter tiga dimensi efek leleh.

Tahap ketiga adalah pengembangan draf produk. Tahap ini peneliti mengumpulkan materi yang berkaitan dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tidak hanya itu, peneliti juga sudah mulai merancang produk yang akan dikembangkan, yakni berupa media video-

Tahap selanjutnya yakni memvalidasi produk. Yang dilakukan adalah uji kelayakan

isi yang meliputi aspek materi, bahasa, dan penyajian yang dilakukan oleh dosen dan guru mata pelajaran. Hasil dari validasi ini yaitu untuk memperbaiki isi video tersebut. Validasi dilakukan dengan memberikan lembar validasi kepada dosen dan guru. Berdasarkan hal tersebut maka akan didapatkan hasil validasi dengan rata-rata yang diperoleh dan nantinya akan menentukan video dengan kriteria valid atau tidak.

Tahap kelima yakni merevisi hasil uji coba atau *Main Product Revision*. Tahap ini yakni melakukan revisi produk berdasarkan masukan pada testing awal. Setelah desain produk divalidasi melalui angket penilaian yang diberikan kepada guru dan dosen yang bersangkutan maka akan diketahui kekurangan dari produk tersebut yang kemudian akan diperbaiki secara berkala untuk memperoleh produk yang berkualitas.

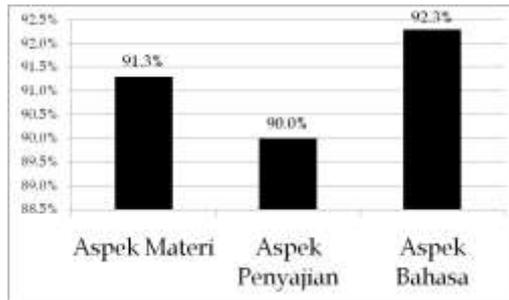
Tahap keenam adalah uji coba lapangan "*Main Field Testing*", yakni menguji coba dengan melibatkan 3 dosen Prodi Tata Rias dan 3 guru SMKN 3 Jember.

Tahap selanjutnya adalah *finishing* produk hasil uji coba lapangan. Pada tahap ini diperlukan analisis hasil media yang telah diuji.

Kelayakan Media Video Rias Karakter Tiga Dimensi Efek Leleh

Kelayakan video sebagai media pembelajaran di SMKN 3 Jember diukur melalui validasi oleh tiga dosen Prodi Tata Rias Universitas Negeri Surabaya dan tiga guru SMKN 3 Jember sebagai penguji media pembelajaran video tutorial.

Hasil validasi dari validator pada seluruh instrumen disajikan dalam diagram berikut ini.



Gambar 2. Diagram Validitas Media Video Pembelajaran

Hasil validasi pada aspek materi memperoleh persentase sebesar 91,3% dengan kategori “Sangat Layak”. Riduwan (2016) menyebutkan media dikatakan “Sangat Layak” apabila memperoleh persentase di atas 81%, sehingga materi dalam video pembelajaran layak digunakan.

Hasil validasi pada aspek penyajian memperoleh persentase 90,0% dengan kategori “Sangat Layak”. Riduwan (2016) menyebutkan bahwa media dikatakan “Sangat Layak” apabila memperoleh persentase di atas 81%, sehingga penyajian video pembelajaran layak digunakan.

Hasil validasi pada aspek bahasa memperoleh persentase 92,3% dengan kategori “Sangat Layak”. Riduwan (2016) menyebutkan bahwa media dikatakan layak apabila memperoleh persentase di atas 81%, sehingga bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran layak digunakan.

Dari hasil tersebut, menunjukkan bahwa media Video Rias Karakter Tiga Dimensi Efek Leleh Sebagai Media Pembelajaran di SMK layak untuk digunakan dan diaplikasikan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa Video Rias Karakter Tiga

Dimensi Efek Leleh Sebagai Media Pembelajaran di SMK pada aspek materi memperoleh persentase sebesar 91,3% dengan kategori “Sangat Layak”. Riduwan (2016) menyebutkan media dikatakan “Sangat Layak” apabila memperoleh persentase di atas 81%, sehingga materi dalam video pembelajaran layak digunakan.

Hasil validasi pada aspek penyajian memperoleh persentase 90,0% dengan kategori “Sangat Layak”. Riduwan (2016) menyebutkan bahwa media dikatakan “Sangat Layak” apabila memperoleh persentase di atas 81%, sehingga penyajian video pembelajaran layak digunakan.

Hasil validasi pada aspek bahasa memperoleh persentase 92,3% dengan kategori “Sangat Layak”. Riduwan (2016) menyebutkan bahwa media dikatakan layak apabila memperoleh persentase di atas 81%, sehingga bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran layak digunakan.

Dari hasil tersebut, menunjukkan bahwa Video Rias Karakter Tiga Dimensi Efek Leleh Sebagai Media Pembelajaran di SMKN 3 layak untuk digunakan dan diaplikasikan. Akan tetapi media pembelajaran ini kurang efektif jika diterapkan secara *daring/online* sebab jika hanya di *share* melalui grup kelas dan tidak dipelajari serta disimak secara bersama-sama dikhawatirkan ada beberapa peserta didik yang tidak membuka dan mempelajari isi yang terkandung dalam video tersebut. Oleh sebab itu akan dirasa lebih efektif apabila diterapkannya ketika proses belajar mengajar tatap muka.

SARAN

Pembuatan Video selanjutnya diharapkan dapat memperluas cakupan materi misalnya satu semester yang dikemas dalam media pembelajaran berupa video maupun lainnya yang dapat menarik peserta didik dalam mempelajari materi, sehingga dapat lebih menguasai materi. Selain itu diharapkan pendidik mampu membuat terobosan baru membuat video dalam bentuk aplikasi android agar penggunaannya lebih fleksibel.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pembuatan artikel ilmiah ini tidak sempurna namun inilah kemampuan saya, saya membuat artikel ini dengan segala usaha yang saya mampu dan yang saya miliki. Dengan selesainya artikel ini, saya ucapkan terimakasih banyak kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat kelancaran hingga dapat mengerjakan artikel ini hingga selesai. Dra. Hj. Suhartiningsih, M. Pd. Selaku dosen pembimbing, Kedua orang tua dan saudara saya yang telah memberikan doa dan mendukung saya dalam mengerjakan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Panangkaran, H. (2013). *Make Up Karakter untuk Televisi dan Film*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Pebriani, C. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Motivasi Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA. *Jurnal Prima Edukasia*, 5 (1).
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riyana. (2016). *Media Pembelajaran* (5th ed.). Jakarta.
- Sadiman, dkk. (2006). *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan, dan manfaat*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. (2014). *Penelitian Hail Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arsyad Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hauff, Mechthild & Laaser, Wolfram . 1996. Educational Video and TV in Distance Education – Production and Design Aspects. (Journal of Universal Computer Science, vol. 2, no. 6 (1996), 456-473).
- Kusantati, Herni dkk. 2008. *Tata Kecantikan Kulit Untuk SMK Jilid 3*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jendral Management Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional
- Meyta, Pritandhari (2015) . Evaluasi Penggunaan Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Semester Iv Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro, 3,2
- Novian, Wahyu Setiabudi. 2005. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI IPA ISMA Negeri II Ambon. Tesis, Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang, diakses pada tanggal 21 November 2015.

Sadiman, dkk. (2006). *Media Pendidikan :
pengertian, pengembangan, dan manfaat.*

Jakarta: Raja Grafindo Persada

Yudianto, Arif.(2017). Seminar Pendidikan
Nasional. Penerapan Video Sebagai
Media Pembelajaran, 18(1), 234

