

VIDEO TUTORIAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA KOMPETENSI DASAR PENATAAN SANGGUL GALA DI SMKN 8 SURABAYA

Dista Osy Nurromzanie

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

E-mail : dista.17050634023@mhs.unesa.ac.id

Dewi Lutfiati¹, Dindy Sinta Megasari², Arita Puspitorini³

Program Studi Pendidikan Tata Rias, Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik,

Universitas Negeri Surabaya

E-mail: dewilutfiati@unesa.ac.id

Abstrak

Era covid-19 membuat proses pembelajaran terpaksa dilaksanakan secara *online*. Video tutorial dipilih sebagai media pembelajaran secara daring karena dapat memberikan gambaran dan suara dengan dikombinasikan metode demonstrasi sehingga dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap tingkat pemahaman materi penataan sanggul gala. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui prosedur perancangan media pembelajaran video pada kompetensi dasar penataan sanggul gala. (2) Mengetahui kelayakan produk berupa media pembelajaran video tutorial dalam materi penataan sanggul gala. Metode penelitian menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan model pengembangannya adalah *research and development* (R&D) dengan 5 tahapan yaitu : potensi dan masalah, mengumpulkan data, desain produk, validasi desain, revisi desain. Objek penelitian ini adalah pengembangan dan kelayakan media pembelajaran video tutorial kompetensi dasar penataan sanggul gala. Metode pengumpulan data menggunakan angket melalui *google form* dengan melibatkan 12 validator yang terdiri dari 5 ahli materi, 4 ahli media, dan 3 ahli bahasa. Hasil dari penelitian yaitu : (1) Menunjukkan 5 tahapan prosedur perancangan media video yaitu : menelusuri literatur media pembelajaran terkini, mengumpulkan jurnal dan artikel tentang media video yang dijadikan bahan untuk membuat produk inovasi media pembelajaran, membuat desain media video, proses *filming* dan *editing*, validasi media pembelajaran, revisi produk. (2) Hasil validasi oleh ahli ditinjau dari segi kualitas media mendapatkan persentase sebesar (82,50%), kualitas materi mendapat persentase sebesar (82%), dan kualitas bahasa mendapatkan persentase sebesar (84,84%), dari ketiga nilai validasi media dapat dinyatakan media sangat layak. Simpulannya adalah media video tutorial pada kompetensi dasar penataan sanggul gala ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Kata Kunci : Sanggul Gala, Media Pembelajaran, Video Tutorial

Abstract

The era of covid-19 forced the learning process to be carried out online. Video tutorials were chosen as online learning media because they can provide images and sound combined with demonstration methods so that they can have a positive influence on the level of understanding of the gala bun arrangement material. This research aims to: (1) Know the procedures for designing video learning media on the basic competencies of arranging a gala bun. (2) Knowing the feasibility of the product in the form of video tutorial learning media in the gala bun arrangement material. The research method uses quantitative descriptive analysis and the development model is research and development (R&D) with 5 stages, namely: potential and problems, collecting data, product design, design validation, design revision. The object of this research is the development and feasibility of learning media video tutorials for basic competence in the arrangement of the gala bun. The data collection method used a questionnaire via google form involving 12 validators consisting of 5 material experts, 4 media experts, and 3 linguists. The results of the research are: (1) Showing 5 stages of video media design procedures, namely: browsing the latest learning media literature, collecting journals and articles about video media that are used as materials for making learning media innovation products, making video media designs, filming and editing processes, learning media validation, product revision. (2) The results of validation by experts in terms of media quality get a percentage of (82.50%), material quality gets a percentage of (82%), and language quality gets a percentage of (84.84%), from the three media validation values It can be stated that the media is very feasible.

Keywords: Gala Bun, Learning Media, Video Tutorial

PENDAHULUAN

Pesatnya kemajuan inovasi di era globalisasi ini telah membawa kebutuhan akan kondisi yang terjadi di segala bidang. Salah satu upaya yang dilakukan adalah menggarap sifat SDM melalui kantor-kantor edukatif sesuai tujuan edukatif. Keberhasilan pengambilan tujuan tidak dapat dipisahkan dari kemajuan di bidang pelatihan, termasuk media pembelajaran, siklus pembelajaran, perolehan dan dewan dan kerangka kerja. Belajar pada dasarnya adalah suatu proses kerjasama dengan segala keadaan yang ada disekitar orang tersebut. Belajar dapat dianggap sebagai siklus terkoordinasi yang objektif dan tindakan melalui pertemuan yang berbeda. Belajar juga merupakan proses melihat, memperhatikan, dan mendapatkan sesuatu (Sudjana, 2009: 192). Sebagaimana ditunjukkan oleh Trianto (2010:16), merekomendasikan bahwa belajar adalah interaksi yang terjadi dalam berbagai cara, baik sengaja maupun tidak sengaja dan terus berlangsung terus-menerus dan mendorong penyesuaian diri siswa.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah sekolah konvensional berbasis kemampuan atau kemampuan dasar yang menitikberatkan pada pembinaan kemampuan dan keterampilan khusus siswanya agar dapat berfungsi secara baik dan ahli. Sebagaimana ditunjukkan oleh Wonggo (2012:2) Yayasan kejuruan juga dapat memenuhi kebutuhan pasar dan menggarap ekonomi daerah dengan meningkatkan manfaat terdekat sebagai modal intensitas negara, seperti yang diungkapkan dalam tujuan mendirikan sekolah profesional. Sebagaimana ditunjukkan oleh Hamalik (Rasto, 2015:1) yang menyatakan bahwa pengajaran profesional adalah jenis peningkatan kemampuan, kemampuan sekolah yang esensial dan kecenderungan yang mengarah pada dunia kerja yang dipandang sebagai kemampuan mempersiapkan.

