

MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL *FACE PAINTING* PADA KOMPETENSI DASAR TATA RIAS FANTASI DI SMK NEGERI 3 PAMEKASAN

Maulidatul Munawaroh

Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
maulidatul.17050634038@mhs.unesa.ac.id

Dewi Lutfiati¹, Sri Dwiyanti², Dindy Sinta Megasari³

Dosen Pembimbing Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
E-mail : dewilutfiati@unesa.ac.id

Abstrak

Masa pandemi covid-19 berdampak pada kegiatan sekolah yang membuat proses pembelajaran dilaksanakan secara *online*. Tujuan penelitian untuk 1) Mengetahui prosedur perancangan media video, 2) Menguji kelayakan media, 3) Respon guru pada media pembelajaran video tutorial *face painting*. Jenis penelitian yaitu *Research and Development* memiliki tujuh tahap, yakni: mengumpulkan informasi awal, merencanakan produk, mengembangkan produk, validasi produk, revisi desain, uji coba lapangan awal, penyempurnaan produk. Objek penelitian adalah media pembelajaran video tutorial *face painting* dalam kompetensi dasar tata rias fantasi. Metode pengumpulan data mempergunakan angket dari *google form* yang mencakup 15 validator diantaranya 4 ahli materi, 2 ahli bahasa dan 5 guru bidang studi. Teknik analisa data lembar validasi mempergunakan *Skala Likert* diinterpretasikan dalam kriteria yang sudah dibuat. Hasil dari penelitian : 1) Membuktikan 7 tahapan perancangan pembuatan video yaitu : mengumpulkan informasi awal, perencanaan, proses pengambilan video dan *editing*, validasi media oleh para ahli, revisi produk 1, uji coba lapangan oleh guru, penyempurnaan produk, 2) Hasil validasi oleh para ahli dari mutu media memperoleh persentase 91,25%, kualitas materi mendapat 87,50% dan bahasa mendapat 72,50%, berdasarkan tiga nilai validitas dikatakan sangat baik, 3) Respon guru didapat 90,42%, dari nilai validasi tersebut dapat dinyatakan sangat layak. Kesimpulannya yakni media video tutorial *face painting* dalam kompetensi dasar tata rias fantasi ini sangatlah layak dipergunakan untuk media pembelajaran pada proses pembelajaran.

Kata kunci : Media pembelajaran, video tutorial, tata rias fantasi, *face painting*

Abstract

The COVID-19 pandemic has an impact on school activities that make the learning process carried out online. The research objectives were to 1) Find out the procedure for designing video media, 2) Test the feasibility of the media, 3) The teacher's response to the face painting video tutorial learning media. The type of research is Research and Development with seven stages, namely: initial information collection, product planning, product development, product validation, design revision, initial field trial, product improvement. The object of the research is the learning media for face painting video tutorials on the basic competencies of fantasy makeup. The data collection method used a questionnaire via google form which involved 15 validators consisting of 4 media experts, 4 material experts, 2 linguists and 5 teachers field of study. The data analysis technique of the validation sheet using a Likert Scale is interpreted on the criteria that have been made. The results of the study: 1) Show 7 stages of video making design, namely: collecting initial information, planning, video capture and editing processes, media validation by experts, product revision 1, field trials by teachers, product improvements, 2) The results of the validation by experts from the quality of the media get a percentage of 91,25%, the quality of the material gets 87,50% and the language gets 72,50%, from the three media validation values it can be declared very feasible, 3) The teacher's response was obtained 90,42%, from the validation value it can be declared very feasible. The conclusion is that the face painting video tutorial media on the basic competencies of fantasy makeup is very suitable to be used as a learning medium in the process of teaching and learning activities.

Keywords : Learning media, video tutorials, fantasy makeup, face painting

PENDAHULUAN

Media pembelajaran telah berkembang pesat seiring dengan perkembangan teknologi terlebih pada era pandemi. Media pembelajaran khususnya video tutorial sangat membantu pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran membutuhkan media sebagai sarana untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Media merupakan bagian yang tidak bisa terpisahkan dengan proses pembelajaran (Pebriani, 2017) (Arsyad, 2006).

Media mampu membuat peserta didik mendapatkan wawasan dan keterampilan. Media pembelajaran pada proses belajar mengajar adalah perantara yang berguna untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa. Berbagai aspek penting yang harus diperhatikan saat memilih media pembelajaran yaitu, media harus memenuhi kebutuhan peserta didik maupun sesuai dengan materi pembelajaran yang hendak diajarkan (Sudjana, 2014).

Media video berguna untuk memperjelas penyajian pesan maupun langkah kerja, selain itu dengan menggunakan media video dapat mengatasi keterbatasan tempat dan waktu ketika mengajar (Sadiman, 2011). Keunggulan video tutorial sesuai pemaparan Prastowo, (2018) yaitu: (1) video tutorial sangatlah jelas untuk mendemonstrasikan sebuah gejala atau prosedur yang melibatkan sebuah gerakan, (2) pengguna video tutorial bisa memperlambat maupun mempercepat gerakan video tutorial maka materi yang tersajikan jelas, (3) video tutorial bisa menarik minat dan perhatian siswa lewat media audio, teks, gambar bergerak, (5) siswa selaku pemakai smartphone cukup mudah saat mempergunakan video tutorial, (6) video tutorial bisa mengganti aktivitas studi lapangan. Maka, di era pandemi yang menerapkan sistem pembelajaran *online* di sekolah, pengajar dapat memanfaatkan secara maksimal media pembelajaran berbasis video maka siswa bisa mengerti pesan yang ingin disampaikan walaupun terbatas jarak dan waktu. Salah satu pembelajaran yang dapat disampaikan melalui media video adalah *face painting*.

Face painting pada kompetensi dasar tata rias fantasi merupakan mata pelajaran yang memerlukan kegiatan praktek agar pemahaman mengenai materi dapat dipahami secara menyeluruh. Menurut Kusantati, dkk. (2008) tata rias fantasi adalah riasan perwujudan dari kreatifitas sang perias, tetapi tetap dapat dikenali saat melihatnya, dapat seperti tokoh sejarah atau

perseorangan, hewan, ataupun bunga secara menata rambut dan busana, merias wajah, serta perlengkapannya. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan saat melakukan tata rias fantasi kesesuaian rias wajah dengan rambut, tema yang akan digunakan, busana, perlengkapan, bodypainting. .

