

PEMBUATAN MEDIA VIDEO UNTUK MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM-BASED LEARNING* PADA KOMPETENSI DASAR PERAWATAN KULIT KEPALA DAN RAMBUT (*CREAMBATH*)

Natasya Yulianto

S1 Pendidikan Tatarias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

natasya.19026@mhs.unesa.ac.id

Arita Puspitorini¹, Sri Dwiyantri², Sri Usodoningtyas³

Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

aritapuspitorini@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk pembuatan media video pembelajaran yang menerapkan metode *problem-based learning* dalam kompetensi dasar perawatan kulit kepala dan rambut (*creambath*). Penelitian yang dilakukan memiliki tujuan: 1) Mengetahui kelayakan dari hasil media video, 2) Mengetahui keterlaksanaan sintak pada implementasi model pembelajaran *problem-based learning*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development* (R&D) melalui rancangan 4D dan disederhanakan menjadi 3 tahap. Hasil penelitian menunjukkan: (1) hasil kelayakan video bernilai 3,9 sehingga diputuskan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran, (2) hasil penerapan sintaks PBL terlaksana baik dengan nilai 3,8. Hasil ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media video untuk model pembelajaran *Problem-based learning* yang telah diimplementasikan dalam kompetensi dasar materi perawatan kulit kepala dan rambut (*creambath*) baik digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: *Problem-based learning*, Media Video, Perawatan Kulit Kepala dan Rambut

Abstract

This research was conducted to create learning video media that applies *problem-based learning* methods in the basic competencies of scalp and hair care (*creambath*). The research conducted aims to: 1) Knowing the video media's feasibility, 2) Knowing about the implementation of the syntax of the *problem-based learning* model. *Research and development* (R&D) are chosen for research type research through the 4D design and simplified into 3 stages. The results showed: (1) the results of video feasibility are worth 3.9 so that it is decided to be very feasible to use in learning, (2) the results of the implementation of PBL syntax are well implemented with a value of 3.8. These results indicate that video media for *Problem-based learning* models applied to the basic competencies of scalp and hair care (*creambath*) are well used for learning activities.

Keywords: *Problem-based learning*, Video Media, Scalp and Hair Care

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan alternatif solusi yang dapat dipilih untuk mengusahakan perbaikan dan peningkatan kualitas sumber daya manusia pada masyarakat Indonesia, Dunia pendidikan merupakan lumbung yang mampu mencetak tenaga kerja yang kompeten. Salah satu lembaga pelaksana pendidikan di Indonesia yang dapat menjadi wadah dalam mempersiapkan siswa memasuki dunia kerja adalah sekolah menengah kejuruan (SMK). sekolah menengah yang berbasis kejuruan ini lebih mengutamakan pengembangan pengetahuan, pemahaman, kemampuan serta keterampilan yang telah dimiliki oleh peserta didik untuk melaksanakan pekerjaan pada suatu bidang tertentu, sehingga diharapkan peserta didik akan siap bekerja baik masuk pada dunia kerja, bekerja secara mandiri atau wiraswasta hingga menciptakan lapangan pekerjaan. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) mengusahakan untuk menciptakan lulusan yang mampu bersaing dan memiliki keterampilan melalui upaya peningkatan kualitas dan juga mutu pembelajaran di sekolah.

Perwujudan peningkatan kualitas dan mutu dalam pembelajaran di sekolah salah satunya adalah pengembangan media belajar, misalnya media video. Media video merupakan media terdiri dari dua unsur sekaligus, yaitu audio dan visual gerak yang berfungsi sebagai pengantar topik-topik atau informasi yang berasal dari guru kepada peserta didik yang memuat konten-konten tentang materi pembelajaran (Hadi, 2017). Keunggulan media video daripada media pembelajaran lain adalah penggunaan media video pembelajaran mampu memperjelas informasi yang diberikan sekaligus memberikan gambaran yang lebih jelas agar siswa tidak mudah lupa terhadap informasi terkait materi pembelajaran yang telah dipelajari. Yuanta (2019) menambahkan bahwa pemanfaatan media video sebagai media pembelajaran mendorong pendidik agar bisa menciptakan suasana pembelajaran yang mengasyikan juga praktis. Media pembelajaran yang demikian ini dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap kegiatan pembelajaran dan lebih berminat untuk belajar, selain itu penerapannya juga membuat peserta didik juga menjadi lebih memperhatikan dan kondisi kelas akan lebih kondusif.