Media merupakan salah satu penentu prestasi belajar (Mantasiah, 2016). Menurut Arsyad (2017: 8) kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang dalam arti sebenarnya berarti 'pusat', 'delegasi', atau 'presentasi'. Wati (2016:3) mengungkapkan bahwa Media adalah sesuatu yang membujuk pesan dan menyegarkan renungan, perasaan dan kemampuan siswa dengan tujuan dapat mendorong sistem pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Oemar Hamalik (2015: 57) pembelajaran

adalah perpaduan yang terbuat dari komponen manusia, bahan, kantor, perangkat keras, dan metode yang berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran. Mengingat penilaian yang berkualitas, cenderung disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua yang dapat digunakan sebagai perantara sistem pembelajaran, khususnya komunikasi antara siswa dan pendidik dan untuk menyampaikan pesan materi, sehingga proses pengajaran dan pembelajaran berlangsung dengan sukses dan produktif sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Video pembelajaran latihan merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video adalah rekaman gambar hidup atau proyek TV untuk dikomunikasikan di TV, secara keseluruhan video adalah gambar bergerak yang dirangkai dengan kuat. Seperti yang ditunjukkan oleh Cecep Kustandi (2013: 64) video adalah perangkat yang dapat memperkenalkan data, memperjelas proses, memperjelas ide-ide yang kompleks, menunjukkan kemampuan, menyingkat atau memutar kembali waktu dan perspektif dampak. Arsyad (2011: 49) menyatakan bahwa video adalah gambar-gambar secara garis besar, dimana setiap tepi diproyeksikan melalui titik fokus proyektor secara tepat sehingga layar terlihat antusias. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2012: 907), latihan instruksional adalah (1) pengarahan kelas oleh seorang instruktur (pelatih) untuk satu atau beberapa perkumpulan siswa, (2) pendidikan tambahan melalui pemandu. Berdasarkan pengertian di atas, maka cenderung beralasan bahwa video instructional exercise merupakan rangkaian gambar hidup pesan pembelajaran sebagai arahan atau bahan ajar tambahan bagi siswa.

Kelebihan media video sebagaimana dikemukakan oleh Aqib (2013:51) antara lain: 1) Pembelajaran lebih jelas dan sungguh-sungguh mempesona; 2) sistem pembelajaran lebih cerdas; 3) kecakapan waktu dan tenaga; 4) mengerjakan sifat hasil belajar; 5) pembelajaran harus dimungkinkan di mana saja dan kapan saja; 6) mendorong disposisi belajar yang positif terhadap metode yang terkait dengan materi pembelajaran; 7) meningkatkan pekerjaan instruktur dalam kursus yang lebih pasti dan bermanfaat. Apalagi, penilaian Munadi (2013:127) menikmati banyak manfaat, antara lain: 1) menaklukkan kendala jarak dan waktu; 2) Video dapat diulang jika penting untuk menambah

kejernihan; 3) Sangat hebat dalam mengklarifikasi suatu interaksi dan keahlian. Sebagian dari kesimpulan di atas dapat dikemukakan bahwa dengan sistem pembelajaran yang memanfaatkan media video, siswa dapat mempersingkat waktu dalam belajar, memberikan pengalaman baru kepada siswa, memberikan data yang tepat dan benar-benar menarik.

Berdasarkan hasil pertemuan dengan pendidik mata pelajaran, diperoleh informasi bahwa latihan belajar mengajar di SMKN 8 Surabaya belum selesai di web (jauh) karena pandemi Covid-19. Pembelajaran jarak jauh dipilih sebagai ide yang mantap untuk digunakan selama pandemi, terutama selama Covid-19. Untuk situasi ini, tentu saja, inovasi memainkan peran penting untuk bekerja dengan asosiasi, korespondensi, dan pertunjukan sehingga sistem pembelajaran berjalan dengan baik (Thoms dan Eryilmaz, 2014). Pembelajaran dapat mencakup dua pertemuan, yaitu siswa khusus sebagai siswa dan pendidik sebagai fasilitator. Dalam sistem pembelajaran instruktur dianggap sebagai fasilitator sehingga ia harus memiliki pilihan untuk mengambil bagian yang berfungsi dalam membantu dan bekerja dengan siswa dalam belajar. Selanjutnya, manfaatkan sebanyak mungkin dari inovasi. Pekerjaan media pembelajaran diharapkan dapat bekerja dengan korespondensi antara pengajar dan siswa (Borisova, 2016). Pandemi Covid-19 mempengaruhi semua aktivitas kehidupan pada manusia termasuk dalam bidang pendidikan. Aktivitas pendidikan yang biasanya dilakukan dengan tatap muka di kelas kini dihentikan untuk menghindari perluasan penyebaran pandemi Covid-19 ini. Salah satu dampak utama adalah pada mata pelajaran penataan sanggul gala yang idealnya lebih sering praktik dan akibat pandemi maka terpaksa harus dilaksanakan secara daring di rumah masing-masing sehingga membuat pembelajaran menjadi kurang maksimal.