Menurut M.Tobing, dkk (2019) Tata rias fantasi memiliki 5 macam tema yang dapat diaplikasikan dalam perencanaan tata rias fantasi, yaitu: 1) Flora yang mencerminkan tumbuhan misal, pohon, buah-buahan. Tumbuhan yang dibuat bentuknya sesungguhnya atau stilasi melalui motif tumbuhan, 2) Fauna yang menunjukkan tema hewan, 3) Tema legenda yakni rias fantasi yang menunjukkan cerita dongen, 4) Tema bebas yaitu tata rias fantasi seringkali dipergunakan, pada perlombaan sebab tidak adanya ketetapan atau batasan. Tetapi rias fantasi sebagaimana tema bebas ini lebih besar dan rumit maka sering model yang terkait tidak cantik namun sebaliknya, 5) Tema histori yakni rias fantasi guna memperingati peristiwa sejarah/tokoh sejarah. Misal: putri pahlawan guna memperingati hari pahlawan, putri kemerdekaan RI, dan yang lain.

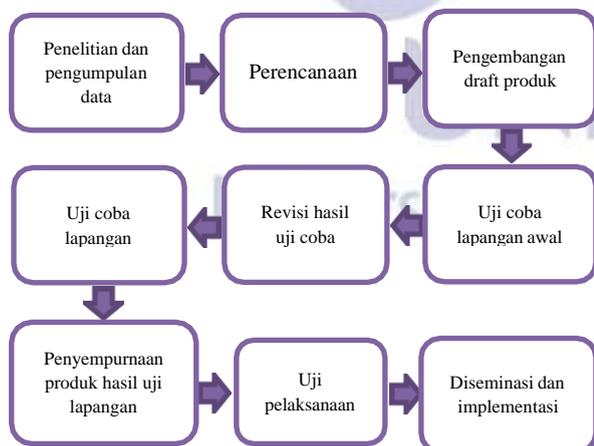
Teori tersebut didukung penelitian oleh Rahmayanti (2018) tentang “pengembangan media video pembelajaran tata rias fantasi melalui youtube dalam mata kuliah tata rias dan pagelaran.” Berdasarkan penilaian ahli media, ahli mayeri, maupun pengguna menghasilkan nilai normal 91,6% maka media video dikatakan sangat tidak layak dipergunakan untuk media pembelajaran. Arini (2021) bahwasanya media pembelajaran video rias karakter 3 dimensi efek leleh menjadi media pembelajaran dalam SMK Negeri 3 Jember layak dipergunakan karena menghasilkan presentase uji kelayakan 1) aspek materi 91,3%, 2) aspek penyajian video 90,0%, 3) aspek bahasa 92,3%. Penelitian yang sama pula dilakukan oleh Tyas, dkk. (2020) bahwasanya media e-learning dengan basis video tutorial yang dilakukan pengembangan secara praktis dipakai untuk media pembelajaran online atau daring di era new normal Covid-19. Nurromzani (2021) media video tutorial dalam kompetensi dasar penataan sanggul gala sangatlah layak dipergunakan untuk media pembelajaran pada proses pembelajaran karena menghasilkan persentase uji kelayakan 1) aspek media 82,50%, 2) kualitas materi 82%, 3) aspek bahasa 84,84%.

Berdasarkan teori dan penelitian yang relevan dan diperkuat dengan hasil wawancara secara *online* pada bulan Januari 2021 yang dilakukan pada guru mata pelajaran tata kecantikan yakni Ibu Nurul Jannah bahwa sekolah mengalami keterbatasan waktu dalam penyampaian materi dan melakukan praktek terlebih pada masa pandemi covid-19, serta sekolah belum menerapkan media video pembelajaran, terutama pada materi *face painting* pada kompetensi dasar tata rias fantasi. Minimnya media pembelajaran yang digunakan menjadikan siswa kesulitan memahami materi yang sudah diterangkan. Permasalahan itu berakibat pada efisiensi pembelajaran yang dilaksanakan.

Sehingga penulis akan melaksanakan penelitian pengembangan media yang berjudul “Media pembelajaran video tutorial *face painting* pada kompetensi dasar tata rias fantasi di SMK Negeri 3 Pamekasan”.

METODE PENELITIAN

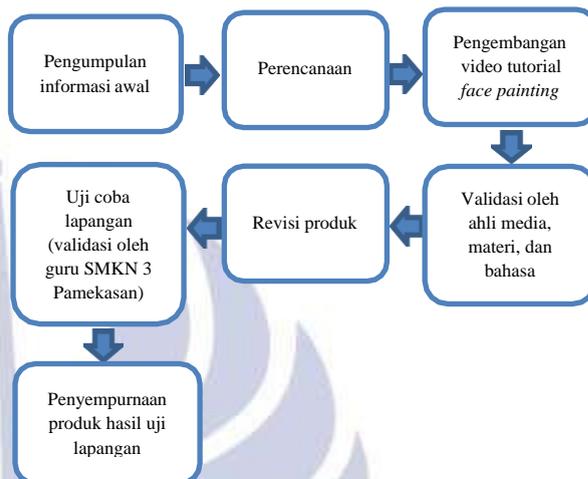
Metode penelitian mempergunakan pendekatan penelitian pengembangan, merupakan metode yang dipakai guna mengembangkan produk, ataupun melihat keefektifan produk itu (Sugiono, 2018:395). Guna bisa menciptakan suatu produk dipergunakan penelitian dengan sifat analisis kebutuhan dan guna melihat keefektifan produk itu agar bisa bermanfaat. Langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 1. Tahapan penelitian dan pengembangan
Sumber: Sugiono, 2018

Berlandaskan tahap pengembangan tersebut, penulis mempergunakan metode penelitian dan pengembangan, tetapi hanyalah sampai di tahap uji coba lapangan lalu menghasilkan produk, tidak sampai tahapan uji pelaksanaan kepada

siswa. Hal tersebut disebabkan adanya kekurangan dan waktu yang dipunyai penulis dan siswa karena dampak dari pandemic covid-19 sehingga pembelajaran dilaksanakan secara *online*. Maka langkah-langkah tersebut disederhanakan menjadi 7 langkah pengembangan yang dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 2. Mekanisme Pembuatan Video Pembelajaran oleh Peneliti
Sumber: Sugiono, 2018

Langkah pengembangan yang dilaksanakan penulis yaitu:

1. Tahap pertama

Pengumpulan Informasi Awal (*Research and Information*). Peneliti mengumpulkan informasi terkait proses belajar mengajar dan membuat studi pendahuluan terkait media pembelajaran video tutorial.

