

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA KOMPETENSI RIAS WAJAH PAGI HARI DI SMK NEGERI 1 BUDURAN

Pramitha Anisa Fitriyani

S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Pramitha.19067@mhs.unesa.ac.id

Nia Kusstianti¹, Dra Arita Puspitorini², Sri Usodoningtyas³

S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui: 1) hasil pengembangan media video animasi rias wajah pagi hari; 2) validitas media video animasi rias wajah pagi hari; dan 3) respon siswa SPA dan Kecantikan 2 kelas X di SMK Negeri 1 Buduran terhadap media video animasi rias wajah pagi hari. Jenis penelitian ini menggunakan R&D (Research and Development), tetapi hanya sampai tahap enam, yang mencakup 1). Pengumpulan data, 2). Potensi dan masalah, 3). Desain produk, 4). Validasi desain, 5). Revisi desain, 6). Uji coba produk. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SPA dan Kecantikan 2 di SMKN 1 Buduran. Metode pengumpulan data ini menggunakan lembar respons siswa dan lembar validasi media dengan menggunakan skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tiga validator dosen tata rias menilai lembar validasi media, dengan nilai rata-rata sebesar 4,77, dengan kategori sangat layak. Lembar respons siswa, yang dinilai oleh 37 siswa dari kelas X SPA dan Kecantikan 2 SMK Negeri 1 Buduran, menerima nilai presentase sebesar 97,7%, dengan kategori sangat menarik.

Kata Kunci : Video Animasi, Rias Wajah Pagi Hari.

Abstract

This development research aims to find out: 1) the results of the development of animated video media for morning makeup; 2) the validity of animated video media for morning makeup; and 3) the response of SPA and Beauty 2 class X students at SMK Negeri 1 Buduran to animated video media for morning makeup. This type of research uses R&D (Research and Development), but only up to stage six, which includes 1). Data collection, 2). Potential and problems, 3). Product design, 4). Design validation, 5). Design revision, 6). Product trial. The subjects of this research were students of class X SPA and Beauty 2 at SMKN 1 Buduran. This data collection method uses student response sheets and media validation sheets using a Likert scale. The results showed that three cosmetology lecturer validators assessed the media validation sheet, with an average score of 4.77, with a very feasible category. The student response sheet, which was assessed by 37 students from class X SPA and Beauty 2 SMK Negeri 1 Buduran, received a percentage value of 97.7%, with a very attractive category.

Keywords: Video animation, Daily face makeup in the morning

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia pendidikan saat ini dipengaruhi oleh kemajuan teknologi yang berdampak baik pada siswa maupun guru. Penemuan baru terus muncul, dan sebagai pendidik, penting untuk tetap belajar dan mengikuti perkembangan teknologi terbaru. Pada era globalisasi saat ini, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran sangat penting bagi guru dan pendidik. Oleh karena itu, para guru diminta untuk terus mempelajari teknologi terbaru dan mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran mereka, karena ini akan membantu mereka memberikan pendidikan yang lebih baik (Jediut et al., 2021:2).

Teknologi informasi menjadi sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu contohnya adalah bagaimana teknologi dapat membantu pendidikan. Tujuan

penggunaan teknologi informasi ini adalah untuk menjadikan proses belajar mengajar lebih mudah dan efisien. Sebagai pendidik, Zahwa dan Imam (2022:77) menyatakan bahwa guru juga harus memiliki kemampuan dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi informasi untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Menurut Suciati (2018:146), kreativitas dan inovasi dalam pendidikan sangat penting untuk meningkatkan pengetahuan siswa di era revolusi industri 4.0. Revolusi 4.0 telah mengubah dunia pendidikan melalui penggunaan media dan informasi. Akibatnya, perlu ada inovasi dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran. Seperti yang dinyatakan oleh Tafonao (2018:109), pemerintah

sering mendorong guru dan dosen untuk menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Silahuddin (2022:163) dengan perkembangan zaman, banyak karakteristik media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Beberapa contoh karakteristik media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut: pertama, ketersediaan guru atau tenaga pendidik untuk menyampaikan materi; kedua, siswa siap untuk menerima pelajaran; dan ketiga, ada sarana pendukung untuk aktivitas belajar. Menurut Umarella et al (2018:234), pemahaman tentang media pembelajaran adalah komponen penting untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Hartini Sri (2022:126) mengatakan bahwa media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan keaktifan siswa dan membantu guru menyampaikan pelajaran. Media pembelajaran dapat membantu siswa menjadi lebih aktif dan berhasil selama proses pembelajaran. Untuk memfasilitasi dan meningkatkan proses pembelajaran, berbagai alat dan sumber daya, baik digital maupun fisik, digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Harahap dan Lina (2018:2), pendidik, buku teks, dan lingkungan sekolah dapat dianggap sebagai media pembelajaran. Beberapa contoh media pembelajaran yang sangat penting untuk pendidikan adalah guru, buku teks, dan lingkungan sekolah. Media pembelajaran adalah berbagai alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi, konsep, dan pengetahuan kepada siswa dengan cara yang efektif.

