

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL DENGAN APLIKASI
KINEMASTER PADA KOMPETENSI DASAR Pengeritingan RAMBUT
DESAIN**

Setiyawati

S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

setiyawati.17050634009@mhs.unesa.ac.id

Biyani Yesi Wilujeng¹, Octaverina Kecvara Pritasari², Dindy Sinta Megasari³

Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

biyanyesi@unesa.ac.id

Abstrak

Media video tutorial adalah media yang dapat dilihat dan didengar karena merupakan penggabungan antara audio dan visual serta dapat ditayangkan berulang-ulang. Media ini dibuat oleh pakar/tutor untuk disampaikan kepada sekelompok orang. Pengeritingan rambut desain adalah salah satu kompetensi dasar pada mata pelajaran Pengeritingan Rambut dan Penataan Rambut Tradisional dan Kreatif SMK Kompetensi Keahlian Kecantikan Kulit dan Rambut. Pada pengeritingan rambut desain terdapat bermacam-macam teknik yang dapat digunakan, sehingga akan memakan waktu lama dalam pembahasan kompetensi dasar ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk Mengembangkan Media Pembelajaran Video Tutorial dengan Aplikasi KineMaster pada Kompetensi Dasar Pengeritingan Rambut Desain. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R & D) dengan 5 (lima) tahap pengembangan yakni: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain. Validator dari penelitian ini adalah 3 Ahli Materi, 3 Ahli Media, dan 4 Guru Sekolah Menengah Kejuruan Kompetensi keahlian Kecantikan Kulit dan Rambut. Hasil dari penelitian ini menunjukkan presentasi nilai rata-rata validasi dari ahli materi sebesar 87%, rata-rata ahli media 88%, dan rata-rata dari guru SMK 87%. Sehingga Media Video Tutorial dengan Aplikasi KineMaster pada Kompetensi Dasar Pengeritingan Rambut Desain dapat dikategorikan “Sangat Layak”.

Kata Kunci: Media Video Tutorial, KineMaster, Pengeritingan Rambut Desain.

Abstract

Video tutorial media is media that can be seen and heard because it is a combination of audio and visual and can be aired repeatedly. This media is made by an expert/tutor to be conveyed to a group of people. Hair curling design is one of the basic competencies in the subjects of Traditional and Creative Hair Curling and Hair Styling at Vocational High School of Skin and Hair Beauty Expertise Competence. In hair curling design there are various technique that can be used, so it will take a long time to discuss these basic competence. The purpose of this research is to develop a video tutorial learning media with the kinemaster application on the basic competence of hair curling design. The method used in this research is the Research and Development (R & D) method with 5 (five) stages of development, namely: 1) potential and problems, 2) data collection, 3) product design, 4) design validation, 5) design revision. The validators of this research are 3 material experts, 3 media experts, and 4 Vocational High School Teachers Competence for Skin and Hair Beauty Skills. The results of this study show that the average value of validation from material experts are 87%, media experts are 88%, and Vocational High School Teachers are 87%. So that the Video Tutorial Media with the KineMaster Application on the Basic Competence of Hair Curling Design can be categorized as “Verry Eligible”.

Keywords: Video Tutorial Media, KineMaster, Hair Curling Design.

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar ialah inti dari pembelajaran. Pembelajaran merupakan seluruh usaha yang dilakukan dalam rangka membuat kegiatan pembelajaran menjadi efisien dan efektif (Bafadel, 2005). Pembelajaran adalah kegiatan interaksi dan komunikasi timbal balik antara guru-peserta didik untuk mencapai tujuan belajar (Rustaman, 2007). Sehingga pembelajaran ialah serangkaian aktivitas yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu. Di dalam aktivitas pembelajaran terdapat komponen-komponen yang wajib dipenuhi, diantaranya: tujuan pembelajaran, materi/bahan ajar, media dan metode pembelajaran, bahan evaluasi, peserta didik, pendidik/guru. Komponen pembelajaran yang ada saling berhubungan dan saling mempengaruhi. Jika salah satu komponen tidak terpenuhi atau tidak terlaksana dengan maksimal maka akan menurunkan hasil pembelajaran. Misalnya dalam pemilihan media, jika guru tidak dapat memilih media yang cocok maka materi pada media tidak dapat tersalurkan dengan maksimal dan dapat berakibat pada hasil pembelajaran.

Media ialah salah satu contoh dari komponen yang wajib dipenuhi dalam kegiatan belajar mengajar. Istilah media berasal dari bentuk jamak medium yang berarti perantara/pengantar (Winataputra, 2001). Media pembelajaran ialah sesuatu yang dipakai guna menyampaikan informasi yang dapat menstimulus perhatian, kemauan, perasaan, serta pikiran peserta didik sehingga terjadi kegiatan belajar yang bertujuan, terkendali dan disengaja (Nasution, 2017). Dari pendapat para ahli tersebut bisa diambil kesimpulan yakni media pembelajaran merupakan alat bantu yang dipakai oleh pendidik sebagai media penyampaian materi belajar untuk peserta didik guna mencapai tujuan tertentu dalam kegiatan belajar. Dalam kegiatan belajar mengajar guru sebagai pendidik dapat menggunakan media sebagai alat bantu mengatasi keterbatasan waktu mengajar serta penyampaian materi pembelajaran (Yektyastuti & Ikhsan, 2006). Media pembelajaran dapat berupa media cetak (buku, modul), media audio (musik, podcast), media audio visual (animasi, video, film), multimedia interaktif (game). Media pembelajaran dapat dikatakan baik jika memenuhi 4 faktor penting, yaitu: 1) Relevansi atau kesesuaian, yaitu media dibuat hendaknya sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar, program pembelajaran, rencana pembelajaran, serta karakteristik peserta didik; 2)

Kemudahan, yaitu materi yang ada dalam media hendaknya mudah dipelajari, dipahami, dimengerti, dan digunakan oleh peserta didik; 3) Kemenarikan, yaitu media yang dibuat dapat menarik perhatian peserta didik dari segi isi, tampilan, dan pilihan warna; 4) Kemanfaatan, yaitu isi dari media mengandung manfaat dan berguna bagi peserta didik (Mulyanta & Leon, 2009). Media yang telah dibuat dapat menyampaikan informasi secara maksimal, menarik dan bermanfaat jika media tersebut semakin relevan.