2. Tahap kedua

Perencanaan (*Planning*). Peneliti merumuskan tujuan, identifikasi keterampilan, dan menentukan mata pelajaran yang akan digunakan sesuai dengan silabus dan RPP.

3. Tahap ketiga

Pengembangan draf produk. Tahapan ini penulis melakukan pengumpulan materi yang berhubungan dengan media pembelajaran yang hendak dikembangkan. Bukan hanya itu, penulis pula telah mulai membuat dan merancang produk yang hendak dikembangkan, yaitu media video tutorial.

4. Tahap keempat

Memvalidasi produk. Melakukan uji kelayakan isi yang mencakup aspek materi, media, dan bahasa yang dilaksanakan 4 ahli materi dan ahli media, 2 ahli bahasa. Hasil

validasi ini yakni untuk memperbaiki isi video tersebut.

5. Tahap kelima

Melakukan revisi pada hasil uji coba. Tahapan ini adalah melaksanakan revisi berdasar saran para ahli. Sesudah mengetahui kekurangan dan saran dari para ahli kemudin peneliti merevisi produk dengan berkala dalam memperoleh produk yang bermutu.

6. Tahap keenam

Melakukan uji coba lapangan adalah melakukan uji coba atau proses validasi oleh 5 guru kecantikan di SMKN 3 Pamekasan. sehingga dari hasil validasi ini memperoleh respon guru pada media pembelajaran video tutorial *face painting* dalam kompetensi dasar tata rias fantasi di SMK Negeri 3 Pamekasan.

7. Tahap ketujuh

Melakukan *finishing* produk hasil uji coba lapangan. Penyempurnaan produk berdasarkan saran dan masukan dari para guru kecantikan di SMKN 3 Pamekasan.

Objek dari penelitian ini meliputi prosedur perancangan pembuatan media pembelajaran video tutorial *face painting*, kelayakan media video pembelajaran *face painting*, dan respon guru pada media pembelajaran video tutorial *face painting* dalam kompetensi dasar tata rias fantasi .

Subjek uji coba jumlahnya 15 validator, mencakup 4 ahli materi, 4 ahli media, 2 ahli bahasa, beserta 5 guru kecantikan di SMKN 3 Pamekasan. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada pengumpulan informasi awal menggunakan teknik wawancara secara *online*. Sedangkan guna melakukan survei kelayakan media pembelajaran menggunakan angket *online* dari *google form* karena adanya keterbatasan waktu terlebih pada masa pandemi covid-19. Validator mempergunakan angket tertutup dan jawaban pilihan yang mengacu kepada Likert. Alat ukur yang dipakai pada penelitian yaitu survei dengan basis internet dari *google form* yang berisikan pertanyaan mengenai penilaian bagian media pembelajaran video, acuan pengevaluasian. Berikut adalah skala penilaian yang dipergunakan penulis:

Tabel 1. Skala Penilaian Media Pembelajaran Video Tutorial

Kriteria	Skor Nilai
Tidak Baik	Satu
Kurang Baik	Dua
Baik	Tiga
Sangat Baik	Empat

(Sugiono, 2018:147)

Skor yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik statistka berbentuk persentase. Persamaan terlampir dipergunakan oleh analis dalam menetapkan tingkatan jawaban responden. Berikut ini teknik statistika berupa persentase :

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

$$P = \frac{\text{total skor jawaban}}{\text{jumlah responden} \times \text{skala penilaian tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan rumus :

P = Persentase respon

F = total skor jawaban responden

N = jumlah responden × skala penilaian tertinggi

(Riduwan, 2016 : 15)

Mengacu nilai rerata jawaban yang didapatkan bisa ditarik kesimpulan tingkatan kelayakan produk yang dilakukan pengembangan mempergunakan kriteria hasil analisis kelayakan produk. Kriteria kelayakan analisis rerata dapat diamati dalam tabel berikut :

Tabel 2. Keterangan Rentang Presentase

Nilai Rata-Rata	Keterangan
81 - 100%	Sangat Layak
61 - 80%	Layak
41 - 60%	Cukup
21 - 40%	Kurang Layak
0 - 20%	Tidak Layak

(Riduwan,

2016)

Hasil dari analisis tingkat penilaian media pembelajaran analisis tingkat penilaian media pembelajaran yang dijawab reponden dijelaskan dalam tabel 2. Media pembelajaran yang

dirancang pada penelitian harusnya dinyatakan layak bila model penilaian kualifikasi memperoleh tingkat presentase enam puluh satu persen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Prosedur Perancangan Media Pembelajaran Video Tutorial *Face Painting* pada Kompetensi Dasar Tata Rias Fantasi di SMK Negeri 3 Pamekasan.

1. Tahap pertama

Pengumpulan Informasi Awal (*Research and Information*). Peneliti mengumpulkan artikel terkait proses belajar mengajar dan membuat studi pendahuluan terkait media pembelajaran video tutorial.

Hasil wawancara secara *online* pada bulan Januari 2021 yang dilakukan pada guru mata pelajaran tata kecantikan yakni Ibu Nurul Jannah bahwa sekolah mengalami keterbatasan waktu dalam penyampaian materi dan melakukan praktek terlebih pada masa pandemi covid-19, serta sekolah belum menerapkan media video pembelajaran, terutama pada materi *face painting* pada kompetensi dasar tata rias fantasi. Hal tersebut terjadi karena mereka memiliki keterbatasan waktu dalam mengajar terlebih pada masa pandemi covid-19, sehingga media pembelajaran memiliki peranan krusial untuk mencapai tujuan pembelajaran, keterikatan pengajar dengan peserta didik akan lebih produktif bila mempergunakan media video tutorial.

Media video berguna untuk memperjelas penyajian pesan maupun langkah kerja, selain itu dengan menggunakan media video dapat mengatasi keterbatasan tempat dan waktu ketika mengajar (Sadiman, 2011). Pemanfaatan media video tutorial tidak hanya digunakan dalam pembelajaran di sekolah saja namun bisa dipergunakan peserta didik supaya melaksanakan pembelajaran mandiri di rumah maka dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik ke arah peningkatan yang baik (Baktiono, 2020).

