

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TUTORIAL
MENGUNAKAN APLIKASI *ADOBE PREMIERE* PADA MATERI PELURUSAN RAMBUT DI
SMK NEGERI 6 SURABAYA**

Qatrin Nur Faizzah

S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

qatrin.19055@mhs.unesa.ac.id

Biyan Yesi Wilujeng¹, Maspiyah², Octaverina Kecvara Pritasari³

S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Media pembelajaran berbasis video tutorial diharapkan mampu untuk mencapai kemampuan siswa dengan gaya belajar *audio-visual*. Objek penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial menggunakan aplikasi *adobe premiere*. Subjek penelitian ini adalah siswa SMK Negeri 6 Surabaya jurusan kecantikan kelas XI KC 2 yang sedang memperelajari materi yang pelurusan rambut. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) Sugiyono yang memiliki 10 tahapan dan diadaptasi menjadi 8 tahapan. Tahap penelitian ini meliputi: (1) Potensi & masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain Produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba tahap 1, (7) Revisi desain, (8) Uji pemakaian. Data dikumpulkan menggunakan teknik Observasi, Tes, dan Angket. Hasil penelitian media pembelajaran berbasis video tutorial menggunakan aplikasi *adobe premiere* pada materi pelurusan rambut diperoleh sebagai berikut : 1). Kelayakan media pembelajaran berbasis video tutorial menggunakan aplikasi *adobe premiere* memperoleh total keseluruhan dari 3 aspek yaitu 88,92% dan dikategorikan “sangat layak” menurut kriteria presentase. 2). Tes hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial menggunakan aplikasi *adobe premiere* memperoleh nilai rata rata 80,32 dikategorikan tuntas . 3) Hasil respon siswa mencapai 97,04% dapat dikategorikan “sangat layak”. Kesimpulan : media pembelajaran berbasis video tutorial menggunakan aplikasi *adobe premiere* layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK Negeri 6 Surabaya jurusan kecantikan kelas XI pada proses pembelajaran.

Kata Kunci : Media pembelajaran, Video Tutorial, Pelurusan rambut, *Adobe Premiere*.

Abstract

Video tutorial-based learning media is expected to be able to achieve students' abilities with learning styles audio-visual. To find out student responses. This research was conducted at SMK Negeri 6 Surabaya majoring in beauty class XI KC 2. The object of this research is the development of video tutorial-based learning media using an application adobe premiere. The subjects of this study were students of SMK Negeri 6 Surabaya majoring in beauty class XI KC 2 who were studying hair straightening material. This research is an R&D development research (Research and Development) Sugiyono's which has 10 stages and adapted into 8 stages. This research phase includes: (1) Potential & problems, (2) Data collection, (3) Product design, (4) Design validation, (5) Design revision, (6) Phase 1 trial, (7) Design revision, (8) Wear test. Data was collected using Observation, Test and Questionnaire techniques. This research was conducted at SMK Negeri 6 Surabaya majoring in beauty class XI KC 2. The object of this research is the development of video tutorial-based learning media using the Adobe Premiere application. And the subjects of this study were students of SMK Negeri 6 Surabaya majoring in beauty class XI KC 2 who were studying hair straightening material. This research is Sugiyono's R&D (Research and Development) development research which has 10 stages and adapted into 8 stages. This research phase includes: (1) Potential & problems, (2) Data collection, (3) Product design, (4) Design validation, (5) Design revision, (6) Phase 1 trial, (7) Design revision, (8) Wear test. Data was collected using Observation, "very feasible" according to the percentage criteria. 2). Student learning outcomes tests using video tutorial-based learning media using the Adobe Premiere application obtained an average score of 80.32 categorized as complete. 3) The results of student responses reached 97.04% which can be categorized as "very decent". Conclusion: learning media based on video tutorials using the Adobe Premiere application are suitable for use as learning media at SMK Negeri 6 Surabaya majoring in beauty class XI in the learning process.

Keywords : Learning media, Video Tutorials, Hair Straightening, *Adobe Premiere*.