Menurut Rahma (2019:88), guru harus mempertimbangkan sejumlah elemen penting saat memilih media pembelajaran. Ini termasuk tujuan pembelajaran, demografi siswa, materi yang akan disampaikan, dan ketersediaan sumber daya. Satu-satunya pilihan untuk jenis media pembelajaran dengan kelompok media audio visual dapat menjadi pilihan yang bagus untuk menyampaikan materi. Lukman (2021:193) mengatakan bahwa media audio visual dapat digunakan untuk menjadi lebih efektif dalam proses belajar mengajar karena dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi yang akan disampaikan. Tujuan dari pemilihan media audio visual adalah untuk menarik perhatian siswa, meskipun gaya belajar siswa berbeda-beda. Penggunaan media audio visual melibatkan pengelihatan dan pendengaran secara bersamaan. Video animasi, menurut Anggreni et al (2022:174), adalah contoh media audio visual karena sangat menarik bagi siswa. Animasi memungkinkan informasi dan ide divisualisasikan dengan cara yang menarik dan menghibur. Menurut Agustien et al. (2018:20), video animasi memiliki kemampuan untuk menyampaikan ide-ide abstrak secara visual dan menyenangkan dengan menggunakan animasi dan efek visual yang menarik. Hal ini membuat konsep lebih mudah dipahami siswa. Menurut

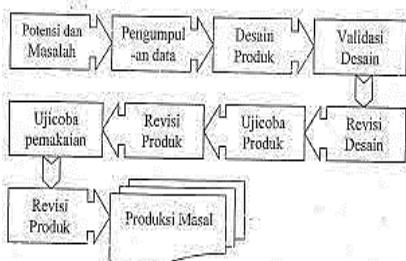
Maulina (2022:292), video animasi dapat menggabungkan elemen audio, visual, dan teks dalam satu media pembelajaran. Video animasi, yang dapat menggabungkan elemen audio, visual, dan teks dalam cara yang menarik dan interaktif, merupakan alat yang kuat untuk menyampaikan informasi dan konsep dengan cara yang lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa SMK Negeri 1 Buduran memiliki jurusan SPA dan Kecantikan dengan dua kelas. Namun, satu kelas, kelas X SPA dan Kecantikan 2, dengan 37 siswa, dipilih oleh peneliti untuk dipelajari. Peneliti menemukan bahwa mereka telah mendapatkan bahan rias wajah setiap hari sebelumnya, tetapi bahan cenderung lebih sedikit dan mereka hanya berkonsentrasi pada bahan dan aktivitas spa atau perawatan wajah. Siswa tidak memperhatikan guru selama proses belajar, sehingga mereka kehilangan fokus pada pelajaran. Hal ini berkaitan dengan media yang sering digunakan oleh guru saat mengajar, seperti handout, LKPD, PowerPoint, dan LCD proyektor, yang digunakan berulang kali. Di tempat lain, mereka lebih tertarik ketika pelajaran menggunakan media terbaru seperti video untuk menarik perhatian mereka.

Berdasarkan permasalahan tersebut judul penelitian yang dipilih peneliti berdasarkan masalah yang diuraikan adalah **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Kompetensi Rias Wajah Pagi Hari di SMK Negeri 1 Buduran”**. Sehubungan dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: 1). Untuk mengetahui hasil pengembangan media video animasi pada kompetensi tata rias wajah pagi hari dikelas X SPA dan Kecantikan 2 SMK Negeri 1 Buduran, 2). Untuk mengetahui kelayakan media video animasi pada kompetensi rias wajah pagi hari yang diterapkan di kelas X SPA dan Kecantikan 2 SMK Negeri 1 Buduran, 3). Mengetahui respon siswa terhadap media video animasi pada kompetensi trias wajah pagi hari di kelas X SPA dan Kecantikan 2 SMK Negeri 1 Buduran.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan, juga dikenal sebagai *R&D (Research and Development)* yang merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk membuat produk atau inovasi dalam suatu bidang tertentu. Dalam penelitian pengembangan, peneliti menggunakan teori atau konsep yang sudah ada untuk mengembangkan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada. Peneliti akan membuat media pembelajaran berupa video animasi tentang materi Rias Wajah Pagi Hari dengan menggunakan langkah penelitian pengembangan *R&D (Research and Development)*, yang terdiri dari sepuluh langkah sebagai berikut :



Gambar 1. 10 langkah *R&D* (*Research and Development*)
(Sugiyono, 2018:298)