Penggunaan media pembelajaran video tutorial ini mengembangkan dan memperbaiki sistem pembelajaran guru dengan siswanya. Keunggulan video tutorial menurut Prastowo, (2018) yaitu: (1) video tutorial sangatlah jelas untuk mendemonstrasikan kejadian dan tata cara

yang mencakup sebuah gerakan, (2) pengguna video tutorial bisa memperlambat atau mempercepat gerakan video tutorial maka materi yang tersajikan menjadi jelas, (3) video tutorial bisa mempergunakan animasi dalam mengilustrasikan materi yang bergerak dan abstrak, (4) video tutorial bisa menarik minat dan perhatian siswa lewat media audio, teks, gambar bergerak, (5) siswa selaku pengguna *smartphone* cukup mudah untuk mempergunakan video tutorial, (6) video tutorial bisa mengganti aktivitas studi lapangan.

2. Tahap kedua

Perencanaan (*Plannig*). Peneliti merumuskan tujuan, identifikasi keterampilan, menentukan mata pelajaran yang akan digunakan. Tujuan penelitian yakni guna memahami kelayakan maupun respon guru pada media pembelajaran video tutorial *face painting* dalam kompetensi dasar tata rias fantasi di SMK Negeri 3 Pamekasan. Mata pelajaran yang ditampilkan pada media video ini adalah materi *face painting* pada kompetensi dasar tata rias fantasi berdasarkan silabus dan RPP.

Saat membuat media video, penulis mempergunakan buku referensi beserta artikel tata rias fantasi untuk menentukan materi dan instrumen pada media pembelajaran tutorial. Media ini berisikan materi dari pengertian, tujuan penelitian, macam-macam tata rias fantasi, desain *face painting*, alat dan bahan, kosmetik yang digunakan, langkah tata rias fantasi sesuai desain.

Tata rias fantasi adalah salah satu materi dalam kecantikan rambut dan kulit dalam SMK. Pada tata rias fantasi, adanya berbagai langkah kerja yang haruslah dilaksanakan maka peserta didik harus paham. Pemakaian media pembelajaran video tutorial bisa membantu peserta didik melakukan tata rias fantasi sebab peserta didik bisa mengamati secara jelas dan menyelaraskan langkah pekerjaan yang haruslah dirmapungkan. Sebagaimana yang dipaparkan Kusantati, dkk. (2008), tata rias fantasi adalah riasan perwujudan dari kreatifitas sang perias, tetapi tetap dapat dikenali saat melihatnya, dapat berbentuk tokoh sejarah atau perseorangan, hewan, ataupun bunga, secara menata rambut

dan busana, merias wajah, serta perlengkapannya.

3. Tahap ketiga

Pengembangan draf produk. Tahapan ini penulis melakukan pengumpulan materi yang berhubungan dengan media pembelajaran yang hendak dikembangkan, bukan hanya itu penulis mulai membuat dan merancang produk yang hendak dikembangkan, yaitu media video tutorial.

Berikut tahapan perencanaan pengembangan media video tutorial: 1) Peneliti mengumpulkan materi tentang tata rias fantasi dengan membaca buku referensi, buku referensi ini sangatlah baik dan bisa dipergunakan menjadi bahan materi media video yang memperlihatkan materi dalam tata rias fantasi yaitu : memahami tata rias fantasi, memahami macam-macam tata rias fantasi, memahami fungsi alat, bahan dan kosmetika tata rias fantasi, serta memahami upaya kerja dalam tata rias fantasi, sehingga didapatkan tema yang akan ditampilkan oleh peneliti yaitu menggunakan tema *fauna*, 2) Menciptakan rangkuman selaras dengan materi yang sudah dibuat, 3) Mempersiapkan lokasi pengambilan model, rekaman, alat, bahan, kosmetik praktek tata rias fantasi *face painting*, 4) Mengambil dan merekam video menggunakan kamera *hand phone*, 5) Melakukan rekaman ataupun editing mempergunakan aplikasi *Inshot*, dalam aplikasi *Inshot* sistem perubahan dilaksanakan secara memasukkan komponen suara, gambar, video serta menambah caption dan teks ataupun keterangan di video.

Berikut merupakan gambaran dari beberapa proses pembuatan video tutorial *face painting* pada kompetensi dasar tata rias fantasi :



Gambar 1. Membuat pola
Sumber: Munawaroh, 2022



Gambar 3. Mengaplikasikan cat *face painting*
Sumber: Munawaroh, 2022

4. Tahap keempat

Memvalidasi produk. Melakukan pengujian kelayakan isi yang mencakup aspek materi, media, bahasa yang dilaksanakan 4 ahli materi, 4 ahlu media, 2 ahli bahasa. Hasil validasi yakni guna memperbaiki isi video. Validasi dilaksanakan secara memberi lembar validasi melalui *google form* pada para ahli. Berdasar hal itu sehingga diperoleh hasil validasi dengan rerata yang didapatkan dan nanti akan menentukan video dengan kriteria valid ataukah tidak.

Model kualifikasi guna memperkenalkan media pembelajaran video berdasarkan BSNP (2006), mencakup ide yang diperkenalkan secara baik atau diselaraskan dari bagian awal hingga akhir, desain gambar maupun tabel yang diperkenalkan secara menyenangkan, menunjukkan materi yang menginspirasi peserta didik guna melakukan adaptasi dengan mandiri, percakapan dan pertunjukan menggaris bawahi potensi proses maupun terfokus kepada kesejahteraan kerja, beberapa pertunjukan yang menarik atau tidak melelahkan, pemenuhan pertunjukan, misal tujuan, presnetasi, referensi, pendeskripsian yang diperkenalkan bisa diimplementasikan dan menerangkan topik. meliputi: ide-ide yang diperkenalkan dengan .