Pada era globalisasi yang disertai perkembangan teknologi dan informasi, yang sangat pesat, bidang pendidikan adalah salah satu utama untuk menghadapi perubahan dan tantangan yang terus berkembang. Melalui pendidikan, peserta didik

dibantu untuk membentuk karakter yang terampil, kreatif dan juga inovatif. Peserta didik juga didorong untuk mengembangkan kemampuan dalam berpikir kritis, yaitu memaksimalkan potensi berpikir untuk memecahkan setiap permasalahan yang nantinya mungkin akan dihadapi peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru serta observasi secara langsung yang telah dilaksanakan dapat diidentifikasi masalah dalam pembelajaran di kelas X kecantikan 2 yang berasal dari SMK Negeri 2 Jombang adalah pembelajaran yang diterapkan masih bersifat *teacher centered learning*. Peserta didik yang terlibat dalam pembelajaran masih sangat pasif dalam kegiatan pembelajaran dan hanya mengandalkan ceramah dan demonstrasi yang paparkan oleh guru saja. Aktivitas peserta didik hanya sebatas sebagai pendengar dan memperhatikan saja tanpa memberikan umpan balik kepada guru meskipun pada praktiknya guru juga sudah memberikan kesempatan kepada peserta didik. Kegiatan diskusi atau komunikasi dua arah baik yang terjadi antar peserta didik secara individu maupun kelompok dan juga antara guru dengan peserta didik dalam hal membahas mengenai materi pembelajaran juga sangat minim. Ditemukan juga sebagian besar hasil belajar yang diperoleh peserta didik masih terbilang cukup rendah, khususnya pada kompetensi dasar perawatan kulit kepala dan rambut (*creambath*), pada ranah psikomotorik banyak ditemukan peserta didik masih mendapatkan nilai kurang dari 75, sehingga tidak memenuhi ambang batas pada kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Didasarkan pada hasil observasi awal yang dilakukan, dirasa perlu adanya perubahan secara mendasar mengenai proses belajar mengajar. Pemilihan model pembelajaran harus tepat agar dapat dijadikan alternatif solusi untuk mengatasi berbagai masalah yang dijumpai dalam kegiatan belajar mengajar. Di SMK Negeri 2 Jombang, Jawa Timur khususnya kelas X Kecantikan merupakan suatu keharusan untuk dapat menguasai kompetensi dasar perawatan kulit kepala dan rambut (*creambath*), tetapi hal ini tidak didukung dengan penerapan model pembelajaran yang sebelumnya telah diterapkan oleh sekolah, yaitu ceramah dan demonstrasi. Dari beberapa permasalahan yang muncul membuat penulis tertarik untuk mencoba menerapkan salah satu model pembelajaran yaitu pembelajaran berbasis masalah atau *Problem-based learning* dengan video sebagai media pembelajarannya sebagai sebuah alternatif solusi permasalahan yang dihadapi sekolah.

Problem-based learning ialah satu dari banyaknya model pembelajaran yang dibuat dengan tujuan untuk membantu peserta didik agar dapat mengetahui langkah-langkah dan cara belajar sekaligus juga melatih kemampuan yang dimiliki peserta didik untuk bekerja sama, dengan kata lain pembelajaran berkelompok untuk mencari penyelesaian pada permasalahan. Pada pembelajaran ini, diperlukan stimulus berupa permasalahan yang kemudian digunakan untuk meningkatkan rasa keingintahuan peserta didik sebelum memulai mempelajari suatu subyek sekaligus daya berpikir kritis pada siswa juga dapat ditingkatkan (I wayan Dasna dan Sutrisno, 2007). Pada proses belajar mengajar yang diterapkan, guru memiliki peranan yang untuk memilih model pembelajaran beserta media yang hendak diterapkan dan tentunya harus disesuaikan dengan kompetensi yang akan dipelajari bersama demi tercapainya tujuan pembelajaran (Sudrajat 2008).