PENDAHULUAN

Perkembangan jaman dan teknologi dalam dunia pendidikan memerlukan inovasi dan variasi dalam membuat media pembelajaran. Peralihan dari kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka juga perlu perkembangan IPTEK bagi peserta didik agar siswa mampu memanfaatkan teknologi dengan baik. Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan gaya belajar siswa *audio-visual* adalah media pembelajaran berbasis video. Media video sendiri merupakan bahan pembelajaran *audio-visual* yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran (Firdaus, 2018). Media video memiliki berbagai jenis salah satunya media video berbasis video tutorial. Video tutorial adalah media yang dapat menyajikan informasi dan materi pembelajaran secara bertahap dan diikuti dengan penjelasan sekaligus praktek. Kemandirian siswa dalam belajar diperlukan agar siswa mampu bertanggung jawab dalam mengatur diri sendiri, disiplin diri dan mengembangkan kemampuan belajarnya sendiri karena dalam model pembelajaran ini. Siswa akan berusaha belajar sendiri dan memahami isi pelajaran yang dibaca atau dilihat melalui media visual dan auditori. Jika siswa mengalami kesulitan, maka siswa tersebut akan bertanya atau berdiskusi dengan teman, guru, atau orang lain yang lebih mengetahui tentang cara mengatasi kesulitan tersebut.

Dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis video tutorial perlu adanya suatu pendukung seperti *software editing* yang dapat mendukung proses pembuatan video, salah satunya adalah aplikasi *adobe premiere*. Aplikasi *adobe premiere* merupakan aplikasi editing video profesional milik *adobe* sistem terbaik diranahnya karena memiliki banyak fasilitas menu dan editing yang disediakan sehingga bisa memaksimalkan kinerja pembelajaran berbasis video (Rosanaya & Fitriyati, 2021). Mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial menggunakan aplikasi *adobe premiere* diharapkan siswa mampu memahami isi materi dengan mendengar dan melihat maksud dan tujuan pada suatu materi yang dipelajari. Pada media ini memiliki kelebihan bagi siswa yaitu siswa dapat menggunakan media pembelajaran tanpa terkendala batasan tempat dan waktu, selain itu siswa dapat mengulang kembali materi hingga mampu memahami materi yang dipelajari.

Dari permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti mengambil lokasi penelitian di SMK Negeri 6 Surabaya. SMK Negeri 6 Surabaya merupakan sekolah unggulan yang saat ini kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka belajar. Sekolah SMK Negeri 6 Surabaya adalah sekolah kejuruan memiliki berbagai macam jurusan, salah satunya yaitu jurusan tata kecantikan. Pada jurusan ini keterampilan praktek

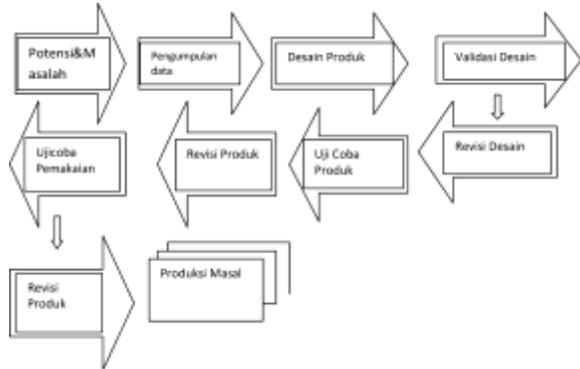
sangat diunggulkan baik dari segi kecantikan rambut dan kulit. Pemilihan materi didapat saat wawancara bersama guru tata kecantikan SMK Negeri 6 Surabaya, didapati materi praktek pada salah satu elemen yang menarik adalah tata kecantikan rambut dimana pada elemen ini perlunya pemahaman secara teoritis dan praktek, karena apabila terdapat kesalahan dalam praktek hasil yang diperoleh akan merusak rambut. Salah satu capaian pembelajaran dalam elemen rambut adalah pengeritingan dan pelurusan rambut. Materi pelurusan rambut merupakan materi yang praktek yang harus praktek ke rambut asli tanpa perlu latihan menggunakan bantuan *mannequin* sehingga resiko kegagalannya sangat besar dibandingkan dengan materi pengeritingan. Pada materi pelurusan rambut siswa dituntut mampu mengimplementasikan teori dan praktek sesuai dengan standar ketentuan dan kondisi yang akan dihadapi. Dalam pelurusan rambut tentu terdapat teknik dan syarat dalam mengaplikasikan kosmetika agar proses pelurusan berhasil. Namun, dengan keterbatasan waktu dan penjelasan teknik yang cukup banyak sehingga perlu adanya media pembelajaran berbasis video tutorial. Menggunakan media video tutorial siswa dapat mengulang dan mengikuti tahapan pelurusan sesuai dengan video pembelajaran yang ditampilkan. Sehingga, siswa tidak lupa ketika melakukan praktek pelurusan dan dapat mengikuti tahapan dengan benar dan resiko kegagalan pada rambut klien kemungkinan kecil terjadi. Dari pemilihan dan pertimbangan tersebut pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial diperlukan agar siswa lebih memahami penjelasan teori secara jelas.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mengambil judul penelitian “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Menggunakan Aplikasi Adobe Premiere Pada materi Pelurusan Rambut Di SMK Negeri 6 Surabaya**”. Terdapat tujuan penelitian diantaranya yaitu : (1) Untuk mengetahui kualitas kelayakan media pembelajaran berbasis video tutorial dengan aplikasi *Adobe Premiere* pada materi pelurusan rambut di SMK Negeri 6 Surabaya, (2) Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi pelurusan rambut dengan pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial dengan aplikasi *Adobe Premiere* pada materi pelurusan rambut di SMK Negeri 6 Surabaya, (3) Untuk mengetahui respon siswa terkait pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial dengan aplikasi *Adobe Premiere* pada materi pelurusan rambut di SMK Negeri 6 Surabaya.