Di bawah merupakan hasil validasi dari persetujuan rencana yang dilaksanakan ahli materi, ahli bahasa, ahli media:

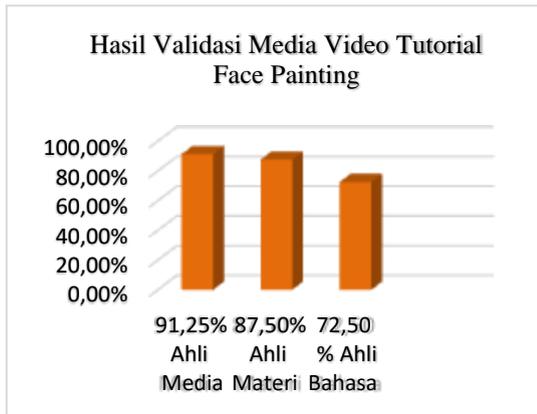


Diagram 1. Hasil Validasi oleh Ahli Media, Ahli Materi, dan Ahli Bahasa

Grafik tersebut membuktikan jika desain media didapatkan tingkatan 91,25% membuktikan aturan betul-betul bisa diwujudkan. Pada bahan materi memperoleh 87,50% yang menunjukkan aturan yang benar-benar bisa dilakukan. Sedangkan pada kejelasan bahasa diperoleh 72,50% membuktikan standar layak digunakan.

Nilai normal yang sangatlah terlihat pada hasil validasi media video yaitu dalam bagian desain media dengan tingkatan 91,25% dikarenakan pada prespektif ini desain media yang dipakai wajar dan bisa diterima. Terkait hasil dengan nilai wajar yang terendah diakibatkan disetujuinya media video pembelajaran latihan, terkhusus dalam bagian kejelasan bahasa memiliki tingkat 72,50% mengetahui dalah bagian kejelasan bahasan bagi media video tutorial bisa diterima. Sebagaimana yang diperlihatkan oleh Riduwan (2016), media cerdas harusnya bisa tercapai bila memenuhi level 61%-80% maupun sepenuhnya dapat dinyatakan sangat layak bila memenuhi tingkat 81%-100%.

5. Tahap kelima

Melakukan revisi hasil uji coba. Tahapan ini adalah melaksanakan rveisi produk berdasar saran para ahli. Dalam hasil validasi oleh para ahli ini bisa ditarik kesimpulan kekurangan media pembelajaran yang disusun oleh peneliti sebagai berikut: 1) suara, audio dan teks penjelasan diperbaiki lagi, 2) pada bagian menjelaskan teori, *slide* materi menutupi wajah, bisa diperlihatkan atau hanya tampilkan *slide* nya saja, 3) pada *closing* video tampilkan hasil foto dengan menggunakan kostum. Setelah mengetahui kekurangan dan saran dari para ahli kemudin

peneliti merevisi produk secara berkala untuk memperoleh produk yang berkualitas.



Gambar 5. Revisi hasil akhir, Model telah memakai busana dan hairdo sesuai tema

Sumber : Munawaroh, 2022

6. Tahap keenam

Melakukan uji coba lapangan “*Main Field Testing*”, yakni menguji coba atau proses validasi oleh 5 guru kecantikan di SMKN 3 Pamekasan. sehingga dari hasil validasi ini memperoleh respon guru pada media pembelajaran video tutorial *face painting* dalam kompetensi dasar tata rias fantasi di SMK Negeri 3 Pamekasan.

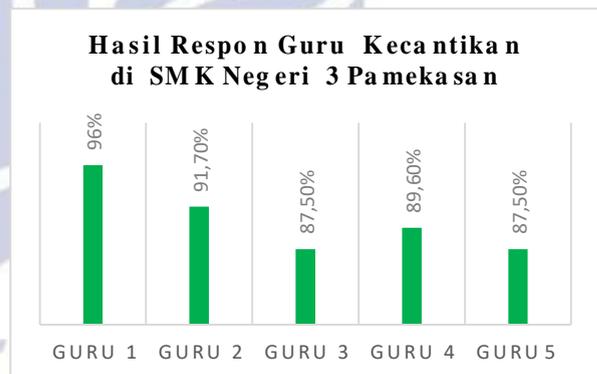


Diagram 2. Hasil Validasi atau Respon Guru Kecantikan di SMK Negeri 3 Pamekasan

Grafik di atas menunjukkan bahwa hasil validasi respon guru kecantikan di Smk Negeri 3 Pamekasan diperoleh nilai normal yang paling menonjol yaitu dengan tingkat 96% karena dalam prespektif ini desain media yang digunakan dapat diterima dan wajar. Mengenai hasil dengan nilai wajar paling rendah yaitu dengan tingkat 87,50% dapat diterima dan wajar namun kelemahannya adalah pada suara penjelasan langkah-langkah terlalu cepat dan durasi video terlalu singkat. Sebagaimana yang diperlihatkan oleh Riduwan (2016), media cerdas harusnya diwujudkan bila memenuhi tingkat 61%-80% atau sepenuhnya dapat dinyatakan memenuhi tingkat 81%-100%.

7. Tahap ketujuh

Melakukan *finishing* produk hasil uji coba lapangan. Penyempurnaan produk sesuai saran dan masukan dari para guru kecantikan di SMKN 3 Pamekasan. Pada hasil validasi atau respon guru kecantikan di SMK Negeri 3 Pamekasan dapat disimpulkan kekurangan pada media video yang disusun oleh peneliti yaitu : 1) Suara pada penjelasan terlalu cepat jika ditampilkan kepada siswa kurang jelas, lebih diperlambat dan suara backsound sebaiknya diperkecil lagi, 2) Durasi media video terlalu singkat sehingga pada penjelasan praktik terlalu cepat dan akan sulit dipahami oleh siswa, sebaiknya durasi diperpanjang dan penjelasan lebih jelas.

B. Kelayakan Produk Berupa Media Pembelajaran Video Tutorial *Face Painting* pada Kompetensi Dasar Tata Rias Fantasi di SMK Negeri 3 Pamekasan.

Sesudah melewati tahap merencanakan, mengembangkan, menguji media video tutorial *face painting* pada kompetensi dasar tata rias fantasi, hasil akhir dari eksplorasi memunculkan media yang layak dipergunakan, pada proses belajar mengajar yang sudah disetujui dan divalidasi ahli bahasa, media, materi, serta respon guru kecantikan di SMK Negeri 3 Pamekasan. Perhitungan pada informasi penilaian dilaksanakan dengan kuantitatif secara jelas. Sebagaimana yang dipaparkan Riduwan (2016), media cerdas harusnya bisa diwujudkan bila memenuhi tingkatan 61%-80% serta sepenuhnya dapat dinyatakan sangatlah layak bila memenuhi tingkat 81%-100%.

Bagian penilaian kelayakan media video yang tengah disusun peneliti dibagi ke dalam tiga bagian, yakni materi pembelajaran, bahasan, desain media.