Namun, karena keterbatasan waktu dan biaya, peneliti hanya menggunakan 6 dari 10 langkah *R&D* (*Research and Development*) sampai dengan langkah uji coba produk dalam penelitian ini. Setiap tahapan dipilih oleh peneliti untuk menentukan kondisi yang dihadapi selama proses penelitian. Peneliti menggunakan enam langkah pengembangan, yang meliputi: (1) Potensi dan masalah, potensi masalah dilakukan pada saat observasi di SMK Negeri 1 Buduran kurangnya inovasi dalam menggunakan media sehingga ketertarikan siswa memperhatikan guru rendah; (2) Pengumpulan data, dengan melakukan penyebaran kuisioner atau angket tertutup sebanyak 37 siswa di kelas X SPA dan Kecantikan 2; (3) Desain produk, produk yang akan dibuat melalui tahapan storyboard, ilustrasi, voice over, dan menggerakkan animasi; (4) Validasi desain, desain divalidasi oleh validator media yang terdiri dari 3 dosen tata rias; (5) Revisi desain, desain telah malalui revisi dari 3 validator media pada bagian desain video; (6) Uji coba produk, dilakukan di SMK Negeri 1 Buduran pada kelas X SPA dan Kecantikan sebanyak 37 siswa.

Peneliti menggunakan angket dan kuisioner sebagai alat pengumpulan data untuk mengumpulkan data hasil penelitian. Teknik ini mengumpulkan data dari validator berupa angket validasi media pembelajaran video animasi dan dari respon siswa selama uji coba pembelajaran rias wajah pagi hari dengan video animasi. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan analisis deskriptif kuantitatif untuk menghitung validasi kelayakan media dan hasil respon siswa. Analisis data disusun dalam bentuk diagram batang. kelayakan media menggunakan rumus rata-rata sedangkan untuk menghitung hasil respon siswa menggunakan persentase. Skala yang digunakan untuk menghitung validasi kelayakan dan hasil respon siswa adalah skala likert. Skala Likert biasanya terdiri dari pernyataan yang diikuti oleh skala penilaian, yang dapat berupa pilihan yang diberi angka, kata-kata, atau simbol untuk menunjukkan tingkat persetujuan atau penolakan terhadap pernyataan tersebut. Skala yang paling umum digunakan adalah lima poin, yang berarti sangat setuju

hingga sangat tidak setuju. Tabel skala penilaian dapat ditemukan di sini:

Tabel 1. Skala Penilaian Kelayakan Media dan Respon siswa

Nilai rata-rata	Keterangan
1	Sangat tidak baik
2	Tidak Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

(Sugiyono,2018:147)

berikut adalah rumus rata-rata yang digunakan untuk mengelola dan menghitung hasil data dari validator kelayakan media:

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

(Sudjana, 2005)

Keterangan :

\bar{x} = Nilai rata-rata

$\sum xi$ = Total skor jawaban validator

n = Jumlah validator

Kriteria hasil analisis dapat digunakan untuk menghasilkan rata-rata nilai jawaban. menggunakan kriteria hasil analisis untuk menghasilkan nilai jawaban rata-rata selama pengumpulan dan analisis data. Kriteria hasil analisis ini sering digunakan dalam survei, penelitian, atau pengumpulan data lainnya untuk mengukur tingkat persetujuan, penilaian, atau pendapat responden terhadap pernyataan atau pertanyaan tertentu.Tabel berikut menunjukkan rentang kriteria hasil analisis yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Tabel Kriteria Hasil Analisis Kelayakan Media

Nilai rata-rata	Keterangan
1,00 – 1,50	Sangat tidak baik
1,51 – 2,50	Tidak Baik
2,51 – 3,50	Cukup Baik
3,51 – 4,50	Baik
4,51 – 5,00	Sangat Baik

(Riduwan, 2014)

Selanjutnya, metode analisis data respon siswa akan dinilai dengan menggunakan lembar penilaian respon siswa, yang dihitung dengan menggunakan rumus persentase seperti:

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

Ernawati (2017)

Keterangan:

P= Presentase Skor siswa

F= Frekuensi Skor siswa

N= Jumlah Siswa

Untuk menghasilkan presentase nilai jawaban, kriteria hasil analisis respon siswa dapat digunakan. *Range* kriteria yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Tabel Kriteria Hasil Analisis Kemenarikan Respon Siswa

Nilai rata-rata	Keterangan
$81\% \leq p \leq 100\%$	Sangat Menarik
$61\% \leq p \leq 80\%$	Menarik
$41\% \leq p \leq 60\%$	Kurang Menarik
$21\% \leq p \leq 40\%$	Tidak Menarik
$0\% \leq p \leq 20\%$	Sangat Tidak Menarik

(Mushlihah dkk, 2018)

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Potensi dan masalah

Langkah pertama dalam penelitian pengembangan adalah menemukan masalah atau peluang untuk dipecahkan atau dipenuhi. Ini melibatkan mengidentifikasi kebutuhan atau peluang di lingkungan atau komunitas tertentu. Proses ini dapat mencakup pengumpulan informasi melalui analisis data, survei, observasi lapangan, wawancara, atau metode lain. Salah satu masalah yang ditemukan adalah kurangnya inovasi dalam pembuatan media pembelajaran, terutama video yang menarik bagi siswa, yang mengurangi fokus dalam proses pembelajaran. Potensi yang terdapat fasilitas yang sudah ada di sekolah, seperti media proyektor, dapat dimanfaatkan berdasarkan masalah yang ada. Selain itu, banyak peserta didik yang memiliki smartphone, sehingga sangat mudah untuk mengakses video melalui *YouTube* dan menyimpannya pada *Drive*.