Seiring dengan berkembangnya pendidikan, media yang ada juga semakin bervariasi. Penggunaan teknologi untuk mengembangkan media bukan hal baru di era digital sekarang ini. Dalam memilih media ada beberapa faktor yang harus diperhatikan, diantaranya: kebutuhan peserta didik, relevansi media dengan tujuan, materi, dan metode pembelajaran. Point di atas dapat di gunakan sebagai dasar pemilihan media yang akan diterapkan oleh pendidik karena media akan tersalurkan secara maksimal apabila media tersebut tidak membosankan, menarik perhatian peserta didik, materi pembelajaran dan metode yang akan di terapkan, sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pada pertengahan Maret 2020 di Indonesia terkena wabah Covid-19 yang mengharuskan pelaksanaan proses pembelajaran jarak jauh. Pada mulanya sekolah di libur dan proses belajar mengajar dilakukan dari rumah, namun wabah ini belum membaik sehingga proses belajar mengajar dari rumah di perpanjang. Agar peserta didik tidak tertinggal materi maka pendidik harus membuat media yang dapat di pelajari dengan mudah dan tetap menarik. Media video adalah salah satu media yang dapat dikembangkan karena menggabungkan suara dan gambar bergerak yang dapat dilihat dan didengar sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Adapun kelebihan dari media video sendiri antara lain: 1) Video menambah suatu dimensi baru pembelajaran yang menyajikan gambar bergerak dan suara; 2) Video dapat menampilkan fenomena yang sulit dilihat secara nyata. Sedangkan kelemahannya antara lain: 1) Dalam membuat video memerlukan biaya agak mahal; 2) Video membutuhkan alat untuk menampilkan gambar; 3) Pengambilan gambar yang kurang tepat dapat menimbulkan keraguan dalam mengartikan gambar tersebut (Daryanto, 2011).

Video tutorial secara bahasa berasal dari dua kata yaitu video dan tutorial. Kata video sendiri

berasal dari kata *vidi/visum* yang memiliki makna melihat/mempunyai daya penglihatan (Yuanta, 2020). Sedangkan kata tutorial berarti aktivitas pengajaran yang dilakukan oleh pakar/tutor pada sekelompok orang (Utomo & Ratnawati, 2018). Video tutorial dapat diartikan sebagai serangkaian gambar bergerak yang digunakan oleh pengajar dengan maksud untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik (Wirasmita & Putra, 2017). Sehingga video tutorial adalah rangkaian gambar yang dapat dilihat dengan indra penglihatan dan diisi dengan suara terkait gambar yang di tampilkan yang di buat oleh seorang pakar/tutor untuk di sampaikan kepada sekelompok orang. Dalam dunia pendidikan video tutorial dapat diartikan sebagai media berbasis audio visual yang di buat oleh guru guna menyalurkan informasi pembelajaran kepada peserta didik. Video tutorial sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan diantaranya: 1) Video tutorial dapat mendemonstrasikan fenomena dan prosedur dengan jelas; 2) Video tutorial bisa dipercepat dan diperlambat gerakannya sehingga dapat memperjelas materi yang disajikan; 3) Video tutorial bisa memanfaatkan animasi untuk menampilkan materi yang abstrak; 4) Video tutorial dapat menarik minat dan perhatian peserta didik melalui teks, gambar bergerak, dan audio; 5) Video tutorial dapat digunakan sebagai pengganti kegiatan studi lapangan. Selain kelebihan video tutorial memiliki kelemahan yakni proses produksi yang membutuhkan keterampilan khusus dan biaya yang relatif mahal. Namun, dengan adanya perkembangan teknologi smartphone dan komputer yang semakin canggih dapat menekan biaya produksi (Batubara & Batubara, 2020). Mandalika & Syahril (2020: 87) menyebutkan kelebihan dari video tutorial yaitu: tampilannya menarik perhatian, dapat memperoleh informasi dari ahlinya, dapat memusatkan perhatian peserta didik pada penyajian video, efisiensi waktu dan rekaman yang sudah di buat dapat di putar ulang, dapat mengamati objek dan lebih dekat dengan objek yang sedang bergerak, keras atau lemahnya suara bisa disesuaikan, gambar proyeksi bisa dibekukan (pause) untuk mengamati gambar dengan seksama. Berdasarkan kedua pendapat mengenai kelebihan dan kelemahan dari media video tutorial dapat diambil kesimpulan bahwa dalam pembuatan video tutorial hal yang harus diperhatikan untuk memaksimalkan hasil video tutorial adalah keahlian/ penguasaan materi video tutorial yang akan di buat serta kesiapan alat dan bahan.

Terdapat banyak aplikasi yang dapat di gunakan untuk membuat video tutorial di antaranya adalah aplikasi kinemaster. Aplikasi kinemaster merupakan sebuah aplikasi editing video profesional pada Android yang mudah digunakan dan dilengkapi pengeditan teks, gambar, dan suara (Adnyana, dkk, 2020). Khaira (2020: 40) menyebutkan bahwa aplikasi kine master adalah aplikasi pengeditan video yang memiliki banyak fitur (lapisan audio, teks, gambar, video, dan efek) yang profesional untuk perangkat Ios dan Android. Sehingga Aplikasi kinemaster adalah aplikasi pengeditan video profesional untuk perangkat Android dan Ios yang di dalamnya dapat menambahkan media (berupa gambar atau video), audio (berupa musik atau instrument), suara (suara pembuat video yang di rekam dan akan di masukkan kedalam video/dubing), dan lapisan (dapat berupa teks atau tulisan tangan), dan berbagai fitur lainnya yang dapat membuat video tutorial yang di buat lebih menarik. Besarnya penyimpanan dari video yang akan di buat juga dapat di atur. Aplikasi kinemaster sendiri memiliki banyak versi. Ada yang memiliki copyright dan tidak.