Pembelajaran berbasis masalah atau *problem-based learning* melibatkan peranan antara guru bersama peserta didik dengan tujuan untuk memecahkan masalah secara bersama-sama. Peserta didik dilatih untuk mengatasi permasalahan yang menerpanya, sedangkan guru berperan untuk menyodorkan berbagai masalah yang berkaitan dengan materi, memberikan stimulus atau pertanyaan-pertanyaan pemantik dan mendukung siswa dalam belajar. Model pembelajaran ini membantu siswa untuk dapat menyusun pengetahuan secara mandiri, mengembangkan kemampuan inkuiri dan keterampilan peserta didik pada kemampuan berpikir tingkat tinggi, kemandirian yang disertai dengan peningkatan rasa percaya diri (Suprihatiningrum, 2016). Guru memberikan peserta didik wadah untuk saling bertukar sudut pandang dan pendapat sehingga memberikan stimulus bagi peserta didik dalam memperoleh sudut pandang baru dan juga kecerdasan (Wisudawati dan Sulistyowati 2014:88).

Hosnan (2014: 295) mengemukakan tentang model pembelajaran *Problem-based learning* (PBL) menggunakan pendekatan yang dilakukan melalui suatu masalah autentik, sehingga melalui stimulus yang berupa permasalahan tersebut, peserta didik diharapkan mampu mengumpulkan dan mengkolaborasikan pengetahuannya sendiri, meningkatkan kemampuan serta keterampilan, membantu lebih percaya diri dan juga mandiri.

Kesimpulan yang dapat ditarik mengenai metode atau model pembelajaran berbasis *problem-*

based learning dari para ahli merupakan suatu bentuk dari model pembelajaran yang dirumuskan agar dapat memberikan dorongan kepada peserta didik dalam memperoleh kemampuan dalam bekerjasama dengan teman-temannya, misalnya melalui diskusi sebagai upaya untuk memecahkan suatu masalah. Selain itu melalui PBL, siswa memperoleh pengetahuan yang berupa hasil dari proses berpikir kritis dan menemukan solusi dari permasalahan itu sendiri. Pada penerapannya, peserta didik juga didorong untuk dapat mempersiapkan diri agar dapat meningkatkan berpikir kritis sekaligus memiliki pemahaman yang terhadap materi yang dipelajari dengan baik.

Perkembangan dunia digital memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap dunia pendidikan dan berdampak pada pola interaksi antara guru dengan peserta didik. Kejadian semacam ini mudah dijumpai ketika kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan menerapkan teknik konvensional, peserta didik yang sudah melek teknologi akan lebih cepat merasa bosan. Guru yang berkedudukan sebagai fasilitator dalam aktivitas belajar mengajar setidaknya harus mempunyai kemampuan dalam menyesuaikan model, metode, teknik dan media pembelajaran dengan perkembangan teknologi dan jaman. Media pembelajaran merupakan komponen yang dapat membantu guru sebagai jembatan interaksi antara guru dengan peserta didik, sehingga sangat penting jika media yang digunakan sesuai dengan perkembangan jaman. Adanya media pembelajaran juga menjadi salah satu penunjang dalam penerapan metode pengajaran yang diterapkan oleh guru. Media pembelajaran pada kegiatan pendidikan dan pelatihan sangat beragam diantaranya; bahan cetak, model dan simulator, program audio, program video, program multimedia, web dan internet (Purwanto: 2014:26). Media pembelajaran yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran menjadikan proses pembelajaran berjalan dengan baik. Novian (2005) menambahkan bahwa adanya media pembelajaran yang baik dapat berpotensi mengaktifkan pembelajaran berupa penyampaian tanggapan, *feedback* dan juga mendorong pembelajaran agar dapat melakukan praktik dengan benar.