METODE

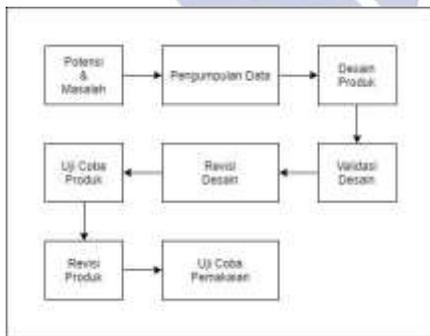
Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)*. Penelitian R&D

merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektivitasan suatu produk. Model pengembangan penelitian ini menggunakan *Borg and Gall* yang telah dimodifikasi oleh sugiyono dengan 10 tahapan sebagai berikut :



Gambar 1 Tahapan penelitian R&D
Sumber : (Sugiyono, 2017)

Dari kesepuluh tahapan tersebut, peneliti melakukan penyederhanaan tahapan. Penyederhanaan tahapan ini didasari oleh pendapat yang menyarankan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk kemungkinan untuk membatasi langkah penelitian. Berikut contoh bagan desain penelitian yang telah disederhanakan :



Gambar 2 Bagan desain penelitian
Sumber : (Faizzah, 2023)

Peneliti mengadaptasi 8 proses tahapan pengembangan, yaitu : (1) Menganalisis potensi dan masalah, (2) Mengumpulkan data, (3) Desain produk membuat *Storyboard* dan membuat media video, (4) Validasi desain, pada tahapan ini peneliti melakukan validasi desain dengan 5 validator yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, (5) Revisi desain, (6) Uji coba pemakaian kecil, peneliti melakukan uji coba kecil dengan jumlah responden sebanyak 10 orang, (7) Revisi Produk, (8) Uji coba pemakaian, peneliti melakukan uji coba dengan jumlah 27 responden di kelas XI KC 2.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu berupa, observasi yang dilakukan oleh kelima validator untuk menguji kelayakan media yang telah dibuat. Kemudian pengumpulan data berupa tes untuk mengetahui pemahaman siswa dalam materi pelurusan rambut. Tes yang diberikan berupa lembar post test dengan bentuk soal pilihan ganda yang diberikan setelah belajar menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Teknik pengumpulan data berupa angket untuk mengetahui respon siswa selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial menggunakan aplikasi *adobe premiere* pada materi pelurusan rambut berlangsung.

Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif yang dihitung dengan rumus rata-rata (*mean*) dan penyajian data menggunakan diagram batang. Hasil data akan dianalisis menggunakan skala *likert*. Adapun Hasil kelayakan media dianalisis menggunakan rerata skor untuk mengetahui presentase kelayakan media dari penilaian para ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Dalam proses validasi, validator mengisi lembar instrumen dengan mencentang salah satu scoring. Skala pengukuran menggunakan skala likert, yaitu:

Tabel 1. Kategori skor

Kategori	Skor
Sangat tidak baik	1
Tidak baik	2
Cukup	3
Baik	4

Sumber : (Iskandar, 2017)

Setelah mengetahui skor setiap kategori selanjutnya menghitung lembar instrumen dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber : (Setyaningrum, 2016)

Setelah dihitung maka presentase di interpresentasikan untuk mengetahui kelayakan media sebagai berikut :

Tabel 2. Penilaian kriteria interpretasi

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0% - 25%	Sangat tidak baik
26% - 50%	Tidak baik
51% - 75%	baik
76% - 100%	Sangat baik

Sumber : (Riduwan, 2012)

Dalam instrumen ini, apabila presentase mencapai $\geq 51\%$ sehingga media pembelajaran berbasis video dapat dikategorikan “baik” dari penilaian validator.