Media video tutorial ini dapat di terapkan pada materi teori maupun praktik. Pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan media ini dapat di terapkan pada mata pelajaran produktif karena media ini dapat menampilkan gambar bergerak tentang suatu prosedur ataupun suatu keadaan yang sulit untuk dijelaskan secara lisan. Selain itu, penayangan media video tutorial dapat dijeda pada bagian tertentu yang sekiranya kurang jelas, suara yang ada juga bisa diatur pelan dan kerasnya (volumenya). Dalam media video tutorial selain gambar bergerak dan suara terdapat pula teks yang memperjelas video.

Pada Sekolah Menengah Kejuruan Progam Keahlian Tata Kecantikan dengan Kompetensi Keahlian Kecantikan Kulit dan Rambut terdapat mata pelajaran Pengeritingan Rambut dan Penataan Rambut Tradisional dan Kreatif. Mata pelajaran ini membahas mengenai kompetensi dasar pengeritingan rambut, penataan sanggul tradisional yang ada di Indonesia dan penataan rambut kreatif sesuai dengan desain. Pengeritingan rambut ialah mengubah ikatan silang rambut lurus menjadi keriting/bergelombang (Rostamailis & dkk, 2008). Kompetensi dasar pengeritingan rambut sendiri terbagi menjadi dua yaitu pengeritingan rambut dasar dan pengeritingan rambut desain.

Menurut (Rostamailis & dkk, 2008) pengeritingan rambut dasar bertujuan untuk mengubah rambut lurus menjadi ikal/keriting dengan proses pengeritingan sesuai dengan tahapan pengeritingan rambut dasar. Pengeritingan rambut desain bertujuan untuk mengubah rambut lurus menjadi ikal/keriting sesuai dengan desain yang dapat menunjang penampilan. Dalam pengeritingan desain diperlukan kosmetik pengeritingan dengan kekuatan yang berbeda dan penggunaan roto dengan teknik penggulangan dan ukuran yang berbeda sesuai dengan hasil desain yang diinginkan. Pengeritingan rambut desain sendiri memiliki berbagai teknik, diantaranya: pengeritingan rambut desain teknik selang-seling (mesh-amesh perming), pengeritingan rambut desain teknik zig-zag (zig-zag perming), pengeritingan rambut desain teknik berganda (double perming), pengeritingan rambut desain teknik batu-bata (brick perming), pengeritingan rambut desain teknik vertikal (vertical perming), pengeritingan rambut desain teknik batang (stick perming), pengeritingan rambut desain teknik dekat tengkuk.

Berdasarkan hasil observasi peneliti selama melakukan Pengenalan Lapangan Persekolahan di SMK Kecantikan Kulit dan Rambut pada mata pelajaran Pengeritingan Rambut dan Penataan Sanggul Tradisional dan kreatif, kompetensi dasar pengeritingan rambut dasar dipelajari saat kelas XI sedangkan kompetensi dasar pengeritingan rambut desain dipelajari saat kelas XII. Untuk pengeritingan rambut desain terdapat berbagai jenis di dalamnya, namun tidak semua dapat di pelajari secara mendalam karena keterbatasan waktu. Sehingga menuntut pendidik untuk membuat media yang dapat memuat materi pengeritingan rambut desain secara lengkap.

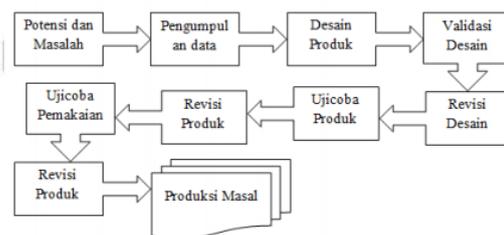
Berdasarkan hasil penelitian Mandalika dan Syahril (2020) didapatkan kesimpulan bahwa pada proses pembelajaran mahasiswa media pembelajaran menggunakan video tutorial efektif digunakan. Hasil penelitian Hamdan Husein dan Delila Sari (2020) didapatkan kesimpulan bahwa media video tutorial di masa pandemi virus corona dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran daring. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata respons mahasiswa terhadap penggunaan video tutorial secara umum memperoleh skor 4,09 yang berarti baik. Hasil penelitian Sofyan Hadi (2017) didapatkan kesimpulan bahwa media video efektif digunakan untuk peserta didik sekolah dasar karena media video bersifat menyenangkan, mampu

menghasilkan pengalaman belajar baru, mampu memberikan informasi yang konkret dan dapat memenuhi kebutuhan belajar.

Berdasarkan kondisi-kondisi yang ada sebelumnya, maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Tutorial Dengan Aplikasi KineMaster Pada Kompetensi Dasar Pengeritingan Rambut Desain”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran video tutorial dengan aplikasi kinemaster pada kompetensi dasar pengeritingan rambut desain. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah variasi media yang dapat dibuat oleh pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R & D) atau metode penelitian dan pengembangan. R&D adalah proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Borg and Gall, 1998). Produk tersebut dapat berupa benda, metode maupun program. R&D merupakan cara ilmiah untuk merancang, meneliti, memproduksi, serta menguji validitas produk yang dibuat (Sugiyono, 2019). Sehingga R&D adalah cara ilmiah untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (benda, metode, program). Model pengembangan dan penelitian R&D ada 10 (sepuluh) tahap. Namun karena adanya keterbatasan penelitian ini dibatasi pada tahap pengembangan yakni: 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi desain.