Cheppy Riyana (2007) mendefinisikan media yang berbentuk video sebagai media yang memaparkan materi atau informasi melalui audio sekaligus dengan visual yang memuat konten-konten informasi tentang konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan yang dimanfaatkan sebagai

sarana untuk lebih mudah memahami materi dengan lebih mudah. Video pembelajaran adalah benda yang berisikan bahan pembelajaran dapat dilihat sekaligus didengar secara bersamaan dan dapat difungsikan sebagai media penyampaian pesan-pesan, ide ataupun materi pelajaran. Menurut Sungkono (20013) media pembelajaran video sendiri adalah bahan pembelajaran yang disimpan dalam bentuk pita video dan dapat disaksikan menggunakan sarana pemutar video maupun VCD player yang terhubung dengan monitor. Arsyad (2004) juga menambahkan bahwa media video dapat dibagi menjadi beberapa jenis seperti audio visual aids (AVA) atau media pembelajaran yang sejatinya bisa diamati dan didengarkan, dan biasanya berwujud pita video maupun piringan. Media VCD adalah media dengan menggunakan sistem penyimpanan berupa disk plastik.

Kreatifitas guru yang memilih untuk memanfaatkan media video dalam penerapan model pembelajaran *problem-based learning* baik pada penyampaian kompetensi tertentu maupun presentasi dapat menciptakan proses pembelajaran menjadi interaktif, membangun interaksi timbal balik antara guru pengampu dengan peserta didik sehingga terdapat aspek yang dapat menarik minat bagi peserta didik jika dibandingkan dengan pembelajaran yang masih menerapkan metode konvensional (Priana, 2017:314). Berdasarkan permasalahan yang ada pada SMK Negeri 2 Jombang dirasa perlu adanya langkah perbaikan lebih lanjut karena peserta didik belum dapat berpartisipasi secara maksimal dalam proses pembelajaran. Maka dari itu penulis berminat untuk dapat melakukan penelitian terhadap permasalahan tersebut dengan mengangkat judul “Pembuatan Media Video untuk Model *Problem-based learning* pada Kompetensi Dasar Perawatan Kulit Kepala dan Rambut”

Rumusan masalah yang hendak penulis kaji pada penelitian ini diantaranya: (1) Bagaimana hasil validasi kelayakan media pembelajaran video yang akan digunakan pada model pembelajaran *problem-based learning* pada kompetensi dasar perawatan kulit kepala dan rambut (*creambath*)? (2) Bagaimana implementasi sintaks pada model pembelajaran *problem-based learning* pada media video?

METODE

Jenis penelitian yang diterapkan pada kajian ini adalah research and development (R&D). Metode R&D merupakan salah satu metode penelitian yang

dipilih untuk memperoleh hasil akhir berupa produk tertentu sekaligus juga menguji kelayakan dari produk yang telah (Sugiyono, 2013:407). Produk yang dihasilkan pada kajian ini berupa media video yang difokuskan untuk penerapan model pembelajaran berbasis *problem-based learning*. Pengembangan produk ini dilakukan dengan menerapkan model pengembangan 4-D untuk menghasilkan produk video. Model pengembangan 4D tersusun atas empat tahapan yaitu: (1) *Define* (pendefinisian); (2) *Design* (perancangan); (3) *Develop* (pengembangan); (4) *Disseminate* (penyebaran) (Trianto, 2007:65). Namun pada penelitian yang dilakukan ini hanya menggunakan prosedur 3 tahap, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), dan *Develop* (pengembangan).

Lokasi penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah di Kabupaten Jombang, Jawa Timur yakni di SMKN 2 Jombang. Penelitian ini dilaksanakan penulis pada semester genap pada tahun ajaran 2022/2023. Subjek yang dipilih dalam kajian ini merupakan peserta didik kelas X Kecantikan 2 SMK Negeri 2 Jombang. Sedangkan model pembelajaran berbasis *problem-based learning* menggunakan sarana video sebagai media pembelajaran sebagai objek penelitiannya.