Sanggul gala adalah sanggul elegan dan bervolume yang pada umumnya dikenakan untuk menghadiri pesta gala atau pesta-pesta besar, bentuknya rumit, ornamennya berwarna-warni dan Hal utama yang membedakan rencana penataan sanggul dengan aksi malam dan sore adalah bahwa aksi acara tersebut harus memiliki komponen pola tren paling bergaya saat itu. Sanggul ini umumnya terletak di bagian atas atau belakang kepala.

Pakar menerima bahwa kehadiran media pembelajaran video ini sangat vital dalam membantu

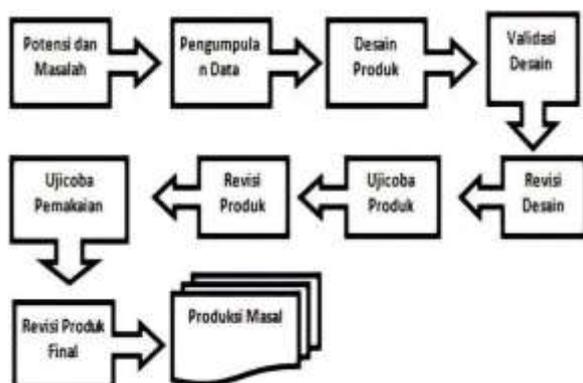
proses belajar mengajar di masa pandemi Covid-19. Khususnya, mata pelajaran praktik yang seharusnya dilakukan di sekolah saat ini terpaksa dilakukan dari rumah. Akibatnya, pendidik membutuhkan media yang dapat memberikan informasi yang tepat selama waktu yang dihabiskan untuk mengajar dan latihan pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu pengajar dan siswa, khususnya sebagai alat penggerak pendidik dalam menyampaikan materi. Pemanfaatan media pembelajaran video pembelajaran latihan ini akan membantu dan meningkatkan sistem pembelajaran bagi siswa dan pendidik. Siswa dapat belajar terlebih dahulu dengan melihat dan menikmati materi pembelajaran secara lebih lengkap. Oleh karena itu, pendidik tidak perlu menjelaskan materi lebih dari satu kali dengan tujuan agar sistem pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih menarik, lebih memadai, dan lebih cakup. Selain itu, meskipun ada banyak video instruksional tentang rencana permainan roti yang dapat diakses melalui web, pada umumnya masih belum banyak video instruksional. latihan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan belum dipastikan kualifikasinya untuk digunakan sebagai media pembelajaran di SMK.

Berdasarkan landasan tersebut, beralasan bahwa media pembelajaran video dapat membantu dalam sistem pembelajaran di masa pandemi virus corona. Oleh karena itu, pencipta menjadikan media pembelajaran sebagai video latihan tutorial tentang hal penataan sanggul gala. Poin-poin tinjauan ini: : (1) Mengetahui prosedur perancangan media pembelajaran video pada kompetensi dasar penataan sanggul gala. (2) Mengetahui kelayakan produk berupa media pembelajaran video tutorial dalam materi penataan sanggul gala

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan teknik R&D (Research and Development). Langkah-langkah penelitian yaitu membuat atau membuat item baru dan mengujinya seperti yang ditampilkan pada Bagan 1. di bawah ini.

Bagan 1. : Langkah-langkah penggunaan Metode *Research and Development* (R&D)



(Sugiyono, 2018: 404)

Berdasarkan tahapan pengembangan di atas peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan, namun hanya sampai pada tahap validasi dan menghasilkan produk tidak sampai pada tahap uji coba dan penyebaran. Mengingat keterbatasan waktu dan dana yang dimiliki oleh peneliti serta akses masuk ke SMKN 8 Surabaya, maka langkah-langkah tersebut disederhanakan menjadi 5 langkah pengembangan yaitu : (1) Menggali potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain sesuai masukan para ahli.

Metodologi pengujian terdiri dari 5 tahap, yaitu: (1) Pada tahap dasar, analisis memimpin laporan mendasar sebagai studi penulisan tentang media pembelajaran video yang kreatif dan menarik dalam aksi bun fungsi. Selain itu, cari tahu tentang penelitian sebelumnya yang juga berbicara tentang hal yang hampir mirip dan bagaimana masalah tersebut pada gilirannya. (2) Pemilahan data dilakukan dengan mengumpulkan buku harian dan artikel tentang media pembelajaran video yang akan digunakan sebagai bahan pembuatan item pengembangan media pembelajaran. (3) membuat desain atau konsep video, merancang tampilan video yang akan dibuat, penyusunan materi dan pemilihan aplikasi *editing* video. Mengumpulkan bahan dan alat yang dibutuhkan. Selanjutnya, merekam proses kerja dan terakhir proses *editing* sesuai konsep atau desain media pembelajaran video yang ingin dibuat. (4) Uji kelayakan atau validasi produk kepada 12 orang validator yakni 5 validator ahli materi dari Dosen PKK UNESA dan Guru SMK, 4 validator ahli media dari Dosen PKK dan Dosen TI UNESA serta 3 ahli

bahasa dari Dosen PKK UNESA dan Guru SMK. (5) Dari tahap ini akan diperoleh data kelayakan produk dan saran dari para ahli, data tersebut digunakan untuk acuan revisi apabila hasil data nilai rata-rata kelayakan media menunjukkan adanya revisi.