Pengumpulan data

Mengumpulkan data yang relevan untuk merancang produk atau media yang akan dibuat adalah langkah selanjutnya dalam penelitian pengembangan. Pengumpulan data ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti observasi, survei, wawancara, dan analisis dokumentasi. Data ini akan digunakan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang masalah atau kebutuhan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Data yang dikumpulkan ini dikumpulkan dengan cara:

1. Angket/Kuisisioner

Salah satu metode pengumpulan data adalah dengan menyebarluaskan kuisioner atau angket tertutup. Kuisioner tertutup terdiri dari pertanyaan yang telah disajikan sebelumnya oleh peneliti (Fahmi dan Hera, 2019:39). Dalam penelitian dan survei, metode umum untuk pengumpulan data adalah kuisioner tertutup, atau angket tertutup, yang mengandung pertanyaan

dengan opsi jawaban yang telah ditentukan sebelumnya oleh peneliti. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data dalam format yang terstruktur dan dapat dihitung.

2. Studi kepustakaan

Mengumpulkan artikel atau buku yang membahas media pembelajaran berupa pengembangan video animasi dan petunjuk untuk merias wajah sehari-hari pada pagi hari.

Desain Awal Produk

1. Desain produk (sebelum produksi)
 - a. Cari opsi grafik animasi.
 - b. Penetapan materi, pemilihan materi rias wajah pagi untuk kelas X SPA dan Kecantikan 2 di SMK Negeri 1 Buduran, baik yang sudah diajarkan maupun yang belum diajarkan, sehingga menjadi lebih menarik. Dengan menggunakan warna cerah, pilih desain warna animasi yang sesuai dengan tema rias wajah sehari-hari.
 - c. Target audiens, usia, dan *gender* menentukan pemilihan animasi. Jenis cerita, gaya visual, dan bahasa yang digunakan dalam animasi dipengaruhi oleh karakteristik dan preferensi audiens. Usia target audiens juga mempengaruhi kompleksitas cerita, tingkat pemahaman, dan tingkat kognitif dan emosional yang dapat diakomodasi dalam animasi. Gender juga dapat mempengaruhi jenis karakter dan cerita yang akan menarik bagi audiens.
2. Pengembangan media yang akan dibuat selama tahap produksi, yang mencakup:
 - a. Mengembangkan plot dan *Storyboard*. Salah satu langkah penting dalam proses pembuatan konten visual seperti film, animasi, atau video adalah mengembangkan plot. Plot adalah rangkaian peristiwa atau narasi yang membentuk cerita, sementara *Storyboard* adalah representasi visual dari plot dalam bentuk gambar atau ilustrasi.
 - b. Membuat ilustrasi: *Adobe Illustrator* adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat ilustrasi alur cerita. *Adobe Illustrator* dapat membuat ilustrasi karakter, objek, atau latar belakang dalam bentuk vektor yang sangat fleksibel dan dapat diubah ukurannya tanpa kehilangan kualitasnya.
 - c. Pengisian suara atau *voice over*. Pengisian suara, juga dikenal sebagai *voice over*, adalah proses menambahkan rekaman suara, cerita, atau dialog ke dalam konten multimedia seperti video, presentasi, iklan, animasi, atau film. Ini adalah bagian penting dari produksi konten visual karena membantu penonton memahami informasi, memahami ide, atau menyampaikan pesan.

- Pengisi suara dapat dilakukan oleh narator yang berpengalaman atau anggota tim yang tepat.
- d. Dengan *Adobe After Effect*, ubah ilustrasi menjadi animasi. Perangkat lunak *Adobe After Effects* dapat digunakan untuk membuat animasi bergerak dan efek visual untuk berbagai proyek kreatif. Salah satu fitur utamanya adalah kemampuan untuk mengubah ilustrasi atau grafis statis menjadi animasi yang hidup dan dinamis.
- e. *Adobe Premiere Pro* dapat digunakan untuk menyatukan *voice over* ke dalam animasi. *Adobe Premiere Pro* adalah perangkat lunak pengeditan video profesional yang memiliki banyak fitur yang memungkinkan Anda membuat animasi dan mengatur *voice over* untuk membuat konten video yang lebih kaya dan informatif. Anda juga dapat menggabungkan *voice over* dengan animasi atau klip video.

Validasi Desain

Langkah penting setelah merancang produk untuk menilai efektivitas media adalah validasi desain, yang melibatkan proses pengumpulan data dan umpan balik yang relevan untuk memastikan bahwa desain yang dirancang peneliti memenuhi tujuan dan kebutuhan. Setelah merancang produk, desain harus divalidasi untuk menilai efektivitas media. Desain harus diuji oleh ahli media yang terdiri dari tiga dosen tata rias.