Teknik pengumpulan data yang diterapkan pada kajian ini berupa observasi, instrumen validasi kelayakan dan lembar keterlaksanaan sintaks PBL. Observasi yang dilakukan adalah melalui proses pengamatan secara langsung untuk dapat memperoleh data lapangan yang sebenar-benarnya di SMK Negeri 2 Jombang. Pada kajian ini juga memerlukan angket yang digunakan untuk mendapatkan penilaian dari dosen yang menggunakan skala bertingkat. Skala bertingkat dalam angket ini menggunakan skala likert dengan 4 (empat) pilihan jawaban. skor 1, 2, 3, dan 4. Sama dengan validasi kelayakan media video, lembar keterlaksanaan sintaks PBL juga menggunakan skala bertingkat, dengan kriterianya: skor 1 kurang baik, skor 2 cukup baik, skor 3 baik, dan skor 4 baik sekali. Berikut adalah teknik analisis yang digunakan oleh penulis, yaitu:

1. Analisis Hasil Kelayakan Video

Teknik dalam perhitungan rata-rata dilakukan untuk mengetahui seberapa layak media video yang akan digunakan pada pembelajaran oleh beberapa ahli. Setiap aspek diberi nilai menurut skala kategori penilaian 1-4 berdasarkan Skala Likert (Riduwan 2003:12) sebagai berikut:

Tabel 1. Ketentuan Pemberian Skor

Kategori	Skor
Kurang Baik	1
Cukup Baik	2
Baik	3
Sangat Baik	4

(Riduwan 2003:12)

Kelayakan dari suatu media pembelajaran baru dapat diputuskan baik apabila selama kegiatan pembelajaran yang diketahui dari koefisien rata-rata skor setiap aspek yang diamati, yang kemudian diperhitungkan menggunakan bantuan rumus mean:

$$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{n}$$

Keterangan :

 $\bar{X}$ = Nilai rata-rata $\sum Xi$ = Total skor jawaban n = Banyaknya observer

Berikut ini merupakan ketentuan dalam penskoran yang akan difungsikan sebagai skala penilaian kelayakan dari media video pembelajaran:

Tabel 2. Kriteria Hasil Penilaian

Jawaban	Nilai/Skor
Kurang Baik	1
Cukup Baik	2
Baik	3
Sangat Baik	4

(Riduwan,2010:20)

2. Analisa Sintaks *problem-based learning* (PBL)

Teknik ini digunakan agar dapat memperoleh informasi mengenai penerapan dari sintaks model *problem-based learning* (PBL) yang dinilai oleh tiga observer yaitu seorang guru yang mengampu mata pelajaran tata kecantikan dari sekolah yang diteliti, yaitu SMK N 2 Jombang dan dua orang mahasiswa yang berasal dari prodi S1 Pendidikan Tata Rias Unesa. Setiap aspek diberi nilai menurut skala kategori penilaian 1-4 berdasarkan Skala Likert (Riduwan 2003:12) seperti pada Tabel 1.

Data yang didapatkan dari penerapan sintaks *problem-based learning* (PBL) diperhitungkan menggunakan rumus mean dan ketentuan penskoran akan dijadikan sebagai acuan dalam penilaian keterlaksanaan sintaks *problem-based learning* pada kompetensi dasar perawatan kulit kepala dan rambut (*creambath*), dapat dilihat kembali data yang dipaparkan pada Tabel 2.

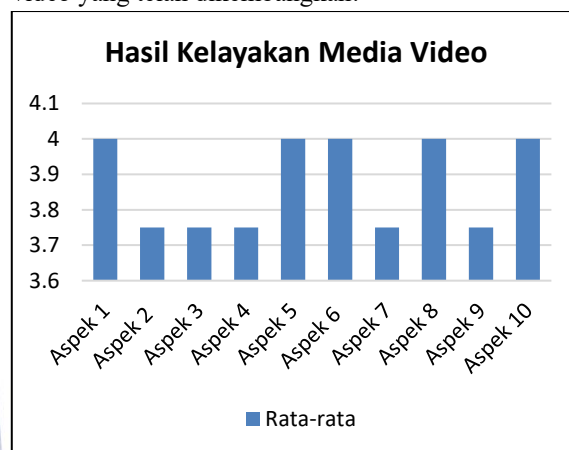
HASIL DAN PEMBAHASAN

Subab ini menjelaskan hasil analisa kelayakan video serta hasil analisis keterlaksanaan sintaks

PBL. Data yang telah diperoleh digunakan untuk menjawab rumusan masalah pada kajian ini.