Penilaian ketercapaian pada bagian media pembelajaran dilakukan oleh 4 orang validator. pada desain media dan skala jawaban yang sudah diberikan para ahli. Di bawah merupakan hasil penilaian masing-masing desain yang diciptakan ahli :

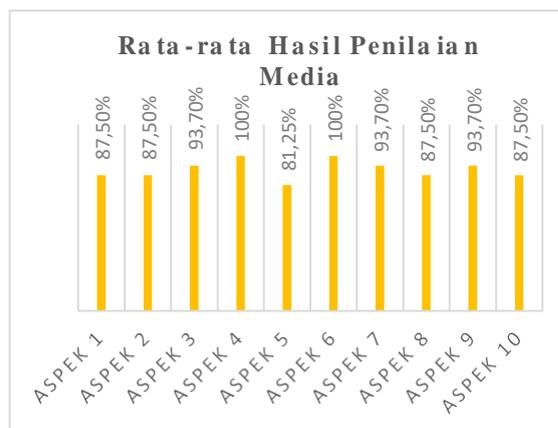


Diagram 3. Rata-rata Hasil Penilaian Aspek Media

Beberapa langkah kualifikasi dicek dari bagian media video, terkhusus rentangan waktu, runtutan video, desain video, simbol atau isyarat, media visual, audio, musik. Berdasar grafik diatas, dilihat bahwasanya peningkatan paling tinggi yaitu 100% terkhusus pada aspek keempat dan keenam yang menunjukkan standart umumnya sangat layak. Dalam aspek tersebut diklarifikasi bahwa kemudahan dalam pengoperasian media video dan komunikatif, berdasarkan pesan yang bisa diterima dengan kehendak sasaran.

Sementara itu, sudut pandang paling rendah yaitu 81,25% khususnya pada aspek kelima. Sudut pandang tersebut adalah pada bagian animasi dan gambar pada media. Pada akhir video hanya menyertakan gambar hasil praktik tanpa menggunakan busana yang sesuai, sehingga kurang menarik. Selanjutnya peneliti melakukan peningkatan yaitu menambahkan gambar hasil praktik yang menggunakan pakaian sesuai dengan tema. Hasil pengevaluasian video normal yakni 91,25% yang menyimpulkan jika penelitian dalam bagian media ini diingat bagi standart yang betul-betul sangatlah layak. Sebagaimana yang dipaparkan Riduwan (2016), media cerdas harusnya bisa diwujudkan bila memenuhi tingkat 61%-80% atau sepenuhnya dapat dinyatakan sangatlah layak bila memenuhi tingkatan 81%-100%.

Penilaian ketercapaian pada bagian materi pembelajaran dilakukan oleh 4 orang validator. Ada 10 aspek yang akan dikualifikasi untuk diperiksa diantaranya, keselarasan materi dan kompetensi dasar, materi pendukung pembelajaran, ketepatan materi, kemutakhiran materi. Di bawah merupakan hasil pengevaluasian setiap aspek pada bagian materi pembelajaran yang diciptakan para ahli :

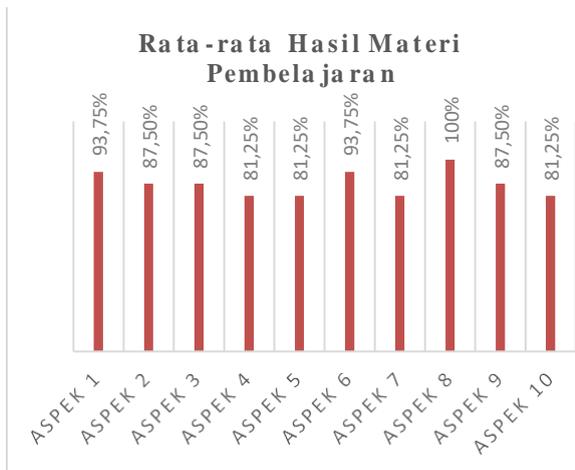


Diagram 4. Rata-rata Hasil Penilaian Materi Pembelajaran

Berdasarkan grafik di atas, penilaian validator mengenai materi pembelajaran terlihat bahwa kenaikan tertinggi adalah 100% khususnya pada aspek kedelapan yang menunjukkan standart umumnya sangat layak. Sementara itu sudut pandang yang paling rendah adalah 81,25% khususnya pada aspek ke 4, 5, 6 dan 10. Sudut pandang tersebut adalah kurangnya kejelasan pada pembahasan, contoh dan langkah-langkah dikarenakan suara kurang terdengar.

Beberapa evaluasi dari validator yaitu : 1) Pada bagian penjelasan materi sebaiknya hanya menampilkan ppt saja, sehingga siswa akan lebih fokus pada materi. 2) Suara pada pembahasan dan langkah-langkah lebih diperjelas dan ditambahkan volumenya, 3) Pada akhir video akan lebih menarik jika model menggunakan pakaian yang sesuai dengan tema. Hasil pengevaluasian video normal yakni 87,5% yang menyimpulkan jika penelitian dalam bagian media ini diingat bagi standart yang betul-betul sangatlah layak. Sebagaimana yang dinyatakan Riduwan (2016), media cerdas harusnya bisa diwujudkan bila memenuhi tingkatan 61%-80% atau sepenuhnya dapat dinyatakan sangatlah layak bila memenuhi tingkatan 81%-100%.

Penilaian ketercapaian pada bagian kejelasan bahasa dilakukan oleh 2 orang validator. Ada 10 aspek yang akan dikualifikasi untuk diperiksa diantaranya komunikatif, interaktif, dialogis keslerasan dengan perkembangan siswa dan keselarasan dengan kaidah bahasa. Berikut adalah hasil dari penilaian setiap aspek pada bagian kejelasan bahasa yang dibuat oleh para ahli:

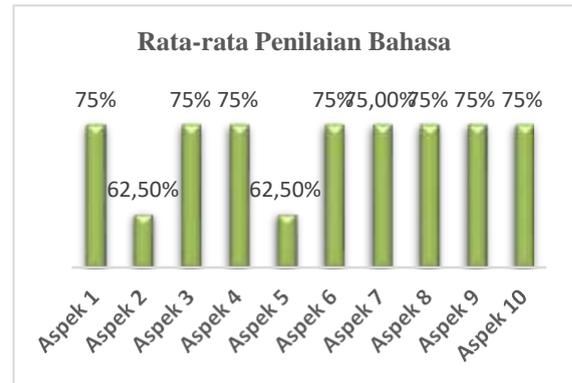


Diagram 5. Rata-rata Hasil Penilaian Bahasa

Berdasarkan grafik di atas, penilaian validator mengenai kejelasan bahasa mendapat hasil nilai normal yaitu 72,5% yang menunjukkan standar layak digunakan. Konsekuensi dari penilaian masuk akal klasifikasi bahasa memperoleh hasil terendah. eberapa evaluasi dari responden yaitu : 1) Suara pada awal video dan pembahasan kurang jelas, 2) Pemjelasan teks pada video dan suara disamakan.