1. Aspek Kelayakan Media

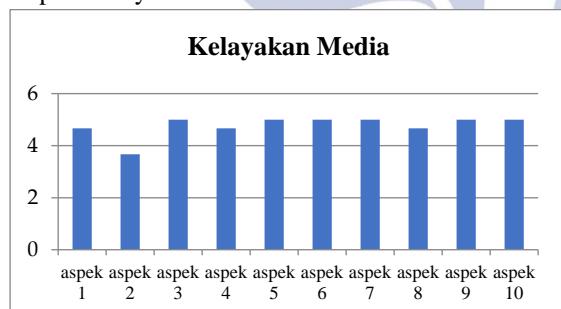


Diagram 1. Kelayakan Video Animasi
(Sumber: Fitriyani, 2023)

Terdapat sepuluh aspek dalam kelayakan media, termasuk aspek-1 yang menunjukkan penggunaan media pembelajaran dan pengembangan yang efektif dan efisien dengan sebesar 4,67. Aspek ke-2 menunjukkan kesesuaian komposisi warna animasi, teks, dan *background* sebesar 3,67. Aspek ke-3 menilai kesesuaian ilustrasi atau animasi dengan materi sebesar 5, dan aspek ke-4 menilai kemudahan memahami alur cerita dengan *background* yang jelas sebesar 4,67. Dalam aspek kelima, suara pada *voice over* terdengar baik dan artikulasi jelas mendapatkan sebesar 5. Dalam aspek ke-6, kemudahan mengakses media melalui teknologi mendapatkan sebesar 5. Aspek ke-7

menunjukkan penyajian gambar animasi yang jelas dengan sebesar 5, Aspek ke-8 menunjukkan bahwa *background* sesuai dengan media pembelajaran sebesar 4,67, Aspek ke-9 menunjukkan bahwa animasi yang disajikan dapat menarik perhatian siswa dengan sebesar 5, dan Aspek ke-10 menunjukkan bahwa materi lebih mudah dipahami siswa dengan sebesar 5.

2. Respon siswa

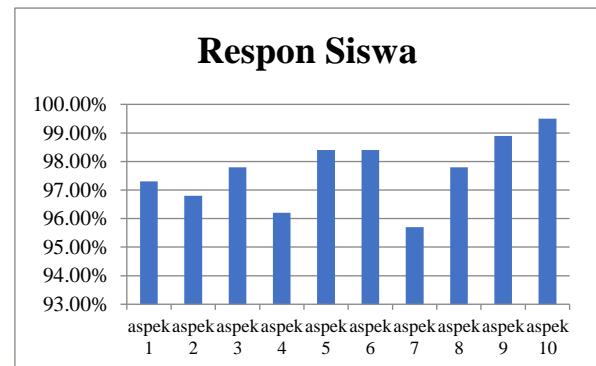


Diagram 2. Respon Siswa
(Sumber: Fitriyani, 2023)

Responden siswa, yang dikumpulkan oleh 37 siswa dari Kelas X SPA dan Kecantikan di SMK Negeri 1 Buduran, terdiri dari sepuluh aspek. Berikut adalah beberapa nilai aspek dari respon siswa: Aspek ke-1, dengan melihat video animasi ini, saya memahami materi rias wajah sehari-hari pada pagi hari sebesar 97,3%. Aspek ke-2, saya menganggap materi yang disajikan sudah lengkap dan jelas, dan sebesar 96,8%. Aspek ke-3, saya menganggap animasi sesuai dengan materi sehingga mudah dipahami sebesar 97,8%. Aspek ke-4, penggunaan video animasi membuat saya lebih termotivasi untuk belajar sebesar 96,2%. Aspek ke-5, saya merasa pembelajaran dengan video animasi sangat menarik dan tidak membosankan sebesar 98,4%. Aspek ke-6, saya menyukai pelajaran rias wajah sehari-hari pagi sebesar 98,4%, dan Aspek ke-7, penggunaan media animasi membuat saya lebih aktif belajar sebesar 95,7%. Aspek ke-8 menunjukkan bahwa suara atau *voice over* dalam video animasi ini terdengar jelas sebesar 97,8%. Aspek ke-9: Saya percaya bahwa penggunaan video animasi yang disampaikan membantu pemahaman saya tentang rias wajah sehari-hari pada pagi hari sebesar 98,9%. Aspek ke-10 menunjukkan bahwa pengalaman saya positif dengan materi yang menggunakan media video animasi dengan skor 99,5%. Secara keseluruhan, respons siswa 97,7% memiliki kategori yang sangat menarik, dengan nilai terendah di aspek ke-7, sebesar 95,7%, yang memiliki kategori sangat baik, di mana penggunaan media video animasi membuat siswa

lebih aktif dalam pembelajaran. Aspek tertinggi, yaitu aspek-10 sebesar 99,5%, memiliki pengalaman positif terkait materi yang menggunakan media video animasi.