1. Hasil Uji Kelayakan Video

Perhitungan rata-rata dari skor angket yang diisi oleh 4 dosen akan menentukan hasil uji kelayakan media video. Berikut ini adalah diagram hasil penilaian dari dosen terhadap media pembelajaran video yang telah dikembangkan:



Gambar 1. Diagram Hasil Kelayakan Media Video

Hasil perhitungan pada diagram 4.1 diatas diperoleh nilai rata-rata tertinggi pada aspek 1 kesesuaian materi dengan kompetensi inti (KI) juga dengan kompetensi dasar (KD), aspek 5 tingkat kemudahan Bahasa bagi peserta didik, aspek 6 penyajian suara yang mendukung pemahaman peserta didik, aspek 8 mengukur proporsional tata letak teks, gambar beserta komposisi warna pada tulisan terhadap latar belakang, dan aspek 10 resolusi video yang jelas yaitu 4 yang dapat diinterpretasikan sangat baik.

Sedangkan koefisien pada rata-rata terendah yaitu diperoleh 3,75 yang berarti juga sangat baik pada aspek 2 kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar, aspek 3 kejelasan tujuan pembelajaran yang harus dicapai, aspek 4 adanya daya Tarik dan interaksi, aspek 7 keakuratan pemilihan gambar dan ilustrasi, dan aspek 9 durasi video yang tidak memakan waktu lama.

Berdasarkan hasil kelayakan media video pada Gambar 1 diperoleh nilai *mean* secara keseluruhan adalah sebesar 3,9 dan dapat diinterpretasikan menjadi sangat baik. Hal ini didukung dengan ketentuan bahwa media pembelajaran bisa diputuskan layak jika nilai rata-rata yang didapat melalui penskoran pada angket validasi kelayakan video mendapat nilai ≥ 3 . Dari Gambar 1, hasil yang didapatkan yaitu 3,9 yang artinya media video sangat baik dan juga layak apabila hendak dipergunakan

sebagai media pembelajaran khususnya pada kompetensi dasar materi perawatan kulit kepala dan rambut (*Creambath*).

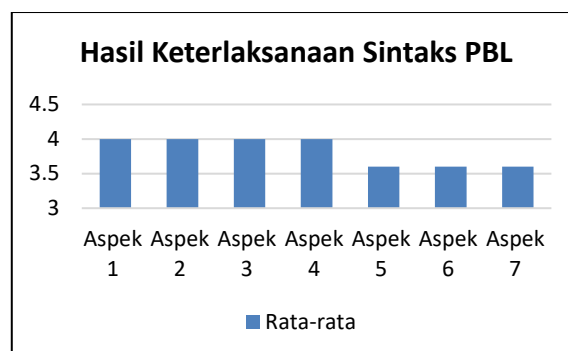
Menurut Elihami (2018) media video adalah media yang memaparkan informasi yang diwujudkan dalam bentuk visual dan disertai dengan suara. Penggunaan media berupa video dalam pembelajaran akan menuntut penggunaan indra manusia paling banyak jika dibandingkan dengan alat peraga pembelajaran yang lainnya, karena disamping melihat atau mengamati peserta didik juga dapat mendengarkan informasi yang disajikan oleh guru. Kelebihan penggunaan media video sebagai media pembelajaran juga cukup banyak, menurut Nugent (dalam Smaldino, 2008) video adalah salah satu bentuk media yang sesuai untuk digunakan sebagai perantara dalam berbagi ilmu pembelajaran, yaitu dapat diterapkan pada satu kelas, kelompok-kelompok kecil, bahkan pada peserta didik secara individual.

Media video pembelajaran dikatakan layak berdasarkan hasil validasi media dan materi yang telah memperoleh penilaian sangat baik atau sangat layak, sejalan dengan pendapat Azhar Arsyad, (2013:3) dimana media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat berwujud benda dan sarana dipergunakan dalam proses pembelajaran, berfungsi mempermudah peserta didik mempelajari dan memahami kompetensi dasar yang diajarkan. Media pembelajaran yang diterapkan oleh guru hendaknya juga disesuaikan dengan kondisi, kemampuan peserta didik dan juga kelayakan media pembelajaran demi mempermudah jalannya proses belajar mengajar.