Dari penilaian pada aspek media, materi, bahasa, media video tutorial *face painting* pada kompetensi dasar tata rias fantasi memperoleh nilai normal sebanyak 83,75%. Hal tersebut membuktikan bahwasanya media pembelajaran dengan basis video yang diciptakan peneliti biasanya pada ukuran yang sangatlah layak, yang memiliki arti digunakan menjadi media pembelajaran berdasarkan penilaian validator. Hal ini selaras penelitian yang dilaksanakan Rahmayanti, 2018 tentang pengembangan media video pembelajaran tata rias fantasi lewat *youtube* dalam mata kuliah tata rias fantasi dan pagelaran. Berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan pengguna menghasilkan nilai normal 91,6% sehingga dinyatakan sangatlah layak dipergunakan untuk media pembelajaran.

C. Respon Guru terhadap Media Pembelajaran Video Tutorial *Face Painting* pada Kompetensi Dasar Tata Rias Fantasi di SMK Negeri 3 Pamekasan.

Setelah melalui tahapan penilaian maupun pengevaluasian oleh validator ahli materi, ahli media, dan bahasa. Langkah-langkah kualifikasi respon guru kecantikan di SMK Negeri 3 Pamekasan, khususnya mengenai ketepatan keseluruhan media video tersebut yang akan ditampilkan kepada siswa. Penilaian ketercapaian respon guru dilakukan oleh 5 orang validator guru

kecantikan di SMK Negeri 3 Pamekasan. Berikut adalah hasil dari penilaian setiap aspek pada respon guru kecantikan di SMK Negeri 3 Pamekasan oleh validator :

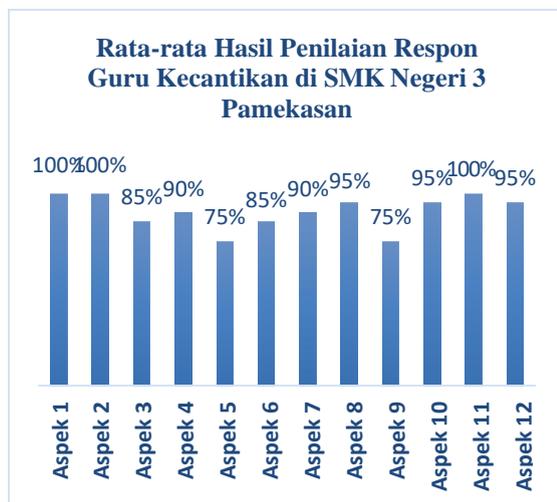


Diagram 6. Rata-rata Hasil Penilaian Guru Kecantikan di SMK Negeri 3 Pamekasan

Berdasarkan grafik diatas, penilaian respon guru mengenai media video tutorial *face painting* terlihat bahwa kenaikan tertinggi adalah 100% khususnya pada aspek ke 1,2, dan 11 yang menunjukkan standar umumnya sangat layak. Sesuai dengan masukan para validator, media ini dapat diterima dan praktis untuk digunakan. Ketepatan judul media dengan materi dan kesesuaian materi yang disajikan dengan kompetensi dasar.

Sementara itu sudut pandang yang paling rendah yaitu 75% khususnya pada aspek ke 5 dan 9. Sudut pandang tersebut adalah ketersediaan dan kejelasan petunjuk, kurang jelasnya suara pada pembahasan. Beberapa evaluasi dari validator yaitu : 1) audio atau suara pada penyampaian penjelasan materi lebih keras daripada background musik, 2) durasi video diperpanjang agar tidak terlalu cepat dan tidak terkesan terburu-buru pada penjelasan tutorial *face painting*.

Hasil rata-rata penilaian respon guru kecantikan di SMK Negeri 3 Pamekasan adalah 90,42% yang menyebutkan jika penelitian dalam bagian media ini diingat bagi standar yang betul-betul sangatlah layak, yang dipaparkan Riduwan (2016), media cerdas harusnya bisa diwujudkan bila bisa memenuhi tingkat 61%-80% atau bisa dinyatakan sepenuhnya sangatlah layak bila memenuhi level 81%-100%.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pembahasan diatas dan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa Media Video Tutorial *Face Painting* pada Kompetensi Dasar Tata Rias Fantasi di SMK Negeri 3 Pamekasan yaitu :

1. Teknik pembuatan video tutorial tentang kemampuan dasar *face painting* pada kompetensi dasar tata rias fantasi bagi peserta didik dalam SMK Negeri 3 Pamekasan, mulai memasukkan bahan dengan menyusun instrument data, merencanakan lokasi pengambilan video, alat, bahan, model, merekan jalannya proses kerja merias *face painting*, mengolah video menggunakan aplikasi *Inshot*, melakukan validasi oleh validator ahli materi, bahasa, media guna memutuskan kemungkinan media, memperbaiki selaras dengan saran yang diberikan validator, melakukan validasi respon guru yang dilakukan oleh 5 orang validator guru kecantikan di SMK Negeri 3 Pamekasan, yang terakhir memperbaiki video sesuai dengan ide dan masukan dari validator.
2. Ketercapaian media dilaksanakan 10 validator yang meliputi tiga aspek dengan hasil yang ada, pada aspek desain media memperoleh sebanyak dilakukan oleh 10 validator yang mencakup 91,25% yang membuktikan standar yang sangatlah layak sepanjang penilaian sudut media video, terkhusus visual media, desain video, aransemen khusus, video, musik, dan efek audio. Pada bagian kejelasan materi memperoleh tingkatan presentase 87,50% yang membuktikan langkah yang betul-betul praktis sepanjang penilaian melalui sudut pandang materi, terkhusus keselarasan materi dan kompetensi dasar, ketepatan materi, materi pendukung pembelajaran maupun kemutakhiran materi. Terkait bagian aspek bahasa didapatkan tingkatan 72,50% yang membuktikan layak digunakan berdasarkan penilaian kualifikasi pada pandangan bahasan misal komunikatif, lugas, interaktif, dialogis, keselarasan dengan perkembangan siswa, keslerasan dengan aturan bahasa. Hasil rata-rata penilaian pada aspek materi, media, bahasa, media video tutorial *face painting* pada kompetensi dasar tata rias fantasi memperoleh nilai normal sebanyak 83,75%. Hal tersebut membuktikan bahwasanya media pembelajaran dengan