Selanjutnya untuk analisis data hasil belajar siswa dapat dihitung menggunakan teknik analisis kuantitatif. Metode yang dipakai yaitu dengan perhitungan rata rata.

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

Sumber : (Satriawan, 2018)

Keterangan :

\bar{x} : Rata-Rata
 $\sum X$: Jumlah Kompetensi
 N : Banyaknya soal

Setelah menghitung KKTP individual siswa, dilakukan perhitungan secara klasikal pada aspek kognitif dengan rumus :

$$\text{Ketuntasan belajar klasikal} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Ketuntasan belajar klasikal akan berhasil apabila nilai siswa ≥ 75 dari jumlah siswa seluruhnya.

Teknik analisis respon siswa dapat dihitung menggunakan skala *likert* dengan presentase berdasarkan jawaban “ya” dan “tidak”. Analisis respon siswa dipergunakan untuk mengetahui hasil kelayakan media pembelajaran berbasis video tutorial yang dapat dihitung dengan rumus berikut :

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

Sumber : (Wasilah, 2012)

Keterangan :

P : Presentase respon siswa
 F : Jumlah respon siswa
 N : Jumlah responden

Tabel 3. Presentase kategori

Presentase	Kategori
0% -20%	Sangat buruk
21% -40%	Buruk
41% -60%	Cukup
61% -80%	Baik
81% -100%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil analisa data yang diperoleh, bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial dapat

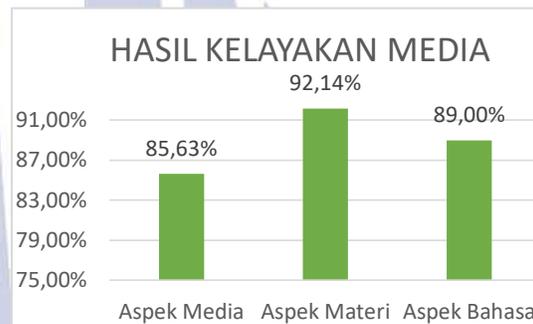
dikatakan berhasil dan dapat diterima oleh siswa apabila dalam penelitian kelayakan media, hasil belajar siswa, dan respon siswa mencapai $\geq 70\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

a. Validasi kelayakan media

Hasil penelitian ini diperoleh melalui uji coba media pembelajaran berbasis video tutorial dengan jumlah 27 siswa kelas XI kecantikan. Perangkat media pembelajaran telah di validasi oleh 5 validator. Penilaian hasil validasi media pembelajaran terdapat 3 aspek penilaian yaitu aspek media, aspek bahasa, dan aspek materi. Rincian nilai dari validasi media pembelajaran berbasis video tutorial menggunakan aplikasi *adobe premiere* pada materi pelurusan rambut dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 3. Diagram uji kelayakan media (Faizzah,2023)

Dari hasil diagram tersebut diperoleh hasil tertinggi yaitu aspek materi dengan perolehan presentase sebesar 92,14% dan hasil terendah diperoleh aspek media dengan skor presentase sebesar 85,63% hasil tersebut didapatkan karena kurang memunculkan animasi dalam video dan tidak ada *subtitle* atau teks berjalan dalam video.

b. Hasil belajar siswa

Hasil belajar siswa dari penelitian didapat dari penilaian tes dengan total 20 soal mengenai pemahaman dari media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi pelurusan rambut. Adapun hasil penilaian tes dapat dianalisis untuk mengetahui perkembangan belajar siswa setelah menguji media pembelajaran berbasis video tutorial menggunakan aplikasi *adobe premiere* pada materi pelurusan rambut sebagai berikut :

a) Hasil belajar uji coba 1



Gambar 3. Diagram hasil belajar uji coba 1 (Faizzah, 2023)

Pada uji coba pertama didapati hasil belajar dengan rerata hasil skor 78 dengan jumlah siswa 10 orang. Skor yang didapatkan dari hasil belajar uji coba pertama ini dapat dikategorikan layak berdasarkan nilai minimum sebesar 75.