Gambar 1. Langkah-langkah pengembangan R&D (Sugiyono, 2019)

Prosedur pengembangan yang akan dilakukan terdiri atas: 1) Menganalisis Potensi dan Masalah mengenai media video tutorial pada K.D. Pengeritingan Rambut Desain dan aplikasi kinemaster. Tahap ini dilakukan dengan penelusuran literature; 2) Mengumpulkan artikel, jurnal, maupun buku terkait media video tutorial sebagai inovasi media pengajaran, mengumpulkan materi tentang

pengeritingan rambut desain, dan membuat bahan video tutorial; 3) Membuat desain media video tutorial pada aplikasi kinemaster; 4) Memvalidasi desain media kepada validator untuk mengetahui keefektifan media yang di buat. Validator terdiri dari 3 ahli media, 3 ahli materi, 4 guru SMK Kompetensi Keahlian Kecantikan Kulit dan Rambut. Ahli materi memvalidasi media yang telah di buat dari aspek pembelajaran serta aspek isi. Ahli media memvalidasi media yang telah di buat dari aspek tampilan serta pemrograman. Sedangkan guru SMK Kecantikan Kulit dan Rambut memvalidasi media yang telah di buat dari aspek pembelajaran, isi, tampilan dan pemrograman; 5) Revisi media video tutorial sesuai komentar/saran dari validator.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket yang akan di kirimkan melalui google form kepada validator. Validator dari penelitian ini adalah 3 Dosen Tata Rias sebagai ahli materi, 3 Dosen Tata Rias sebagai ahli media, dan 4 Guru SMK Kecantikan Kulit dan Rambut. Instrumen penilaian yang di gunakan adalah instrument nontes berupa kuesioner tertutup. Pernyataan yang ada dalam kuesioner yang diberikan pada ahli materi berisikan pertanyaan mengenai aspek pembelajaran serta aspek isi. Pernyataan yang ada dalam kuesioner yang diberikan pada ahli media berisikan pertanyaan mengenai aspek tampilan serta asper pemrogramannya. Sedangkan pernyataan yang ada dalam kuesioner yang diberikan pada guru SMK Kecantikan Kulit dan Rambut berisikan pertanyaan mengenai aspek pembelajaran, isi, tampilan dan pemrogramannya.

Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif berupa penyajian data menggunakan diagram batang mengenai respon dari subyek penelitian. Hasil respon dari subyek penelitian diukur dengan Skala Likert pada tiap aspeknya. Skala Likert adalah pernyataan positif/negative tentang obyek sikap. Menentukan lokasi kedudukan seseorang dalam suatu kontinum sikap terhadap obyek sikap mulai dari sangat negative sampai sangat positif merupakan prinsip utama dari skala likert (Wagiran, 2013).

Pada penelitian ini jawaban yang diberikan oleh validator diklasifikasikan menjadi lima pilihan setiap pernyataannya. Diberikan skor skala 1-5, dengan 5 (sangat layak), 4 (layak), 3 (kurang layak), 2 (tidak layak), dan 1 (sangat tidak layak).

Setelah validator mengisi angket pada google form, kemudian data dikelola dan dihitung

dengan mencari skor rata-rata pada tiap aspeknya menggunakan rumus:

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

Keterangan :

- \bar{x} : Skor rata-rata
- $\sum x$: Skor total masing-masing
- n : Jumlah penilai

Kemudian nilai presentasi hasil dari rata-rata pada tiap aspeknya dihitung dengan rumus:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \%$$

Kategori kelayakan yang digunakan berdasarkan nilai presentasi hasil adalah (Arikunto & Cepi, 2009).

Tabel 1. Kriteria kelayakan media

No.	Skor dalam persen (%)	Kategori kelayakan
1.	81 – 100 %	Sangat layak
2.	61 – 80 %	Layak
3.	41 – 60 %	Cukup layak
4.	21 – 40 %	Tidak layak
5.	< 21 %	Sangat tidak layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mendeskripsikan Prosedur

Pengembangan Video Tutorial Dengan Aplikasi Kine Master Pada Kompetensi Dasar Pengeritingan Rambut Desain

Potensi Dan Masalah

Proses pembelajaran merupakan aktivitas yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu. Pada aktivitas pembelajaran terdapat komponen-komponen yang wajib dipenuhi salah satunya adalah media. Media adalah alat bantu yang dipakai untuk menyampaikan materi oleh pendidik pada peserta didik. Media yang digunakan pada tahap orientasi pengajaran akan membuat kegiatan belajar mengajar dan penyampaian pesan pelajaran lebih efektif (Wiratmojo & Sasonohardjo, 2002). Media pembelajaran ialah sesuatu yang dipakai guna menyampaikan informasi yang bisa menstimulus, perhatian, kemauan, perasaan, dan pikiran, peserta didik sehingga terjadi kegiatan pembelajaran yang bertujuan, terkendali dan disengaja (Nasution, 2017). Dalam kegiatan belajar mengajar pendidik

dapat menggunakan berbagai media yang ada tinggal disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Media pembelajaran yang ada dapat di klasifikasikan menjadi media cetak (modul, buku), media audio (podcast, musik), media audio visual (animasi, film, video), dan multimedia interaktif (game).

Kompetensi dasar pengeritingan rambut desain masuk dalam mata pelajaran pengeritingan rambut dan penataan sanggul tradisional dan kreatif yang di ajarkan pada peserta didik kelas XI dan XII Kompetensi Keahlian Tata Kecantikan Kulit dan Rambut yang masuk dalam mata pelajaran C3. Pengeritingan rambut adalah proses kimia di mana bertujuan untuk mengubah rambut lurus menjadi bergelombang/keriting. Teknik yang digunakan dalam pengeritingan rambut dapat dibedakan menjadi 2 kategori yakni pengeritingan rambut dasar dan pengeritingan rambut desain. Pengeritingan rambut dasar bertujuan untuk mengubah rambut lurus menjadi ikal dengan menggunakan larutan pengeriting yang kekuatannya sama dan dengan penggunaan *roto* sesuai dengan petunjuk pengeritingan dasar. Sedangkan pengeritingan rambut desain bertujuan untuk membuat rambut lurus menjadi bergelombang/ikal sesuai dengan desain yang diinginkan, sehingga untuk pengeritingan desain penggunaan larutan pengeritingan, pola penyusunan *roto*, ukuran *roto* berbeda-beda. Teknik pengeritingan rambut desain diantaranya: teknik selang-seling (mesh-amesh perming), teknik zig-zag (zig-zag perming), teknik berganda (double perming), teknik batu-bata (brick perming), teknik vertikal (vertical perming), teknik batang (stick perming), teknik dekat tengkuk. Karena keterbatasan waktu dan banyaknya KD yang ada mengakibatkan materi yang di sampaikan guru kurang mendalam. Materi yang di utamakan adalah materi yang banyak diminati di dunia Industri. Selain itu, sekarang ini di Indonesia terkena wabah Covid-19 yang belum membaik yang berimbas pada kegiatan belajar mengajar. Supaya peserta didik tidak tertinggal materi pelajaran maka pendidik harus membuat media yang dapat dipelajari dengan mudah, menarik perhatian peserta didik, dan tidak membosankan. Untuk mengatasi hal ini pendidik dapat mengembangkan media video karena media ini menggabungkan suara dan gambar bergerak yang dapat dilihat serta didengar. Media video yang dapat dikembangkan untuk kompetensi pengeritingan rambut desain adalah media video tutorial, karena video tutorial di buat oleh ahli yang di dalamnya

terdapat penjelasan mengenai alat, bahan, serta tahap-tahap yang harus dilakukan dalam proses pengeritingan desain.