Objek dari pengujian ini adalah media pembelajaran video tutorial. Subjek uji coba berjumlah 12 validator, terdiri dari 5 spesialis materi, 4 spesialis media, dan 3 ahli bahasa. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mensurvei kemungkinan media pembelajaran ini adalah angket *online* melalui struktur *google*. Spesialis menggunakan angket tertutup dengan jawaban pilihan pada Likert (skala 1-4). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei berbasis internet melalui struktur *google* yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait penilaian bagian-bagian media pembelajaran video, panduan evaluasi sebagai skala. Berikut adalah skala penilaian yang digunakan oleh peneliti:

Tabel 1. Skala Penilaian

Kriteria	Skor Nilai
Sangat Baik	4
Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

(Sugiyono, 2018: 147)

Prosedur analisa informasi yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah teknik statistka berupa presentase. Persamaan terlampir digunakan oleh analis untuk menentukan tingkat jawaban responden:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{4 \times \text{jawaban} + 3 \times \text{jawaban} + 2 \times \text{jawaban} + 1 \times \text{jawaban}}{\text{Jumlah responden} \times \text{skala penilaian tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase respon

F = jumlah jawabannya

N = jumlah responden

(Riduwan, 2015: 15)

Kriteria penilaian media yang sudah diisi responden disajikan sebagai berikut :

Tabel 2. Keterangan Rentang Presentase

Tingkat Ketercapaian Kriteria	Kategori
81%-100%	<u>sangat layak</u>
61%-80%	<u>layak</u>
41%-60%	<u>cukup</u>
21 – 40%	<u>kurang layak</u>
0 – 20%	<u>sangat kurang layak</u>

(Riduwan, 2015)

Hasil dari estimasi tingkat survei penilaian media pembelajaran video yang diisi oleh responden diuraikan pada tabel 2. Media pembelajaran yang dibuat dalam ulasan ini seharusnya dikatakan layak jika model penilaian kualifikasi mendapat tingkat presentase 61%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Prosedur perancangan media pembelajaran video pada kompetensi penataan sanggul gala.

a. Potensi dan Masalah

Sebagai bagian dari upaya untuk menghentikan penyebaran wabah Covid-19, pemerintah telah memindahkan kegiatan dari sekolah ke rumah setiap siswa. Agar tidak dikacaukan sebagai liburan, siswa juga diberikan ilustrasi dan tugas agar mereka tetap berada dalam suasana belajar. Untuk itu, pengajar perlu merencanakan sedemikian rupa media dan tugas untuk siswa selama di rumah. Komunikasi merupakan kunci penting yang dimiliki oleh sekolah (pendidik) dan siswa agar proses sekolah berbasis internet tetap dilakukan dengan sungguh-sungguh dengan hasil yang tidak jauh dari pembelajaran dekat dan pribadi (di kelas). Kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara online sebenarnya tidak lebih sederhana dari pembelajaran secara tatap muka. Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh melalui teknik sekolah berbasis internet harus dimungkinkan dengan cara yang berbeda sesuai dengan inovasi setiap instruktur atau guru. Artinya, sebagai fasilitator dalam latihan pembelajaran, instruktur harus berperan dalam membantu siswa belajar. Melalui klarifikasi ini, media pembelajaran berperan penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Hubungan korespondensi antara pengajar dan siswa akan lebih baik dan lebih produktif jika memanfaatkan media.

Media pembelajaran bisa digunakan untuk berbagai gaya belajar karena melalui akun siswa dapat melihat, mendengar, dan melakukan apa yang telah diceritakan dalam video (Wijaya, 2020). Pemanfaatan rekaman pembelajaran kegiatan sebagai sarana pembelajaran secara *online* bukan semata-mata hanya untuk digunakan di sekolah saja melainkan dapat dimanfaatkan oleh siswa agar mengerjakan pembelajaran mandiri di rumah sehingga bisa mendorong hasil belajar siswa menuju peningkatan yang sangat besar.

Menurut Rohani (2018) kelebihan penerapan media dalam sistem pembelajaran adalah: (1) Hipotesis yang diajukan dapat dibandingkan. (2) Rangkaian mendidik dapat menonjol bagi siswa dan lugas. (3) Rangkaian pengajaran telah berkembang menjadi dinamis dan responsif. (4) Efisien sejauh waktu dan tenaga. (5) Atribut dan kemampuan belajar siswa semakin meningkat. (6) Media pembelajaran menciptakan pembelajaran dan interaksi pembelajaran dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. (7) Media yang tepat dapat membangun semangat belajar siswa selama sistem pembelajaran dan terhadap materi. (8) Merubah tugas instruktur ke arah yang lebih bermanfaat dan positif.