Revisi Desain

Setelah validasi desain, tahap berikutnya adalah revisi desain untuk mengurangi kelemahan media yang akan dikembangkan. Tujuan dari langkah ini adalah untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas media yang akan dikembangkan serta memperbaiki kesalahan yang ditemukan selama proses validasi. Video yang telah divalidasi tiga validator media yaitu dosen tata rias Universitas Negeri Surabaya adalah sebagai berikut:

1. Penambahan salam pembuka pada *opening* video.

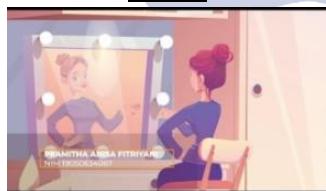
Salam pembuka dan perkenalan harus diucapkan pada awal pembukaan. Bagian penting dari komunikasi yang baik adalah salam pembuka dan perkenalan, terutama saat berbicara di depan umum atau memulai presentasi, pidato, atau acara penting lainnya. Ini membantu membangun hubungan dengan audiens, memperkenalkan diri dan menciptakan suasana yang sesuai.

Sebelum



Gambar 2. (Sumber: Fitriyani, 2023)

Setelah



Gambar 3. (Sumber: Fitriyani, 2023)

2. Warna latar dan animasi diubah. Penonton atau audiens hanya berfokus pada objek yang dijelaskan.

Sebelum



Gambar 2. (Sumber: Fitriyani, 2023)

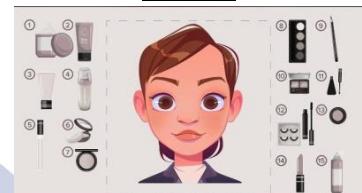
Setelah



Gambar 3. (Sumber: Fitriyani, 2023)

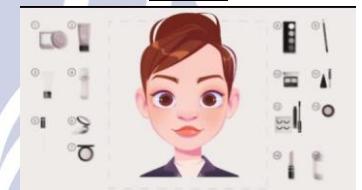
3. Penataan rambut ketas dan mengubah warna kulit untuk menampilkan warna riasan.

Sebelum



Gambar 2. (Sumber: Fitriyani, 2023)

Setelah



Gambar 3. (Sumber: Fitriyani, 2023)

Uji Coba Produk

Uji coba produk adalah bagian penting dari siklus pengembangan produk. Uji coba ini menguji produk dalam lingkungan nyata atau situasi sehari-hari dengan tujuan menemukan masalah, memvalidasi kinerja produk, dan memastikan bahwa produk siap untuk diluncurkan ke pasar. Dengan 37 siswa, kelas X SPA dan Kecantikan 2 di SMK Negeri 1 Buduran dilakukan uji coba produk. Pada tahap ini, angket respon yang diberikan kepada siswa digunakan untuk menilai kelayakan media video animasi.

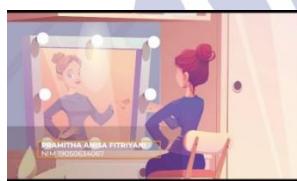
PEMBAHASAN Pengembangan Media

Menurut Sugiyono (2018:298), pengembangan media terdiri dari sepuluh tahapan *R&D (Research and Development)*. Peneliti menggunakan enam tahapan karena keterbatasan waktu dan biaya penelitian. (1) Potensi dan masalah: Ada potensi masalah di SMK Negeri 1 Buduran tentang kurangnya inovasi dalam menggunakan media sehingga ketertarikan guru rendah; (2) Pengumpulan data: 37 siswa di kelas X SPA dan Kecantikan 2 diberi kuisioner atau angket tertutup; (3) Desain produk: Produk akan dibuat melalui *storyboard, ilustrasi, voice over*, dan penggerak suara. (4) Validasi desain, divalidasi oleh tiga dosen tata rias media; (5) Revisi desain, di revisi oleh tiga ahli tata rias media pada bagian

desain video; (6) Uji coba produk, desain diuji di SMK Negeri 1 Buduran di kelas X SPA dan Kecantikan dengan 37 siswa. Media yang dibuat oleh peneliti adalah video animasi, yang didukung oleh (Alifa 2021:1670) bahwa materi atau objek yang bergerak dengan materi dapat menarik siswa untuk mendengarkan dan memperhatikan pelajaran. Animasi dapat membantu pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Materi atau objek yang bergerak dalam video animasi dapat membuat pelajaran lebih menarik dan interaktif. Media ini memiliki kategori yang sangat layak untuk diterapkan kepada siswa SPA dan Kecantikan kelas X. Berikut adalah hasil pengembangan media video animasi rias wajah pada pagi hari:



Gambar 4. (Sumber: Fitriyani, 2023)
Judul Video



Gambar 5. (Sumber: Fitriyani, 2023)
Pembukaan dengan perkenalan



Gambar 6. (Sumber: Fitriyani, 2023)
Menampilkan langit cerah di pagi hari dan menjelaskan pengertian rias wajah pagi