Untuk memudahkan pendidik dalam membuat video tutorial di butuhkan aplikasi pendukung. Aplikasi kinemaster adalah aplikasi pengeditan video yang dapat di pasang pada *smartphone* dan tutorial pengoperasiannya sudah banyak terdapat di youtub. Selain itu pada aplikasi kine master ini pendidik dapat membuat media lebih menarik dengan penambahan-penambahan animasi seperti ketika pergantian slide. Aplikasi kinemaster ini juga dapat digunakan untuk menambahkan lapisan dalam video yang dapat berupa teks, gambar, tulisan tangan, dll.

Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan artikel dan jurnal yang berkaitan dengan pengembangan media video tutorial sebagai inovasi yang di lakukan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selanjutnya melakukan pengumpulan data mengenai materi pengeritingan rambut desain yang di gunakan sebagai acuan materi dalam video tutorial. Bahan yang digunakan berupa buku, artikel dan jurnal. Selanjutnya pengumpulan bahan-bahan yang akan di jadikan video yang meliputi: pengertian pengeritingan rambut desain, tujuan pembelajaran, pengeritingan batu bata, langkah kerja, alat dan bahan, hasil dan evaluasi, serta gambar-gambar yang mendukung materi yang ada dalam video. Setelah bahan-bahan materi selesai di buat selanjutnya mengambil rekaman video pengeritingan rambut desain teknik batu-bata (brick perming). Pengambilan rekaman meliputi langkah kerja dan evaluasi. Pada langkah kerja dimulai dari tahap persiapan pribadi, tahap persiapan area kerja, langkah kerja, dan terakhir evaluasi. Selain perekaman video tahap perekaman suara untuk dubbing juga dilakukan. Hasil dubbing ini nantinya dimasukkan dalam video sebagai penjelasan.

Desain Produk

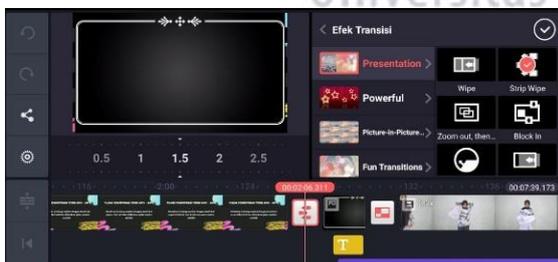
Tahap ini dilakukan setelah semua bahan-bahan untuk pembuatan video tutorial sudah siap. Langkah pertama yang dilakukan adalah memasukkan semua bahan-bahan video ke dalam aplikasi kinemaster dengan ukuran aspek rasio 16: 9. Ukuran ini adalah standart yang digunakan untuk membuat video-video yang ada pada youtub. Dalam memasukkan bahan video harus sesuai dengan

tahapan proses pembelajaran yakni tahap pembukaan, tahap inti, dan tahap penutup. Tahap pembukaan berisikan salam, menjelaskan pengeritingan rambut, penampilan gambar yang berkaitan dengan pengeritingan, menjelaskan tujuan pembelajaran. Tahap inti berisikan materi tentang pengeritingan rambut desain teknik batu-bata (pengertian dan tujuan), langkah kerja pengeritingan mulai dari tahap persiapan pribadi, persiapan area kerja, dan tahap pengeritingan. Tahap penutup berisikan evaluasi untuk proses pengeritingan.



Gambar 2. Proses Penambahan Bahan Kedalam Video (Dokumen Penulis)

Selanjutnya menambahkan efek transisi antar bahan. Efek transisi yang sesuai membuat video tutorial lebih menarik. Selanjutnya penambahan teks untuk memperjelas pembahasan. Dalam penambahan teks harus memperhatikan warna, font, dan ukuran agar teks yang di tambahkan dapat terbaca dan tidak mengganggu video yang ada. Kemudian mengatur suara dan kecepatan video bahan. Pada waktu perekaman video ada suara-suara luar yang mengganggu dan masuk ke dalam video. Suara ini harus dihilangkan agar tidak mengganggu hasil akhir video tutorial, selain itu pengaturan kecepatan video bahan yang telah di buat dapat di persingkat yang disesuaikan dengan kebutuhan. Penonton akan merasa jenuh dan bosan jika durasi dari video terlalu lama.



Gambar 3. Proses Pemilihan Transisi (Dokumen Penulis)

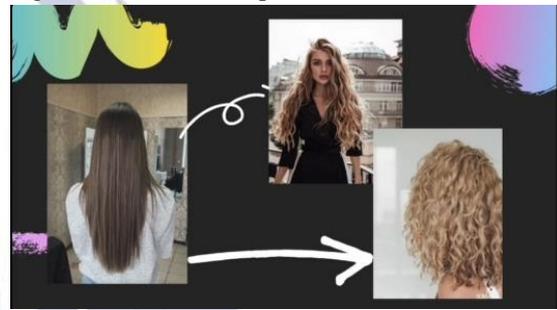
Setelah pengaturan transisi, penambahan teks, suara video bahan, dan kecepatan video bahan, kemudian penambahan suara backsound. Hal ini dilakukan agar video lebih menarik. Backsound di masukkan kedalam video dengan pengaturan volume pelan supaya tidak mengganggu penjelasan

yang ada dalam video. Setelah backsound dimasukkan tahap selanjutnya adalah dubing materi yang sesuai dengan video.