Membuat sanggul gala merupakan salah satu materi dalam kecantikan kulit dan rambut di SMK. Dalam mengatur sanggul gala, ada beberapa langkah kerja yang harus dilakukan sehingga siswa perlu mengerti. Penggunaan video instruksional latihan dapat membantu siswa dalam mengatur sanggul karena siswa dapat melihat dengan jelas dan dapat menyelesaikan langkah-langkah pekerjaan yang harus diselesaikan. Seperti yang diungkapkan oleh Catur Wulandari (2016), rangkaian fungsi sanggul adalah sebuah rencana permainan rambut yang dirancang menggunakan rambut tambahan seperti cemara, potongan rambut, twist, bunga, dan hiasan lain untuk menghasilkan potongan rambut yang terlihat tebal dan kaya. Ekstra dan rencana aksi sanggul acara yang pas dan terlihat banyak akan menghasilkan desain sanggul yang ideal dan kaya fungsi.

b. Pengumpulan Data

Penumpulan data atau informasi dilakukan dengan mengumpulkan buku harian dan artikel tentang media video yang digunakan sebagai bahan untuk membuat item pengembangan media pembelajaran. Selama pembuatan media video,

peneliti memanfaatkan buku referensi dan jurnal penataan sanggul gala untuk menentukan instrumen dan materi dalam media pembelajaran video latihan. Dalam media ini berisi materi mulai dari pengertian, sasaran, instrumen, bahan, produk perawatan kecantikan, dan langkah penataan sanggul gala *style*.

Pemanfaatan media pembelajaran video latihan ini akan memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran bagi murid dan pengajar. Murid bisa mempelajari dahulu dengan melihat dan mencermati materi pembelajaran secara lebih lengkap. Sehingga, pengajar tidak perlu menguraikan materi lebih dari satu kali sehingga sistem pembelajaran dapat terjadi dengan lebih menarik, lebih hidup, dan efektif. Menurut Rusman (2012: 220) media video memiliki beberapa manfaat, khususnya:

(1) Pengajar bisa memberi informasi kepada siswa secara lebih merata. (2) Berguna untuk memperjelas interaksi. (3) Mengatasi rintangan realitas. (4) Masuk akal, karena dapat diputar kembali dan diberhentikan tergantung situasinya. (5) Dapat kesan yang lebih mendalam, sehingga bisa berpengaruh terhadap cara pandang siswa.

c. Desain Produk

Tahap selanjutnya adalah membuat media *plan* video pembelajaran. Video ini disederhanakan namun menarik, serta dapat menggabungkan bahan untuk terbentuknya sanggul gala dengan baik. Berikut tahapan perencanaannya: (1) Persiapan materi, dalam pembuatan video latihan instruksional ini ahli menggunakan referensi dalam kesiapan media ini dengan melihat buku referensi, dari buku referensi ini sangat baik dapat dimanfaatkan sebagai bahan materi media video yang menampilkan materi untuk penataan sanggul. Termasuk: memahami sanggul gala, motivasi di balik sanggul gala, strategi sanggul gala, fungsi alat dan bahan serta upaya kerja untuk merancang sanggul gala. (2) Membuat rangkuman sesuai dengan materi yang telah disusun. (3) Menyiapkan tempat pengambilan rekaman, model, alat dan bahan untuk mendalangi sanggul gala. (4) Cara paling umum untuk mengambil video atau merekam. (5) Cara pembuatan rekaman atau *editing* menggunakan aplikasi Inshot, pada Inshot ini sistem pengubahan dilakukan dengan memasukkan komponen video, suara dan gambar. (6) Yang terakhir adalah *complete*, yaitu menambahkan teks

dan *caption* atau keterangan pada video menggunakan aplikasi *Davinci Resolve*.

d. Validasi Desain

Pembuatan media pembelajaran harus disetujui oleh master top validator untuk menentukan keterjangkauan media sebelum diberikan kepada responden. Analisis mengevaluasi media ke 12 validator, termasuk 5 ahli materi, 4 ahli media dan 3 ahli bahasa.

Model kualifikasi untuk memperkenalkan media intuitif menurut BSNP (2006), meliputi: ide-ide diperkenalkan dengan baik dan disesuaikan antara bagian dari awal sampai akhir, desain pesan, gambar dan tabel diperkenalkan dengan cara yang menyenangkan, menampilkan materi fokus siswa yang menginspirasi siswa untuk beradaptasi secara mandiri, pertunjukan dan percakapan menggaris bawahi kemampuan proses dan berfokus pada kesejahteraan kerja, berbagai pertunjukan yang menarik dan tidak melelahkan, pemenuhan pertunjukan, misalnya, presentasi, daftar bab dan indeks referensi dan penggambaran yang diperkenalkan dapat diterapkan dan menjelaskan topik.