b) Hasil belajar uji coba 2



Gambar 4. Diagram hasil belajar uji coba 2 (Faizzah, 2023)

Dari perhitungan tabel diperoleh jumlah hasil skor siswa dengan jumlah 27 peserta didik sebesar 2.316 skor dan rata-rata sebesar 85,81 hasil belajar siswa terhadap media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi pelurusan rambut. Dan pada tabel diatas dapat diketahui skor tertinggi yaitu 95 sedangkan untuk skor terendah adalah 70. Dari hasil rata-rata keseluruhan hasil belajar siswa media pembelajaran dapat dikategorikan baik/layak berdasarkan ketuntasan belajar klasikal.

c. Respon siswa terhadap media



Gambar 5. Diagram respon siswa (Faizzah, 2023)

Pada gambar diagram respon siswa diatas memperlihatkan bahwa 6 aspek perolehan nilai tertinggi dengan nilai presentase sebesar 100% yakni pada aspek 1, dengan indikator Teks/tulisan yang ditampilkan dalam video dapat dilihat dengan jelas. Aspek tertinggi kedua yaitu aspek 2 dengan indikator Komposisi dan resolusi warna, teks, dan gambar pada tampilan media pembelajaran, selanjutnya aspek tertinggi ketiga yaitu aspek 3 dengan indikator Materi yang disajikan memberikan informasi yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Aspek berikutnya yaitu aspek 6 dengan indikator Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami, kemudian aspek tertinggi ke lima yaitu aspek 8 dengan indikator Informasi yang di sampaikan pada media pembelajaran dapat dipahami, dan aspek tertinggi terakhir adalah aspek 10 dengan indikator Media pembelajaran memudahkan siswa dalam belajar diluar sekolah.

Nilai presentase sebesar 85 % merupakan nilai skor terendah pada hasil diagram respon siswa pada aspek 5. Indikator pada aspek 5 yaitu Efek audio dan musik tidak mengganggu proses belajar. Hasil akhir rata-rata angket hasil respon siswa >75% sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini dikategorikan sangat layak berdasarkan tabel kriteria skor.

PEMBAHASAN

1. Kelayakan Media Pembelajaran

Penelitian pengembangan media yang dihasilkan oleh penelitian adalah video tutorial, setelah desain awal dilanjutkan oleh serangkaian uji untuk memperoleh saran dan masukan oleh para ahli. Sehingga media pembelajaran layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran mengenai pelurusan rambut. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Ndari, 2020). yang menyatakan media yang akan digunakan merupakan bagian yang terpenting dalam proses desain pembelajaran. Uji yang dilakukan adalah uji dalam segi

aspek media, uji dalam segi aspek materi dan uji dalam segi aspek bahasa. Dari hasil penilaian validator uji yang memiliki data terendah adalah dari segi aspek media perolehan datanya sebesar 85,63% dari 8 aspek yang dinilai. Uji yang mendapat penilaian tertinggi adalah aspek materi dengan perolehan data sebesar 92,14% dari 7 aspek yang dinilai. Berdasarkan hasil perhitungan data keseluruhan baik dari aspek media, materi dan bahasa. Data yang di peroleh sebesar 88,92%, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial sangat layak.

2. Hasil Belajar Siswa

Indikator keberhasilan dari hasil belajar dapat dilihat dari prestasinya. Apabila prestasi seorang siswa meningkat dapat diartikan bahwa hasil belajar siswa berhasil sebaliknya bila prestasi siswa menurun kemungkinan indikator keberhasilannya gagal. Siswa bergerak untuk memperoleh hasil belajar yang baik jika memiliki motif yang kuat, sehingga motivasi memiliki peran yang penting untuk membuat siswa memperoleh hasil belajar yang baik (Hapsari & Zulherman, 2021). Hal ini dapat dinilai melalui tes yang diberikan kepada siswa dan hasil keterampilan siswa saat melakukan proses pembelajaran. Pada penelitian ini digunakan metode tes yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil yang diperoleh secara keseluruhan adalah nilai dengan rata-rata 85,81 dapat dikategorikan layak dari hasil ketuntasan klasikal di SMK Negeri 6 Surabaya.