Gambar 4. Proses Penambahan Backsound (Dokumen Penulis)

Durasi akhir dari video tutorial pengeritingan rambut desain teknik batu-bata adalah 7 menit 48 detik. Pada awal video tutorial diberikan efek animasi bergerak agar lebih menarik. Pada bagian akhir di beri ucapan terimakasih



Gambar 5. Cuplikan Hasil Video Tutorial Pengeritingan Rambut Desain (Dokumen Penulis)

Validasi Desain

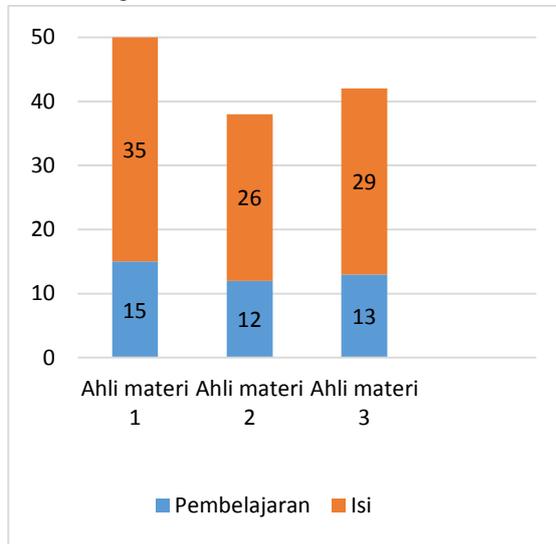
Media pembelajaran video tutorial setelah selesai di buat harus di validasikan terlebih dahulu kepada para validator. Hal ini di tujuan untuk menilaikan keefektifan media yang telah di buat. Dalam penelitian ini validator yang digunakan terdiri dari 3 validator ahli media dan 3 validator ahli materi yang ketiganya merupakan dosen prodi Tata Rias Universitas Negeri Surabaya serta 4 guru SMK Kompetensi Keahlian Kecantikan Kulit dan Rambut. Ahli materi memvalidasi media video tutorial dari aspek pembelajaran dan aspek isi. Ahli media memvalidasi media video tutorial dari aspek tampilan media dan pemrograman. Guru SMK Kompetensi Keahlian Kecantikan Kulit Dan Rambut memvalidasi media video tutorial dari aspek pembelajaran, isi, tampilan, dan pemrograman.

a. Validasi Ahli Materi

Validator ahli materi memvalidasi media yang dibuat dari aspek pembelajaran (relevansi materi dengan KD, penyajian materi, struktur kalimat dan bahasa), dan aspek isi (kesesuaian materi dengan

tujuan, kesesuaian antara materi dengan kemampuan peserta didik, kejelasan uraian materi, cakupan materi, kejelasan dan spesifikasi materi, kesesuaian gambar yang digunakan, dan kesesuaian contoh) (Putri, 2019). Adapun ringkasan hasil penilaian oleh validator ahli materi sebagai berikut:

Diagram 1. Hasil Validasi Ahli Materi



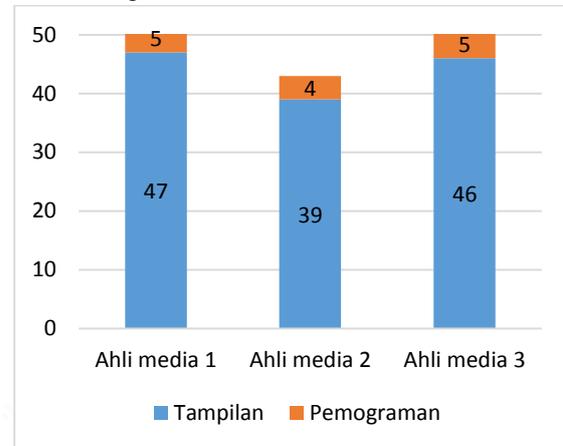
Berdasarkan diagram di atas hasil penilaian pada aspek pembelajaran mendapatkan jumlah skor sebesar 40 dengan rata-rata 13,3. Skor validitas tertinggi di berikan oleh ahli materi (1) sebesar 15 poin, selanjutnya ahli materi (3) sebesar 13 poin, dan paling rendah diberikan oleh ahli materi (2) sebesar 12 poin. Nilai presentasi hasil pada aspek pembelajaran adalah 88,67% dan termasuk dalam kategori kelayakan “Sangat Layak”. Sedangkan pada aspek isi didapatkan jumlah skor sebesar 90 dan rata-rata 30. Skor validasi tertinggi sebesar 35 poin yang diberikan oleh validator ahli materi (1), selanjutnya validator ahli materi (2) sebesar 29 poin, dan terakhir validator ahli materi (3) dengan 26 poin. Nilai presentasi hasil aspek isi sebesar 85,71% dengan kategori kelayakan “Sangat Layak”. Jumlah skor penilaian keseluruhan yang di berikan oleh ahli materi sebesar 130 poin dengan rata-rata 43,3 dan nilai presentasi hasil sebesar 87% .dari hasil ini dapat disimpulkan bahawa materi yang ada dalam video dapat dikatakan “Sangat Layak”.

b. Hasil Validasi Ahli Media

Validator ahli media memvalidasi media yang telah dibuat dari aspek tampilan (teks dapat terbaca, pemilihan *background* dan grafis, ukuran dan jenis teks, warna, gambar, animasi, sajian video, suara, uraian materi, dan petunjuk), dan pemrograman (kemudahan penggunaan media) (Putri, 2019).