Berikut hasil validasi dari persetujuan rencana yang telah dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa:

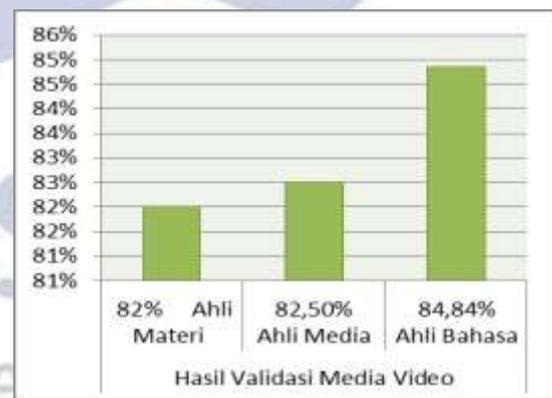


Diagram 1. Hasil Validasi oleh Ahli Materi, Ahli Media Dan Ahli Bahasa

Grafik di atas menunjukkan bahwa sudut pandang desain media diperoleh tingkat 82,50% yang menunjukkan aturan benar-benar dapat dicapai. Disudut konfigurasi bahan mendapat tingkat 82% yang menunjukkan langkah-langkah yang benar-benar bisa dilakukan. Berkenaan

dengan bagian desain bahasa, diperoleh tingkat 84,84% yang menunjukkan standar sangat layak. Nilai normal yang paling menonjol dalam hasil persetujuan media intuitif adalah pada bagian susunan materi dengan tingkat 84,84%, karena dalam perspektif ini bahasa yang digunakan dapat diterima dan wajar. Mengenai pengadaan barang dengan nilai wajar paling rendah akibat disetujuinya media pembelajaran video latihan, khususnya pada bagian konfigurasi materi dengan taraf 82%, mengingat pada bagian materi Organisasi untuk video latihan instruksional dapat diterima tetapi kelemahannya adalah modelnya tidak dibuat-buat dan tidak menggunakan pakaian yang tepat.

Berdasarkan penilaian para ahli dari tiga bidang, menunjukkan bahwa media video praktik pembelajaran penataan sanggul galamendapat nilai rata-rata 83,11%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video kegiatan ini seluruhnya dapat dimanfaatkan dan dikatakan sangat sebagai media pembelajaran.

d. Revisi Desain Produk

Revisi ini merupakan langkah terakhir dari penelitian R&D, selanjutnya analisis memperbaiki atau merombak media pembelajaran latihan video instruksional seperti yang ditunjukkan oleh ide dan komentar kuat dari para ahli melalui *polling* penilaian struktur google. Reaksi dan kontribusi dari pakar media, pakar materi, dan bahasa yang harus diubah, khususnya: (1) Dari sudut pandang media yang harus diperbaiki, teks di bawah video atau caption terlalu sedikit untuk dipikirkan dengan teliti dan URL Youtube antarmuka harus ditambahkan untuk membuatnya lebih mudah bagi siswa untuk membaca dengan teliti. mengakses dan memperbesar rekaman. (2) Dari segi materi, khususnya tidak adanya pemuatan pada video terakhir, khususnya saat model dalam sanggul, memakai riasan dan busana yang pas. (3) Dari segi bahasa yang perlu ditingkatkan adalah penyajian tujuan pembelajaran yang perlu diperluas, sehingga siswa lebih jelas dalam membaca target pembelajarannya. Berikutnya adalah konsekuensi dari latihan instruksional video yang direvisi:



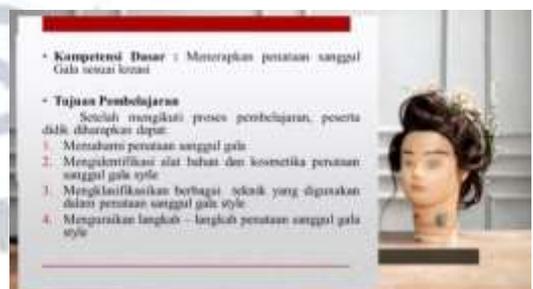
Gambar 1. Subtitle Setelah Direvisi
(Sumber: Nurromzanie, 2021)



Gambar 2. Penambahan Link URL Youtube
(Sumber: Nurromzanie, 2021)



Gambar 3. Revisi Hasil Akhir, Model Telah Memakai Make Up dan Busana yang Sesuai
(Sumber: Nurromzanie, 2021)



Gambar 4. Penayangan Tujuan Pembelajaran Setelah Direvisi
(Sumber: Nurromzanie, 2021)

2. Kelayakan Produk Berupa Media Pembelajaran Video Tutorial Dalam Materi Penataan Sanggul Gala

Setelah melalui tahapan-tahapan persepsi, pengembangan dan pengujian pada media video penataan sanggul gala, hasil akhir dari eksplorasi menciptakan media yang layak digunakan dalam proses pembelajaran telah disurvei dan disetujui oleh pakar media, materi, dan bahasa. Penyelidikan terhadap informasi penilaian dilakukan melalui kuantitatif yang jelas. Seperti yang ditunjukkan oleh Riduwan (2015:15), media cerdas seharusnya dapat dicapai jika memenuhi level 61%-80% dan sepenuhnya bisa dibilang sangat layak jika memenuhi level 81%-100%.

Pengujian kelayakan media video pada materi penataan sanggul gala di SMKN Tata Kecantikan disajikan dalam bentuk persentase. Langkah-langkah pencapaian pengenalan media intuitif sesuai BSNP (2006), meliputi: ide-ide yang diperkenalkan secara cerdas dan disesuaikan antar bagian dari awal hingga akhir, format pesan, gambar dan tabel diperkenalkan dengan cara yang ramah, menunjukkan perhatian siswa materi yang memacu siswa untuk beradaptasi secara bebas, pertunjukan dan percakapan menekankan kemampuan proses dan berfokus pada kesejahteraan kerja, ragam pertunjukan yang menarik dan tidak melelahkan, pemenuhan pertunjukan seperti presentasi, panduan bab demi bab dan referensi buku serta penggambaran yang diperkenalkan adalah relevan. dan menjelaskan topik.