Penelitian Nur Chasanah dkk (2021) menghasilkan kesimpulan bahwa media berupa video pembelajaran yang diterapkan kepada peserta didik terbukti memberikan dampak positif terhadap meningkatnya kualitas kegiatan belajar mengajar di kelas, meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan sebagai sarana dalam upaya meningkatkan motivasi belajar sekaligus meningkatkan kemampuan dalam berpikir kritis pada peserta didik.

2. Keterlaksanaan Sintaks *Problem-based learning* (PBL)

Berikut ini hasil keterlaksanaan sintaks pada pembelajaran *problem-based learning* yang telah memanfaatkan video sebagai media pembelajaran.



Gambar 2. Hasil Keterlaksanaan Sintaks PBL

Berdasarkan Gambar 2, skor rata-rata tertinggi pada aspek keterlaksanaan sintaks terdapat pada aspek 1, Aspek 2, Aspek 3, dan Aspek 4. Aspek tersebut memiliki koefisien skor rata-rata sama yaitu 4 yang berarti sangat baik. Lebih lanjut lagi pada aspek 5, aspek 6, dan aspek 7 juga memiliki koefisien skor *mean* sama yaitu 3,6 dan dapat diinterpretasikan menjadi sangat baik. Sedangkan koefisien rata-rata secara menyeluruh pada aktivitas yang terlaksana adalah 3,8 yang artinya sangat baik.

Keterlaksanaan model pembelajaran *problem-based learning* dengan pemanfaatan sarana pembelajaran berupa video sebagai media pengantar pada kompetensi dasar perawatan kulit kepala dan rambut (*creambath*) dibantu oleh tiga orang observer sebagai pengamat yang menilai berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran. Keberhasilan pada proses pembelajaran didalam kelas tentunya tidak dapat dilepaskan dari peran guru dalam mengembangkan model pembelajaran dengan orientasi untuk meningkatkan intensitas keaktifan dan partisipasi peserta didik yang efektif dalam kegiatan belajar mengajar (Aunurrahman, 2009).

Berdasarkan teori yang telah dikemukakan oleh Asis Saefuddin dkk (2014:55) menjelaskan bahwa tahapan atau langkah dalam penerapan metode pembelajaran *problem-based learning* terdapat 5 tahapan yaitu mengorientasi peserta didik untuk belajar tentang kompetensi dasar yang hendak dipelajari, membimbing penyelidikan yang dilakukan secara individu ataupun secara berkelompok, mengembangkan sekaligus juga menyajikan hasil karya yang diperoleh melalui penyelidikan sebelumnya, serta mengidentifikasi dan mengevaluasi tahapan dan proses pemecahan masalah yang berkaitan dengan materi. Endah Juniarti (2019) menambahkan bahwa pengimplementasian metode pembelajaran berbasis *problem-based learning* dapat membantu peserta didik untuk dapat meningkatkan kemampuan penyelesaian permasalahan yang terjadi

dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan dari penelitian yang dilakukan oleh Nur Chasanah (2021) menunjukkan bahwa pengimplementasian model pembelajaran berbasis *Problem-based learning* (PBL) yang menggunakan sarana pembelajaran berupa video berdampak cukup baik bagi peningkatan kualitas dan mutu dari aktivitas belajar mengajar didalam kelas seperti partisipasi dan keaktifan peserta didik, hasil belajar, serta dapat menjadi sarana penunjang dalam peningkatan minat serta motivasi belajar peserta dan juga stimulus dalam berpikir kritis.