Adapun ringkasan penilaian dari ahli media sebagai berikut:

Diagram 2. Hasil Validasi Ahli Media



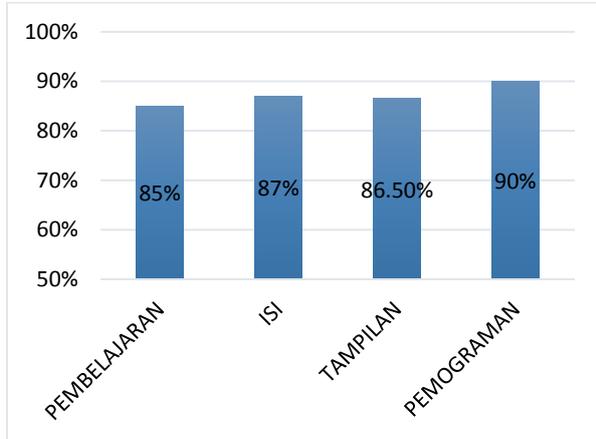
Berdasarkan diagram di atas, hasil validasi pada aspek tampilan mendapatkan jumlah skor sebesar 132 poin dengan rata-rata 44. Skor penilaian tertinggi diberikan oleh ahli media (1) sebesar 47 poin, kemudian ahli media (3) sebesar 46, dan ahli media (2) 39 poin. Nilai presentasi hasil aspek tampilan sebesar 88% dengan kategori kelayakan “Sangat Layak”. Sedangkan penilaian pada aspek pemrograman mendapatkan skor 14 poin dengan rata-rata 4,67. Skor tertinggi diberikan oleh ahli media (1) dan (3) dengan 5 poin sedangkan ahli media (2) memberikan nilai 4 poin. Nilai presentasi hasil dari aspek pemrograman sebesar 93,4% dengan kategori kelayakan “Sangat Layak”. Jumlah skor keseluruhan dari ahli media sebesar 146 poin dengan rata-rata 48,6 poin. Dari nilai tersebut di dapatkan presentasi hasil sebesar 88%, sehingga dapat disimpulkan bahawa hasil validasi dari ahli media dapat dikategorikan “Sangat Layak”.

c. Validasi Guru SMK Kecantikan Kulit Dan Rambut

Aspek yang divalidasi oleh guru SMK adalah aspek pembelajaran, isi, tampilan, dan pemrograman (Putri, 2019). Validasi kepada guru SMK Kecantikan Kulit dan Rambut dilakukan karena selanjutnya gurulah yang akan menerapkan media ini untuk menyampaikan materi ajar, selain itu guru SMK Kecantikan Kulit dan Rambut juga lebih memahami karakteristik dari peserta didik, tujuan pembelajaran pada KD pengeritingan rambut desain dan sejauh mana materi yang harus peserta didik terima. Penyajian data hasil validasi dari guru SMK berupa nilai rata-rata presentasi hasil dari jawaban validator (Pratiwi, 2021). Adapun

ringkasan penilaian guru SMK Kecantikan Kulit dan Rambut adalah:

Diagram 3. Hasil Validasi Guru SMK



Berdasarkan diagram di atas di dapatkan rata-rata penilaian dari Guru SMK Kompetensi Keahlian Kecantikan Kulit dan Rambut pada tiap aspek validasinya. Presentasi hasil tertinggi pada aspek pemrograman dengan rata-rata 90%, selanjutnya aspek isi dengan presentasi hasil sebesar 87%, ketiga dari aspek tampilan sebesar 86,5% dan yang terakhir dari aspek pembelajaran dengan presentasi hasil 85%. Dari keempat nilai presentasi hasil tersebut di dapatkan rata-rata penilaian sebesar 87%. Dari rata-rata nilai presentasi yang diberikan oleh guru SMK dapat disimpulkan media video tutorial pada pengeritingan rambut desain masuk kedalam kategori “Sangat Layak”.

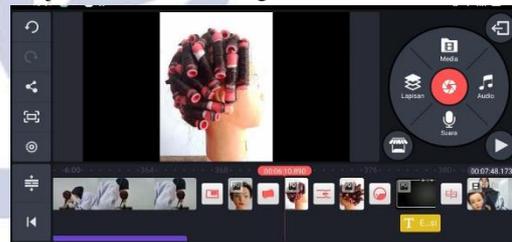
Dari hasil validasi media video tutorial pengeritingan rambut desain dengan aplikasi kine master pada kompetensi dasar pengeritingan rambut desain kepada para validator didapatkan rata-rata presentasi hasil sebesar 87% dari ahli materi, 88% dari ahli media dan 87% dari guru SMK. Sehingga didapatkan rata-rata jumlah presentasi hasil sebesar 87.3% dan dapat disimpulkan media yang telah dikembangkan masuk dalam kategori kelayakan “Sangat Layak”. Kelayakan penggunaan media video tutorial didukung dengan adanya penelitian-penelitian terdahulu seperti pada penelitian Mandalika dan Syahril (2020) dengan hasil penelitian yakni media video tutorial dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi waktu pembelajaran serta dapat meningkatkan pemahaman keterampilan dan materi mahasiswa. Penelitian Hamdan, H.B. dan Delila S.B. (2020) menyebutkan bahwa video tutorial di masa pandemi covid-19 dapat digunakan sebagai media praktik, diskusi dan meningkatkan pengetahuan mahasiswa, sedangkan

Sofyan Hadi (2017) menyatakan bahwa video dapat meningkatkan pemahaman konsep, menambah motivasi belajar, dan meningkatkan hasil belajar bagi peserta didik.

Berdasarkan rata-rata nilai presentasi hasil yang di berikan oleh validator ahli materi, validator ahli media, dan validator guru SMK dapat disimpulkan bahwa media video tutorial dengan aplikasi kinemaster pada kompetensi dasar pengeritingan rambut desain layak dikembangkan oleh pendidik serta dapat dijadikan sebagai referensi media untuk menyampaikan materi pelajaran. Namun sebelum media ini digunakan perlu ada perbaikan dalam media dengan komentar dan saran oleh para validator.

Revisi Desain

Setelah desain video di validasi oleh para validator tahapan selanjutnya adalah merevisi sesuai dengan masukan dan saran dari para validator. Adapun hal yang harus di revisi yakni: menambahkan gambar hasil pengeritingan pada video, hasil penggulungan rambut dalam video yang di kerjakan, suara dubbing dalam video.