Gambar 7. (Sumber: Fitriyani, 2023)
Penjelasan tentang karakteristik rias wajah pada pagi hari



Gambar 8. (Sumber: Fitriyani, 2023)

Tayangan penjelasan beragam *undertone* atau warna permukaan kulit di baliho



Gambar 9. (Sumber: Fitriyani, 2023)
Penayangan informasi tentang beragam warna dasar kulit atau *skintone*



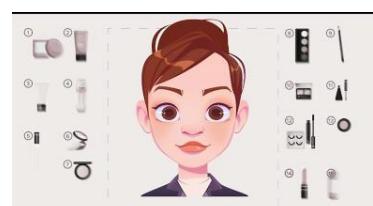
Gambar 10. (Sumber: Fitriyani, 2023)
Pemilihan warna alas bedak atau *foundation* yang berbeda disesuaikan dengan warna *undertone* dan *skintone*.



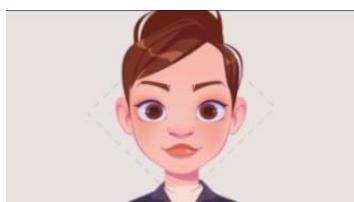
Gambar 11. (Sumber: Fitriyani, 2023)
Selanjutnya, wanita itu menuju toko make-up untuk memilih warna kosmetik.



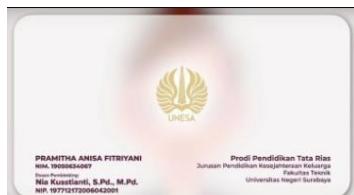
Gambar 12. (Sumber: Fitriyani, 2023)
Terdapat etalase yang berisi informasi tentang cara memilih kosmetik, termasuk berbagai warna *lipstcik* (riasan bibir), *blush on* (perona pipi) dan *eyeshadow* (riasan mata) yang disesuaikan dengan *skintone* dan *undertone*.



Gambar 13. (Sumber: Fitriyani, 2023)
Wanita tersebut dirias di counter makeup, yang dilengkapi dengan kosmetik alat dan bahan, serta instruksi tentang cara merias diri di pagi hari.



Gambar 14. (Sumber: Fitriyani, 2023)
Menampilkan hasil akhir riasan dengan salam penutup.



Gambar 15. (Sumber: Fitriyani, 2023)
Penutup (*closing*)

Kelayakan Media Pembelajaran

Sebelum media pembelajaran video animasi ditampilkan kepada siswa, harus dinilai oleh validator media. Setelah media dibuat, ahli media melakukan validasi dan kemudian diuji cobakan pada siswa (Ponza et al., 2018:17). Menurut Amalia et al. (2020:165-168), video animasi harus melalui tahap validasi, validasi memastikan bahwa konten sesuai dengan tujuan dan memenuhi standar kualitas yang diinginkan. Ini memastikan bahwa video animasi yang dibuat menyampaikan pesan atau tujuan yang dimaksudkan dengan efektif kepada audiens target. Validator menilai kelayakan media untuk mendapatkan nilai hasil, masukan, atau rekomendasi agar produk yang dibuat dapat digunakan oleh siswa (Muhsan, Nafisah dan Zuraidah, 2022:56). Hasil berikut menunjukkan kelayakan media video animasi yang diperoleh peneliti dari validator media:

Tabel 4. (Sumber: Fitriyani, 2023)
Validator pengembangan media

3 Validator Media	Dosen tata rias UNESA
	Dosen tata rias UNESA
	Dosen tata rias UNESA

Tabel 5. (Sumber: Fitriyani, 2023)
Penilaian aspek secara keseluruhan media

Aspek yang diamati	Skor rata-rata	Kategori
Aspek Media	4,77	Sangat Layak

Kelayakan media video animasi mendapatkan rata-rata sebesar 4,77, yang menunjukkan kategori "sangat layak" untuk diuji cobakan kepada siswa kelas X SPA dan Kecantikan 1 Buduran.

Respon Siswa

Para siswa kemudian melihat media yang sudah divalidasi untuk mendapatkan respons. Peneliti dapat menggunakan kuisioner berupa pertanyaan dengan menggunakan skala *likert* untuk mengumpulkan tanggapan siswa. Sebanyak 37 siswa di kelas X SPA dan Kecantikan 2 SMK Negeri 1 Buduran melakukan pengamatan melalui video animasi yang dikembangkan oleh peneliti. Seluruh hasil respon siswa mencapai 97,7%, dengan kategori "sangat menarik". Hasil dari respon siswa menunjukkan bahwa siswa telah melihat video animasi terakhir yang menampilkan keterampilan rias wajah pagi. Ini membuat mereka lebih tertarik dan lebih fokus dalam mempelajari topik rias wajah pagi.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian tentang pengembangan media video animasi mencapai kesimpulan berikut:

1. Hasil Pengembangan Media

Media animasi 2 dimensi yang dikembangkan ditujukan kepada siswa kelas X SPA dan Kecantikan 2 di SMK Negeri 1 Buduran. Ini menampilkan materi rias wajah pagi hari dengan audio, teks, dan animasi.