Berdasarkan hasil penelitian dan teori rujukan yang digunakan telah menunjukkan bahwa penerapan metode *Problem-based learning* melalui media video pada kompetensi perawatan kulit kepala dan rambut (*Creambath*) dapat berjalan sesuai dengan kaidah dan langkah-langkah pembelajaran berbasis PBL. Menurut pendapat peneliti, kegiatan atau proses pembelajaran yang dilakukan didalam kelas dapat berjalan dengan lancar karena didukung dengan beberapa faktor, diantaranya adalah: kemampuan guru dalam memahami dan menjelaskan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik, kesesuaian antara pemilihan media pembelajaran yang diterapkan terhadap materi dan model pembelajarannya, serta kasus yang dipilih sebagai pemantik bahan diskusi. Selain itu, fasilitas sekolah yang memadai seperti Proyektor, speaker dan juga *whiteboard* juga akan sangat mendukung terlaksananya proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur senantiasa penulis curahkan atas karunia Allah SWT atas Berkah, Anugerah, serta Petunjuk-Nya kepada kami selaku pengkaji dan penulis sehingga kami dapat menuntaskan penulisan artikel berjudul “Pembuatan Media Video Untuk Model Pembelajaran *Problem-based learning* pada Kompetensi Dasar Perawatan Kulit Kepala dan Rambut (*Creambath*)” dengan baik. Selain itu, penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada Ibu Dra. Arita Puspitorini, M.Pd. sebagai dosen pembimbing, Ibu Sri Dwiyanti, S.Pd., M.PSDM., dan Ibu Sri Usodoningtyas, S.Pd., M.Pd., sebagai dosen penguji, kedua orang tua juga keluarga besar dari penulis, beserta rekan-rekan yang senantiasa menemani, mendukung dan juga mendoakan penulis, sehingga artikel ini dapat terselesaikan dengan baik oleh penulis.

PENUTUP

Simpulan

Kesimpulan yang diperoleh berdasarkan kajian ini adalah tingkat kelayakan media video pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata 3,9 yang artinya sangat baik atau sangat layak sehingga dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar dan keterlaksanaan sintaks pembelajaran yang berbasis model *problem-based learning* dengan pemanfaatan sarana video pembelajaran sebagai media belajar khususnya pada kompetensi dasar perawatan kulit kepala dan rambut (*creambath*) memperoleh rata-rata nilai 3,8 yang masuk pada kriteria terlaksana dengan baik.

Saran

Saran yang diusulkan oleh penulis setelah penulisan artikel ini sebagai upaya perbaikan adalah media video dapat dikembangkan lagi dengan kualitas video yang lebih baik dan dapat menyesuaikan antara model pembelajaran yang akan diterapkan, kemampuan dan kebutuhan peserta didik serta kompetensi yang dipelajari, dan juga penggunaan model pembelajaran yang berbasis *problem-based learning* dapat dipertimbangkan penggunaannya sebagai upaya dalam melakukan peningkatan hasil pembelajaran dan kualitas pembelajaran. Hal tersebut diperkuat dengan hasil penerapannya pada peserta didik dapat menambah wawasan, mempermudah dalam belajar, aktif berdiskusi dalam kelompok, dan aktif mengajukan maupun menjawab pertanyaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anunurrahman, 2010. Belajar dan Pembelajaran, Bandung : Alfabeta
- Azhar Arsyad. 2004. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Cheppy Riyana.(2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*.
- Dasna I. Wayan dan Sutrisno. 2007. *Pembelajaran Berbasis Masalah*
- Endah Juniarti. 2014. *Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah fisika siswa pada materi fisika*.
- Hadi, S, 2017. “Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar”. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar*. 96–102.

- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Chasanah, Nur, dkk. 2021. “Penerapan *model problem based learning* (PBL) dengan media video untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar.” *Jurnal CANDI*.
- Riduwan. 2003. *Dasar-dasar Statistika*, Alfabeta, Bandung.
- Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sudrajat, Akhmad. 2008. *Pengertian pendekatan, strategi, metode, teknik dan model*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Saefuddin, Asis dan Berdiati, Ika. 2014. *Pembelajaran Efektif*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Smaldino, Sharon E., Lowther, Deborah L., Russel, James D.. 2008. *Instructional Technology and Media for Learning* (Ninth Edition). NJ: Pearson Education Inc.
- Sugiyono. 2013. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: ALFABETA).
- Sungkono. 2003. *Pengembangan dan Pemamfaatan Bahan Ajar Modul Dalam Proses Pembelejaraan*.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Kontruktivis*. Jakarta : Prestasi Pustaka
- Wahyu S, Novian. 2005. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Mata Pelajaran Fisika Bahasan Kinematika Gerak Lurus*. Semarang: Penerbit UNNES.
- Widi, Asih Wisudawati dan Eka Sulistyowati. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Yuanta, F. 2019. “Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar.” *Vol. 1(2), Hal. 91–100*.