Bagian penilaian media video yang sedang dibuat oleh ahlinya di bagi menjadi 3 bagian, yaitu mengenai desain media, materi pembelajaran dan bahasa dalam video. Ada 15 bagian penilaian yang didalangi menjadi 15 pertanyaan sudut pandang desain media dengan skala jawaban yang telah diberikan oleh ilmuwan. Berikut adalah konsekuensi dari penilaian setiap bagian dari desain media yang dibuat oleh para ilmuwan:



Diagram 2. Rata-rata Hasil Penilaian Media Pembelajaran Video

Langkah-langkah kualifikasi diperiksa dari bagian media video, khususnya rentang waktu, desain video, media visual, aransemen khusus, isyarat musik dan audio. Berdasarkan grafik di atas, terlihat bahwa kenaikan tingkat tertinggi adalah 93,75%, khususnya di sudut pandang ketujuh yang menunjukkan standar yang umumnya sangat layak. Dalam sudut pandang ini, diklarifikasi bahwa ketepatan pencahayaan pada penyajian media video sangat mengagumkan. Sementara itu, sudut pandang paling minimal menunjukkan tingkat 75%, tepatnya perspektif kelima, 11 dan keempat belas dengan ukuran besar. Sudut pandang tersebut adalah kewajaran pengambilan ukuran gambar, ketepatan ukuran teks dan rentang waktu. Untuk situasi ini, pengenalan teks atau keterangan pada video terlalu sedikit, sehingga sulit untuk dibaca dengan teliti. Selanjutnya, para ahli melakukan peningkatan dengan memperluas ukuran teks dan menyertakan koneksi *URL Youtube*. Hasil evaluasi video normal adalah 82,50%, yang menyiratkan bahwa penilaian pada sudut pandang media ini diingat untuk standar yang benar-benar sangat layak.

Penilaian ketercapaian sudut materi pembelajaran dilakukan oleh 5 orang validator. Evaluasi diakhiri dengan menyelesaikan lembar persepsi terhadap substansi materi yang disampaikan oleh pemandu dalam media pembelajaran berbasis video yang sedang dibuat. Ada 20 sudut evaluasi yang telah dibuat dari beberapa petunjuk, antara lain kesesuaian materi dengan kemampuan dasar, ketepatan materi, materi pendukung pembelajaran dan kemutakhiran materi. Berikut adalah penilaian validator terhadap substansi materi pembelajaran:

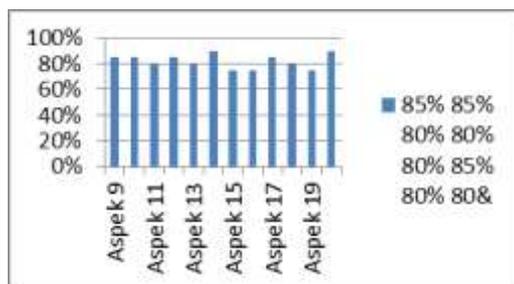


Diagram 3. Rata-rata Hasil Penilaian Materi Pembelajaran

Berdasarkan tabel tersebut, penilaian validator mengenai media pembelajaran yang dibuat oleh para ahli di bidang substansi materi memiliki nilai normal umum sebesar 82%. Artinya, bagian dari substansi materi dalam media video yang sedang dibuat oleh analis memiliki kriteria sangat layak. Selain itu, ada beberapa ide dari validator untuk mengerjakan substansi materi untuk membantu tayangan video yang sedang dibuat. Beberapa ide dari validator adalah: 1) Agar lebih memikat, sebaiknya model menggunakan pakaian dan kosmetik yang pas, 2) Sebelum mengambil gambar untuk alat dan bahan, sebaiknya dibersihkan terlebih dahulu.

Evaluasi kepraktisan perspektif kebahasaan dalam pembelajaran materi sanggul gala dengan memanfaatkan media video telah memenuhi standar untuk media tayangan. Aturan untuk menilai kepraktisan sudut pandang bahasa antara lain jelas, terbuka, sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, penggunaan istilah, gambar atau simbol, dialogis dan cerdas. Hal ini dapat dilihat pada tabel penyajian kembali hasil penilaian bahasa oleh 3 validator:



Diagram 4. Rata-rata Hasil Penilaian Bahasa

Bagan di atas adalah normal dari 11 bagian penilaian bahasa. Normal umum adalah 84,84% sehingga diingat untuk klasifikasi yang sangat layak. Konsekuensi dari penilaian masuk akal klasifikasi bahasa mendapat hasil penilaian yang paling tinggi. Sesuai masukan dari responden, media ini dapat diterima dan praktis untuk digunakan. Media ini mengandung banyak istilah dalam bidang keindahan, tidak masalah selama istilah-istilah ini digunakan dalam ilustrasi masa lalu.