2. Kelayakan Media Pembelajaran

Hasil validasi media dari validator media yang terdiri dari tiga dosen tata rias Universitas Negeri Surabaya. Video animasi kompetensi rias wajah pagi hari diberikan nilai kelayakan media sebesar 4,77, yang menempatkannya dalam kategori sangat layak untuk diujicobakan pada 37 siswa kelas X SPA dan Kecantikan 2 di SMK Negeri 1 Buduran.

3. Respon Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 37 siswa kelas X SPA dan Kecantikan di SMK Negeri 1 Buduran merespon video animasi rias wajah sehari-hari di pagi hari, memiliki respon sebesar 97,7% dengan kategori yang "sangat menarik".

Saran

Setelah melalui berbagai tahapan dan proses, peneliti melakukan penelitian pengembangan di kelas X SPA dan Kecantikan 2 di SMK Negeri 1 Buduran sehingga terdapat beberapa saran seperti:

1. Media pembelajaran berbasis video animasi keterampilan rias wajah pagi hari menggunakan R&D dengan jenis penelitian pengembangan hingga tahap 6 yaitu uji coba, sehingga dapat dikembangkan lebih lanjut ke tahap berikutnya.

2. Mengembangkan media video animasi masih memiliki beberapa kekurangan. Diantaranya animasi ini masih berbentuk 2 dimensi dan materinya hanya mencakup rias wajah pagi hari. Diharapkan animasi terbaru dan materi yang lebih bervariasi dibuat di masa mendatang untuk menarik perhatian siswa untuk belajar.
3. Penelitian ini dilakukan dalam waktu yang sangat singkat selama 1 hari, namun penelitian berikutnya diharapkan dilakukan dalam waktu yang lebih lama untuk mencakup tema yang lebih luas dari berbagai jenjang kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., Umamah, N., Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, (5) 1 : 20.
- Alifa, N. S., Hanafi, S., & Nulhakim, L. (2021). Pengembangan media video pembelajaran animasi berbasis kinemaster untuk meningkatkan pemahaman pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDN kedaleman IV. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Instructional Research Journal*, 8(2).
- Amalia, U., Fitria, E., & Handayani, I. (2020). Pengembangan media animasi Flash untuk meningkatkan critical thinking skill Remaja melawan hoaks. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 10(2), 160-175.
- Anggraeni, S. O., Bachri, B. S., & Jannah, M. (2022). Pengaruh Media Video Animasi terhadap Kemampuan Keaksaraan dan Berpikir Simbolik Anak TK. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(2), 395-409.
- Ernawati, Iis, Totok Sukardiyono. 2017. "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server" *Jurnal Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*. Vol. 2, No. 2.
- Fahmi, F. A., & Suryanti, H. H. S. (2019). Pengaruh Layanan Informasi Dengan Media Film Terhadap Kewaspadaan Siswa Tentang Pelecehan Seksual Di Kelas Viii-C Smp N 1 Matesih Tahun Pelajaran 2018/2019. *Medikons: Jurnal Prodi Bimbingan dan Konseling Unisri Surakarta*, 5(2).
- Hartini, Sri. 2022. Penggunaan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Candi III Nglipar Pada Materi Daur Hidup Makhluk Hidup. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(2): 126.
- Harahap, M., & Siregar, L. M. (2018). Mengembangkan sumber dan media pembelajaran. *Educational*, January, 10:2.
- Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sd selama pandemi covid-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 2.
- Mauliana, E., Andzani, K., Annisa, R. W., & Martini, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Pembelajaran IPA Pada Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 287-298.
- Mushlihah, Kunni, Yetri dan Yuberti. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multi Representasi Bermuatan Sains Keislaman Dengan Output Instagram Pada Materi Hukum Newton". *Indonesian Journal Of Science And Mathematics Educations*, Vol. 1. No. 3.
- Muhsan, R., Hanim, N., & Zuraidah, Z. (2022, August). Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Berbasis Metode Problem Solving pada Materi Perubahan Lingkungan. In *Prosiding Seminar Nasional Biotik* (Vol. 10, No. 2, pp. 57-65).
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran bagi anak Sekolah Dasar). *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87-99.
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 162-175.
- Sugiyono. 2019. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D". Bandung: Alfabeta.
- Suciati. (2018). "Pengembangan Kreativitas Inovatif Melalui Pembelajaran Digital". *Jurnal Pendidikan*. 19 (2). Hal. 146- 155.
- Sudjana. (2005). Metode Statistika. Bandung: Tarsito
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 109.
- Umarella, S., Saimima, M. S., & Husein, S. (2018). Urgensi Media Dalam Proses Pembelajaran. *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 237.
- Yunus, Y., & Fransisca, M. (2020). Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran kewirausahaan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 118-127.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9-19.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.