Gambar 6. Revisi desain Video (Dokumen Penulis)

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pembahasan di atas disimpulkan:

1. Prosedur Pengembangan yang dilakukan untuk mengembangkan media video tutorial dengan aplikasi kinemaster pada kompetensi dasar pengeritingan desain dimulai dengan analisis potensi dan masalah dengan penelusuran literature, selanjutnya pengumpulan data mengenai video tutorial serta bahan-bahan untuk membuat video. Tahap ketiga yakni membuat desain media video pada aplikasi kine master. Tahap keempat memvalidasi media video yang telah di buat kepada ahli media, ahli materi dan guru SMK Kompetensi Keahlian Kecantikan Kulit dan Rambut. Tahap

kelima merevisi media sesuai dengan masukan dari para validator.

2. Media video tutorial dengan aplikasi kine master pada kompetensi dasar pengeritingan rambut desain dinilai “**Sangat Layak**”, dapat dilihat dari rata-rata presentasi hasil validasi oleh para validator yakni hasil validasi ahli materi sebesar 87%, validasi dari ahli media sebesar 88%, dan validasi dari guru SMK Kompetensi Keahlian Kecantikan Kulit dan Rambut sebesar 87%. Sebelum media digunakan lebih lanjut, media yang telaah di buat di revisi terlebih dahulu sesuai dengan komentar dan saran oleh para validator.

Saran

Saran yang diberikan oleh penulis terhadap pengembangan media video tutorial adalah:

1. Media video tutorial pengeritingan rambut desain yang di buat dapat di upload pada aplikasi youtube agar memudahkan peserta didik dalam mengakses dan memutar video.
2. Dalam pembuatan media video tutorial pengisian suara dalam video harus diperhatikan dimana letak jendanya dan saat membaca dalam keadaan tenang dan tidak gerogi agar hasil dubing dapat terdengar dengan jelas.
3. Membuat media video tutorial harus benar-benar memahami materi yang akan diangkat, baik materi tulis maupun praktik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel yang berjudul “Pengembangan Media Video Tutorial dengan Aplikasi KineMaster pada Kompetensi Dasar pengeritingan Rambut Desain”. Dalam penulisan artikel ini penulis menemui banyak kendala, namun karena bimbingan, arahan, serta dukungan dari banyak pihak penulis dapat menyelesaikan artikel ini. Pada kesempatan ini penulis akan mengucapkan terimakasih kepada Biyan Yesi Wilujeng, S.Pd.,M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, memberikan arahan dan masukkan dalam penulisan artikel ini, dan kepada dosen Tata Rias UNESA, orang tua, dan teman-teman yang menjadi tempat dalam bertukar pendapat yang tidak

bisa disebutkan satu persatu. Semoga artikel ini dapat di gunakan sebagai mana mestinya dan dapat di kembangkan lagi untuk artikel lain yang terkait dengan judul. Saran serta kritik yang dapat membangun yang diberikan oleh para pembaca sangat diharapkan oleh penulis. Dan semoga artikel ini dapat dijadikan acuan untuk penulisan artikel terkait lainnya atau penelitian ilmiah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, Putu Budi, dkk. 2020. Efektivitas Pelatihan Pembuatan Flipper Classroom Video Dengan Smartphone dan Aplikasi KineMaster (Program PkM). Proceeding
- Arikunto, S., & Cepi, S. A. (2009). Evaluasi Program Pendidikan. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Bafadel, I. (2005). Dasar-Dasar Manajemen dan Supervisi Taman Kanak-Kanak. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Batubara, H. H., & Batubara, D. S. (2020). Penggunaan Video Tutorial untuk Mendukung Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Virus Corona. Muallimuna, 5, 21-31.
- Daryanto. (2011). Media Pembelajaran. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Giana, Gebi Juan, Samsul Lutfi. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Pada Kelas X Multimedia Di SMK Negeri 1 Sakra. Volume 3 (1): 20-29. Edumatic.
- Hadi, Sofyan. 2017. Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. Tema 1 (15): 96-102. Prosiding.
- Khaira, Hafizatul. 2020. Pemanfaatan Aplikasi KineMaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. Prosiding
- Mandalika & Sahril. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pada Mata Kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia. Volume 20 (1). Invotek.
- Mulyanta, & Leon, M. (2009). Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
- Nasution, W. N. (2017). Strategi Pembelajaran. Medan: Perdana Publishing.

- Pratiwi, Alviana Catur. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi pada Sub Kompetensi Pengeritingan Desain. Volume 11 (1): 1-9. Jurnal Tata Rias.
- Prihantina, Ida. 2016. Guru Pembelajar Modul Paket Keahlian Tata Kecantikan Rambut Kompetensi Keahlian E Pemangkas, Pratata Dan Pengeritingan Teknik Dasar Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Jakarta : Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Putri, Riska Susila. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Koloid Di SMA Negeri 2 Banda Aceh. UIN Ar- Raniry.
- Rostamailis, & dkk. (2008). Tata Kecantikan Rambut Jilid III untuk SMK. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Rustaman, N. (2007). Ilmu dan Aplikasi Pendidikan. Bandung: PT. Imperial Bhakti Utama.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Surono. 2011. Pengembangan Media Pembelajaran Micromedia Flash pada Kompetensi Mengelas dengan Oksi Asitilen di SMK Muhammadiyah Prambanan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Utomo, A. Y., & Ratnawati, D. (2018). Pengembangan Video Tutorial Dalam Pembelajaran Sistem Pengapian di SMK. Taman Vokasi, 6, 68-76.
- UNESA. 2020. Pedoman Penulisan Artikel Jurnal. Surabaya: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Surabaya.
- Wagiran. (2013). Metodologi Penelitian Pendidikan (Teori dan Implementasi). Yogyakarta: Depublish.
- Winataputra, U. S. (2001). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Wirasmita, R. H., & Putra, Y. K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dan Micromedia Flash. Edumatic, 1, 35-43.
- Wiratmojo, P., & Sasonohardjo. (2002). Media Pembelajaran Bahan Ajar Diklat. Kewidyaiswaran.
- Yektyastuti, R., & Ikhsan, J. (2006). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA. Jurnal Inovasi Pendidikan, 1.
- Yuanta. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. Tripsila, 1, 91-100.