basis video yang diciptakan peeliti biasanya pada ukuran sangatlah layak, yang memiliki artian bisa digunakan untuk media pembelajaran slearas dengan penilaian validator. Sebagaimana dipaparkan Riduwan (2016), media cerdas harusnya bisa diwujudkan, bila sesuai dengan tingkat 61%-80% atau dapat dinyatakan sangatlah layak sepenuhnya bisa sesuai dengan tingkatan 81%-100%.

3. Ketercapaian respon guru dilakukan oleh 5 validator guru kecantikan SMK Negeri 3 Pamekasan terhadap media video mendapat tingkat presentase 90,42% yang menunjukkan sangat layak digunakan sesuai dengan ketepatan keseluruhan media video yang akan ditampilkan kepada siswa, khususnya ketepatan judul media dan materi, keselarasan materi dan kompetensi dasar, cakupan materi, ketepatan pengembangan video dalam materi, kejelasan petunjuk instalasi media, kemudahan materi untuk dipahami, memotivasi siswa, pengoperasian media, audio, bahasa, gambar, dan animasi. Sebagaimana yang diperlihatkan Riduwan (2016), media cerdas harusnya bisa diwujudkan bila memenuhi tingkatan 61%-80% atau bisa dinyatakan sangatlah layak bila memenuhi tingkatan 81%-100%.

Saran

Perencanaan media pembelajaran video tutorial tentulah mempunyai kekurangan dan hambatan, maka dibutuhkan ide yang produktif guna perbaikan tambahan. Mengetahui tujuan ini, ide yang ditemukan adalah :

1. Ide bagi karya inovatif tambahan, hasil ulasan ini bisa dipergunakan pada bidang pengembangan media pembelajaran atau dipakai menjadi perspektif pada ujian yang ada. adanya berbagai hal yang dapat ditindaklanjuti yaitu memperluas cakupan materi maupun kemajuan media secara lebih baik.
2. Penelitian ini terbatas terhadap validasi media oleh 10 validator ahli media, materi dan bahasa, lalu dilanjutkan tahap awal yaitu validasi oleh 5 guru kecantikan untuk mengetahui respon guru, dilanjut dengan memperbaharui rencana maka tidak sampai dalam uji pelaksanaan lapangan maupun barang tidak bisa diproduksi dengan efisien.

Dipercayai bahwasanya akan ada yang betul-betul akan mengeksplorasi guna mengimplementasikan rekaman yang sudah dibuat.

Ucapan terima kasih

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya maka peneliti bisa merampungkan tugas akhir yaitu artikel ilmiah yang berjudul "Media Pembelajaran Video Tutorial Face Painting pada Kompetensi Dasar Tata Rias Fantasi di SMK Negeri 3 Pamekasan". Lewat kesempatan ini, saya selaku penulis artikel menyatakan terima kasih pada, Prof. Dr. Nurhasan, M.Kes. sebagai rektor Universitas Negeri Surabaya. Dr. Maspiyah, M.Kes. sebagai dekan Fakultas Teknik. Octaverina Kecvara Pritasari, S.Pd., M.Farm. sebagai kaprodi S1 Pendidikan Tata Rias. Dra. Dewi Lutfiati, M.Kes, sebagai dosen pembimbing. Sri Dwiyanti, S.Pd., M.PSDM. Sebagai dosen penguji I. Dindy Sinta Megasari Sebagai dosen penguji II. Guru SMK Negeri 3 Pamekasan, dosen tata rias, dan dosen TI selaku validator dalam penelitian saya. Kedua orang tua, keluarga, suami, sahabat maupun teman semuanya yang sudah memberikan dukungan. Penulis memahami bahwasanya penyusunan artikel ilmiah ini tidak sempurna serta memerlukan banyak informasi. Oleh karenanya, penulis berterima kasih terhadap amsukan dan ide yang disampaikan. Penulis percaya bahwasanya artikel ilmiah ini bisa memberi manfaat untuk kita sempurna atau berharga guna eksplorasi tambahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad Azhar. 2016. Media Pembelajaran..
- BNSP. (2006) Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta: Dirjen.
- 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 32.
- M Tobing, dkk. 2019. *Tata Rias Fantasi*, Yayasan Kita Menulis.
- 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.
- Nurromzanie. 2021. Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Pada Kompetensi Dasar Penataan Sanggul Gala Di SMK Negeri 8 Surabaya.
- Paningkiran, 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).
- Permatasari. 2017. Penerapan Video Tutorial Nail Art Ombre Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Psikomotor Siswa Tata Kecantikan Kulit Di Smk Negeri 8 Surabaya.
- Prastowo, (2018). *Sumber Belajar dan Pusat Sumber Belajar: Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah*
- Rahmayanti, Mila D. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tata Rias Fantasi Melalui *Youtube* Pada Mata Kuliah Tata Rias Fantasi Dan Pagelaran.
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riyana. (2016). *Media Pembelajaran (5th ed.)*. Rosdakarya.
- Sadiman, dkk. (2006). *Media Pendidikan : pengertian, pengembangan, dan manfaat*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sadiman, dkk. (2006). *Media Pendidikan : pengertian, pengembangan, dan manfaat*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. (2014). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja
- Sudjana, (2014). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Solikha, Arini B. (2021). Pembuatan Video Rias Karakter Tiga Dimensi Efek Leleh Sebagai Media Pembelajaran Tata Rias Kreatif Di Smk Negeri 3 Jember.
- Turyani. (2012). *Rias wajah fantasi*. Pusat pengembangan pemberdayaan pendidik dan tenaga kependidikan bisnis dan pariwisata.
- Tyas, Giatman, dan Fadhilah (2020). Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Di Era New Normal Covid 19.
- Yudianto, Arif.(2017). Seminar Pendidikan Nasional. Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran, 18(1), 234.