Dari penilaian pakar media, materi dan bahasa, media video instruksional latihan membuat sanggul gala mendapat nilai normal sebesar 83,11%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video yang dibuat oleh para ilmuwan pada umumnya dalam ukuran yang sangat baik. Hebat mengandung arti dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran sesuai penilaian validator. Media pembelajaran berbasis video sudah memungkinkan untuk diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang diarahkan oleh Vita Agustin Ridwan tentang peningkatan media cerdas berbasis TIK sehubungan dengan materi pengerjaan kuku. Dari penilaian ahli media, ahlimateri dan etimologis, media intuitif nail painting mendapat nilai normal sebesar 91,86%, hal ini menunjukkan bahwa media cerdas inisepenuhnya layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Selanjutnya adalah akhir dari hasil eksplorasi tergantung pada rencana masalah dan percakapan yang telah diperiksa di bagian sebelumnya, khususnya:

1. Teknik pembuatan video latihan pembelajaran tentang kemampuan dasar merancang sanggul gala untuk siswa kelas SMKN 8 Surabaya mulai dari memasukkan bahan dengan membuat *freebees*, perencanaan tempat, model alat dan bahan, merekam jalannya aksi sanggul, mengolah video menggunakan aplikasi *Inshot* dan penambahan keterangan menggunakan aplikasi *Davinci Resolve*, memimpin persetujuan yang terdiri dari media, materi, dan bahasa untuk memutuskan kemungkinan media, terakhir merombak sesuai ide yang diberikan oleh validator.

2. Ketercapaian media dilakukan oleh 12 validator yang mencakup 3 perspektif dengan hasil yang menyertainya, sudut pandang desain media mendapat tingkat 82,50% yang menunjukkan standar yang sangat layak sejauh penilaian sudut media video, khususnya rentang waktu, desain video, visual media, aransemen khusus, musik dan video. efek audio. Di bagian pengorganisasian materi, mendapat tingkat 82% yang menunjukkan langkah-langkah yang benar-benar praktis sejauh penilaian dari sudut pandang materi, khususnya kesesuaian materi dengan kemampuan esensial, ketepatan materi, mendukung materi pembelajaran dan kemutakhiran materi. Mengenai bagian desain bahasa, diperoleh tingkat 84,84% yang menunjukkan langkah-langkah yang benar-benar dapat dicapai sesuai dengan aturan penilaian kualifikasi dalam perspektif bahasa termasuk langsung, informatif, penyesuaian tingkat peningkatan siswa, penggunaan istilah, gambar atau simbol, dialogis dan intuitif.

Saran

Perencanaan media pembelajaran video pembelajaran latihan tentunya memiliki kendala dan kekurangan, sehingga diperlukan ide-ide yang produktif untuk perbaikan tambahan. Mengingat tujuan ini, ide-ide yang menyertainya ditemukan:

1. Ide-ide untuk karya inovatif tambahan, hasil review ini dapat dimanfaatkan dalam bidang pengembangan media pembelajaran, dan selanjutnya digunakan sebagai sumber perspektif dalam ujian lain yang berlaku. Ada beberapa hal yang bisa ditindaklanjuti, mengingat penelitian untuk KD dan kemajuan media yang lebih baik.
2. Penelitian ini terbatas pada persetujuan rencana yang diselesaikan oleh 12 validator khususnya ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa lalu dilanjutkan dengan pembaruan rencana sehingga tidak sampai pada tahap awal dan barang tidak dapat diproduksi secara efisien. Diyakini bahwa akan ada yang benar-benar ingin eksplorasi memiliki opsi untuk menerapkan rekaman yang telah dibuat.

3. Para ahli harus memiliki pilihan untuk mengatasi kelemahan-kelemahan yang terdapat dalam pengembangan media Video Pembelajaran dari bagian tampilan dan isi media.

Ucapan Terima Kasih

Puji dan syukur terhadap kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas petunjuk, kelonggaran, dan nikmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir berupa artikel ilmiah berjudul "Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran pada Kompetensi Dasar Penataan Sanggul Gala di SMK Negeri 8 Surabaya". Melalui kesempatan ini, saya sebagai penulis artikel mengucapkan terima kasih kepada, Dra. Dewi Lutfiati, M.Kes., selaku dosen pembimbing. Dindy Sinta M., S.Pd., M.Pd., selaku dosen penguji I. Dra. Arita Puspitorini, M.Pd., selaku dosen penguji II. Orang tua, keluarga, sahabat, dan teman-teman semua yang telah memberikandukungan. Penulis memahami bahwa substansi dan pembuatan artikel ilmiah ini tidak sempurna dan membutuhkan banyak informasi. Oleh karena itu, penulis akan berterima kasih atas ide dan analisis yang disampaikan. Penulis percaya bahwa artikel ilmiah ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan berharga untuk eksplorasi tambahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief Sadiman. 2002. *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pemngembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Ed. Revisi, Cet. 10*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Edy, Sutrisno. 2016. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Hamalik, Oemar. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: BumiAksara.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*

(Sebuah Pendekatan Baru).

Jakarta: Referensi.

- Rostamailis, dkk. 2008. *Tata Kecantikan Rambut Jilid 2*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sadiman dan Arief S. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Widoyoko, Eko P. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Wijaya, Fransiska Vita. 2021. Video Tutorial Sanggul Cepol Sebagai Media Pembelajaran Daring di Era Covid-19. *Journal of Vocational and Technical Education*. Vol 03 (01). Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Wulandari, C. 2016. Implementasi Model Pembelajaran Langsung Untuk