3. Hasil Respon Siswa

Respon siswa dapat diartikan sebagai tingkah laku dari siswa pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran. suatu respon bisa muncul ketika melibatkan suatu panca indera dalam mengamati dan memperhatikan suatu obyek pengamatan. Menurut (Khairiyah, 2019) respon merupakan kesan atau tanggapan setelah kita mengamati melalui aktifitas pengindraan sehingga terbentuknya sikap positif atau sikap negatif. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi adanya suatu respon yaitu pengalaman, proses belajar, dan nilai kepribadian. Pengumpulan data pada hasil respon siswa diambil menggunakan teknik angket. Melalui angket dapat mengetahui gambaran mengenai karakteristik individu ataupun kelompok, dari angket terdapat dua aspek yaitu tanggapan dan reaksi. Berdasarkan hasil data yang diperoleh secara

keseluruhan adalah 97,04 % dan dapat dikategorikan sangat layak menurut presentase kategori.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil dari pembuatan media pembelajaran berbasis video tutorial menggunakan aplikasi *adobe premiere* pada materi pelurusan rambut menurut para validator dari segi aspek materi, media, dan bahasa dikategorikan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh siswa saat mengerjakan soal tes mendapat rata-rata keseluruhan sebesar 85,81 skor tersebut melebihi nilai minimum siswa yaitu 75,00 , sehingga dari media pembelajaran yang telah dibuat media sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial menggunakan aplikasi *adobe premiere* pada materi pelurusan rambut mendapat respon positif dari responden, yaitu siswa kelas 11 kecantikan SMK Negeri 6 Surabaya. Hal ini ditunjukkan dengan hasil presentase rata rata keseluruhan seluruhan $\geq 75\%$, sehingga dapat dikategorikan sangat layak.

Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian diatas maka peneliti menyarankan :

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial menggunakan aplikasi *adobe premiere* pada materi pelurusan rambut merupakan metode belajar yang memanfaatkan kemajuan teknologi. Sehingga dapat mudah dipelajari, menghemat waktu belajar, dan meningkatkan fokus siswa dengan animasi yang ditampilkan. Dari hal ini diharapkan para pendidik lebih dapat memberi variasi dalam pembelajaran di kelas kecantikan dan pada materi yang lainnya.
2. Media video tutorial merupakan media yang sudah ada sejak dahulu. Namun seiring berjalannya waktu perkembangan jaman perlu memperbarui metode belajar siswa agar lebih menarik minat siswa dalam belajar. Media video tutorial dengan menggunakan aplikasi *adobe premiere* adalah salah satu aplikasi dengan fitur editing terbaru sehingga mampu membuat video lebih menarik bagi siswa untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Firdaus, T. (2018). Pemanfaatan Media Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran. *OSF Preprints*, 1-8. Retrieved from <https://doi.org/10.31219/osf.io/46ckj>
- Hapsari, G. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *JURNAL BASICEDU*, *V*(4), 2384-2394. Retrieved from <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Iskandar, B. (2017, Februari). Desain Dan Pengujian Sistem Informasi Jasa Pengiriman Barang Studi Kasus : PT. XYZ. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*, *V*(1), 67-72. Retrieved from <https://ojs.amikom.ac.id>
- Khairiyah, U. (2019). Respon Siswa Terhadap Media Dakon Matika Materi KPK dan FPB pada Siswa Kelas IV di SD/MI Lamongan. *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*, *V*(2), 197-204.
- Ndari, F. S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Pada Kompetensi Dasar Pelurusan Rambut Yang Telah Mengalami Proses Kimia Di SMK Negeri 3 Kediri. *e-jurnal*, *IX*(4), 72-81. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id>
- Nurrita, T. (2018, Juni). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal misykat*, *III*(1), 171-187. Retrieved from <https://pdfs.semanticscholar.org>
- Riduwan. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rosanaya, S. L., & Fitriyati, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, *III*(5), 2258-2267. doi:doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.785
- Satriawan, H. (2018, Oktober). Problematika Pembelajaran Matematika Pada Materi Statistika SMP KELAS IX. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, *V*(3), 278-285. Retrieved from <http://jurnal.uns.ac.id/jpm>
- Setyaningrum, A. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Fisika Berbasis Sipi Pada Materi Getaran dan Gelombang Sebagai Media Belajar Mandiri Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Peserta Didik Tunarungu. *Jurnal Pendidikan Fisika*, *V*(1), 38-45. Retrieved from <https://journal.student.uny.ac.id>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wasilah, E. B. (2012, April). Peningkatan Kemampuan Menyimpulkan Hasil Praktikum IPA Melalui Pengguna Media Kartu. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, *I*(1), 82-90. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii>