

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PEWARNAAN RAMBUT SINGLE APLIKASI BAGI SISWA KELAS XI DI SMK NEGERI 2 JOMBANG

Nabila Dwi Wahyuni

Program Studi S-1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Nabila19066@mhs.unesa.ac.id

Mutimmatul Faidah¹, Arita Puspitorini², Dindy Sinta Megasari³

Program Studi S-1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
mutimmatulfaidah@unesa.ac.id

Abstrak

KBM berdasarkan pengamatan pada mata pelajaran pewarnaan rambut diketahui masih banyak siswa yang nilai rata-ratanya dibawah KKM yaitu <75%. Penggunaan mode pembelajaran yang kurang tepat menjadi penyebabnya, media pembelajaran video sebagai inovasi pada proses pembelajaran belum diterapkan di kelas. Model pembelajaran yang akan diberikan ialah *Problem Based Learning*. Tujuan penelitian untuk mengetahui prosedur pengembangan media video tutorial materi pewarnaan rambut single aplikasi, memperoleh hasil uji kelayakan media pembelajaran video tutorial pada praktek pewarnaan rambut single aplikasi, mendapatkan hasil belajar siswa setelah memakai media pembelajaran video tutorial pada pewarnaan rambut single aplikasi dan melihat respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran video tutorial dalam praktik pewarnaan rambut single aplikasi di kelas. Jenis penelitian yang digunakan ialah "*Research and Development (R&D)*". Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh kelas XI TTK sedangkan sampel penelitian ini yaitu siswa kelas XI TTKR 2 dengan jumlah 33 siswa dan teknik sampling yang digunakan yaitu jenuh atau sensus. Instrumen penelitian meliputi : 1) lembar kelayakan media berisi 3 aspek meliputi aspek materi, media dan; 2) lembar tes yang berisi 20 soal; dan 3) lembar angket. Teknik analisis data meliputi : 1) analisis kelayakan media menggunakan presentase; 2) uji normalitas; 3) uji *One Simple T Test*; dan 4) analisis angket siswa menggunakan presentase. Hasil penelitian diperoleh : 1) prosedur pengembangan yang digunakan berupa R&D menggunakan perangkat 4-D sangat tepat; 2) video tutorial berkategori sangat layak digunakan untuk pengembangan dalam media pembelajaran serta kegiatan belajar mengajar dengan hasil rata-rata 89%; 3) pembelajaran pewarnaan single aplikasi hasil belajar seluruh siswa mencapai KKM dengan rata-rata nilai akhir sebesar 89% dalam ranah kognitif dan 83% dalam ranah psikomotor; 4) respon siswa menunjukkan hasil rata-rata 95% dengan kategori sangat baik.

Kata Kunci : Pengembangan, Video Tutorial, Pewarnaan Rambut *Single Aplikasi*

Abstract

Based on KBM observations on the hair coloring subject, it is known that there are still many students whose average score is below the KKM, namely <75%. The use of inappropriate learning modes is the cause, video learning media as an innovation in the learning process has not been implemented in the classroom. The learning model that will be provided in this research is the *Problem Based Learning* model. The aim of the research is to find out the procedure for developing video tutorial media on single application hair coloring material, to obtain the results of the feasibility test for video tutorial learning media on the practice of single application hair coloring, to obtain student learning outcomes after using video tutorial learning media on single application hair coloring and to find out students' responses to use of video tutorial learning media in single application hair coloring practice in class. The type of research used is "*Research and Development (R&D)*". The population in this study was all class XI TTK while the sample for this research was class XI TTKR 2. The research instruments include: 1) a media feasibility sheet containing 3 aspects including material, media and aspects; 2) test sheet containing 20 questions; and 3) questionnaire sheet. Data analysis techniques include: 1) media feasibility analysis using percentages; 2) normality test; 3) *One Simple T Test*; and 4) analysis of student questionnaires using percentages. The research results obtained: 1) the development procedure used in the form of R&D using 4-D tools was very precise; 2) video tutorials are categorized as very suitable for use in developing learning media and teaching and learning activities with an average result of 89%; 3) single application coloring learning, the learning outcomes of all students reached KKM with an average final score of 89% in the cognitive domain and 83% in the psychomotor domain; 4) student responses show an average result of 95% in the very good category.

Keywords: *Problem Based Learning, Learning Outcomes, Anatomy and Physiology of the Skin*

PENDAHULUAN

Belajar adalah bantuan dalam proses memperoleh pengetahuan yang diberikan oleh pendidik, sehingga terjadi proses memperoleh pengetahuan dan pengetahuan bagi peserta didik (Herawati, 2018). Melalui proses belajar mengajar, guru diharapkan untuk mampu membimbing, mengajarkan serta memfasilitasi siswa agar dapat terdorong untuk belajar sebaik mungkin. Peranan guru dalam proses belajar mengajar sangat berpengaruh besar terhadap perubahan tingkah laku anak didik (Hosaini dkk, 2022). Pada situasi ini, guru tidak harus mengajarkan dengan metode ceramah. Banyak sekali metode-metode yang digunakan. Atau bahkan menggunakan alat peraga, misalnya dengan media pembelajaran. Guru dapat menyampaikannya dengan media pembelajaran yang sudah disiapkannya.

Menurut Nurrita (2018), teknik yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar supaya makna yang terkandung dan tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan maksimal disebut media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana yang digunakan siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, ataupun perubahan sikap menjadi lebih baik. Media pembelajaran diselesaikan mestinya tidak dilakukan dengan sembarangan, jika tidak sesuai penggunaan media pembelajaran dapat mengakibatkan antara lain; tidak tercapainya tujuan pembelajaran, waktu terbuang sia-sia dan dapat menjadi pemborosan karena biaya yang dikeluarkan terlalu besar dan proses pembelajaran yang kurang menyenangkan bagi siswa (Sari, 2019).

Penggunaan media pembelajaran sangatlah penting, dikarenakan media pembelajaran pada dasarnya digunakan oleh guru sebagai penunjang atau perantara penyampaian informasi kepada siswa sebagai pembantu memahami materi yang diajarkan oleh pendidik dan menjadi motivasi dalam kegiatan belajar. Salah satu inovasi tahap kegiatan pembelajaran yaitu praktek melalui video. Video menjadi salah satu jenis media audio-visual yang memberikan gambaran objek bergerak secara bersamaan dengan suara yang sesuai (Purnaningsih, 2017). Video tutorial menjadi media pembelajaran yang memiliki serangkaian informasi mengenai gambar hidup dan berisi informasi pembelajaran yang membantu pemahaman materi pembelajaran dan sebagai referensi atau tambahan bahan ajar bagi sekelompok kecil siswa (Erni & Fariyah, 2021). Video juga digunakan untuk memberi edukasi cara bersikap atau berperilaku dalam berpenampilan, khususnya menyangkut interaksi manusia satu dengan manusia yang lain (Yuanta, 2019).

Dalam ranah kognitif, siswa dapat menciptakan rekreasi dramatis peristiwa sejarah masa lalu dan catatan

aktual masa kini, karena elemen warna, suara, dan gerakan dapat menghidupkan karakter (Atmaja, 2019), dalam ranah psikomotorik, kelebihan video dalam menunjukkan kinerjanya, video pembelajaran yang mendokumentasikan aktivitas gerakan/latihan dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengawasi serta menilai kembali aktivitas tersebut (Sipayung & Darwin, 2016).

Penerapan video tutorial juga didukung oleh penggunaan model pembelajaran yang sesuai. Menurut Hotimah (2020) *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menyiapkan siswa pada masalah dunia nyata serta salah satu model pembelajaran inovatif yang menyajikan kondisi belajar aktif kepada siswa. Menurut Lintang (2022) Pembelajaran berbasis masalah yaitu model pembelajaran yang mempersiapkan siswa menghadapi permasalahan dunia nyata dan model pembelajaran inovatif yang menyajikan kondisi belajar aktif kepada siswa.

Menurut Sofyan (2017) ciri-ciri dari PBL yaitu (1) berpusat pada siswa sehingga tidak hanya mendengarkan, mencatat dan menghafal materi pelajaran, (2) siswa ikut berpikir aktif, berinteraksi, mencari, mengolah data sampai menyimpulkan, (3) pembelajaran ditujukan untuk menyelesaikan masalah dengan maksud tidak ada masalah tidak mungkin ada proses pembelajaran, (4) pemecah masalah dicarikan keluarnya dengan berpikir secara kritis dan ilmiah.

Sintaks dapat diartikan langkah pembelajaran. Menurut Septiyowati dan Prasetyo (2021) terdapat lima langkah pada pelaksanaan model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu (1) pengenalan siswa terhadap masalah, (2) mengumpulkan siswa untuk belajar, (3) mengarahkan penginvestigasian individual maupun kelompok, (4) mengembangkan dan menampilkan hasil karya/ produk, dan (5) membeberkan dan menilai hasil karya.

Salah satu mata pelajaran yang mempunyai hasil akhir berupa karya yaitu pewarnaan rambut. Pewarnaan rambut bagian dari salah satu mata pelajaran utama yang wajib dikuasai siswa, karena jurusan tata rias profesional mempersiapkan mereka untuk pekerjaan yang berkaitan dengan mata pelajaran ilmiah. Siswa dituntut mengetahui bagaimana cara mengaplikasikan warna pada rambut agar menghasilkan warna rambut yang indah, cantik, terawat dan sesuai dengan permintaan klien. Pemilihan warna yang tepat dalam pengaplikasian cat rambut berpengaruh pada wajah, seperti dapat mempercantik wajah dan menciptakan hasil yang mencerminkan kepribadian orang tersebut dengan penampilan rambut yang berbeda warnanya. Kegiatan pengajaran ini tidak hanya mempelajari teori saja, namun juga memberikan kesempatan kepada

mahasiswa untuk mempelajari praktik pewarnaan rambut single aplikasi.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan tanggal 17 april 2023 di kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 2 Jombang didapatkan saat proses pembelajaran mata pelajaran pewarnaan rambut, siswa belum mampu melaksanakan pewarnaan rambut *single* aplikasi dengan baik dan benar. Hal ini diperhatikan dari nilai rata-rata siswa masih banyak dibawah KKM yakni <75. Penyebab ketercapaian tujuan pembelajaran belum maksimal yaitu : (1) siswa kesulitan saat guru menjelaskan materi dengan bersamaan melakukan demonstrasi secara langsung, sehingga siswa banyak yang tidak bisa mengikuti dan memahami, (2) pada saat guru mendemonstrasi pewarnaan rambut secara langsung dari awal hingga akhir pembelajaran siswa hanya memperhatikan saja sehingga kurang terarah untuk tahapan yang dijelaskan, (3) media pembelajaran inovatif dan kreatif berupa video tutorial belum diterapkan pada mata pelajaran pewarnaan rambut *single* aplikasi kelas XI Tata Kecantikan 2 di SMK Negeri 2 Jombang.

Berdasarkan yang telah dijelaskan diatas maka sangat dibutuhkan pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan khususnya pengembangan media pembelajaran yaitu video sebagai sarana untuk solusi permasalahan yang ada di SMK Negeri 2 Jombang khususnya kelas XI terkait Mata Pelajaran Pewarnaan Rambut *Single* Aplikasi, tujuannya untuk meningkatkan semangat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial. Pengembangan media video tersebut dapat membantu guru dalam memberikan ilmu sehingga pembelajaran tidak berorientasi dan berfokus kepada guru, namun terfokus pada siswa juga sebagai penerima informasi. Menurut paparan di atas, maka dirumuskan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pewarnaan Rambut *Single* Aplikasi Bagi Siswa kelas XI Di SMK Negeri 2 Jombang”**.

METODE

A. Jenis Pendekatan

Pendekatan RnD cocok untuk mengembangkan video tutorial dengan terlebih dahulu mengembangkan model 4-D kemudian mengujinya melalui uji validitas dan uji coba produk. Pengembangan model 4D terbagi menjadi 4 tahap yaitu pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*) dan diseminasi (*Disseminate*).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SMK Negeri 2 Jombang, yang beralamat di Jl. Bupati Raa Soeroadiningrat No.6, Kepanjen, Jombang.

2. Waktu Penelitian

Waktu yang dipakai selama penelitian yang dilakukan di Kelas XI SMK Negeri 2 Jombang pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Suatu bagian/daerah yang terdiri dari obyek/subyek dengan karakteristik tertentu yang kemudian diambil intinya. Populasi yang digunakan adalah seluruh kelas XI Tata Kecantikan Kulit dan Rambut di SMK Negeri 2 Jombang.

2. Sampel

Proses sampling menggunakan teknik sampling jenuh atau sensus, yang didapatkan ialah total semua siswa kelas XI Tata Kecantikan Kulit dan Rambut 2 sejumlah 33 siswa di SMK Negeri 2 Jombang.

D. Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Metode yang menampilkan media pembelajaran video tutorial yang kemudian diuji kelayakannya oleh dosen dibidang materi, media, dan Bahasa.

2. Metode Tes

Metode tes terdiri dari dua jenis tes yaitu tes kognitif dan psikomotor. Metode ini dilakukan guna mengetahui hasil belajar setelah siswa selesai mengerjakan soal pilihan ganda dan melakukan praktik pewarnaan single aplikasi.

3. Metode Angket

Metode angket diperlukan guna melihat respon siswa terhadap media pembelajaran inovatif berupa video tutorial yang telah diimplementasikan pada proses pembelajaran.

E. Teknik Analisis Data

Data yang sudah diperoleh, diklasifikasikan dan dianalisis menjadi data kuantitatif yang berbentuk angka-angka, sebagai berikut :

1. Analisis Kelayakan Media

Setelah ketiga aspek diberi skor nilai, selanjutnya hasil persentase kelayakan rata-rata yang diperoleh dihitung menggunakan rumus :

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Berikut merupakan tabel acuan untuk mengetahui kriteria penilaian.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

No	Tingkat Ketercapaian	Kategori
1.	0% sampai 20%	Sangat tidak layak
2.	21% sampai 40%	Tidak layak
3.	41% sampai 60%	Cukup layak
4.	61% sampai 80%	Layak
5.	81% sampai 100%	Sangat Layak

(Sumber : (Riduwan, 2015 : 15)

2. Analisis Hasil Belajar Siswa

Tes ini dirancang untuk memperhatikan pemahaman serta penguasaan siswa pada materi yang disampaikan. Langkah awal dalam pengolahan data ini adalah dengan menghitung skor jawaban dari masing masing peserta didik, dengan rumus :

a. Hasil Belajar Kognitif

$$Skor\ Siswa = \frac{Nilai\ skor\ yang\ diperoleh}{Nilai\ maksimum} \times 30\%$$

b. Hasil Belajar Psikomotor

$$Skor\ Siswa = \frac{Nilai\ skor\ yang\ diperoleh}{Nilai\ maksimum} \times 70\%$$

$$\frac{Jumlah\ siswa\ yang\ tercapai}{Jumlah\ siswa\ seluruhnya} \times 100\%$$

(Usman, 2010: 31)

Analisis hasil belajar siswa selanjutnya dihitung dengan program SPSS pada versi 25.

3. Angket Respon Peserta didik

Setelah data responden terkumpul kemudian diolah menggunakan rumus (Sugiyono, 2015: 418):

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial

Penelitian ini menggunakan pengembangan model 4-D, berikut penjelasannya :

a. Deskripsi Produk

Pembuatan produk berupa video tutorial bertujuan untuk membantu pengajar

menggunakan media pembelajaran yang lebih baru, kreatif dan inovatif, serta menarik. Video tutorial mencakup materi, pengertian, tujuan, alat, bahan, kosmetik, persiapan kerja, dan proses pewarnaan rambut single aplikasi dengan durasi 8 menit 29 detik dan kapasitas video 649,2 MB.

b. Hasil Pengembangan Media Video Tutorial

Tabel 2. Hasil Pengembangan Media Video Tutorial

Gambar	Keterangan
	Cuplikan tampilan cover awal dibuat dengan menggunakan aplikasi Capcut berdurasi 5 detik sejak video diputar.
	Cuplikan perkenalan agar pengamat dapat mengetahui tujuan peneliti membuat media pembelajaran video tutorial.
	Cuplikan materi pada pewarnaan rambut <i>single</i> aplikasi sebagai awal dimulai pembelajaran.
	Cuplikan penjelasan mengenai alat, bahan dan kosmetik dengan penambahan gambar alat di samping penyaji.
	Cuplikan persiapan kerja meliputi persiapan area kerja, pribadi, dan klien.
	Cuplikan tahapan mulai dari tahapan menyambut klien hingga hasil akhir disertai <i>subtitle</i>
	Cuplikan akhir yaitu penutupan.

(Sumber: Wahyuni, 2023, data hasil pengembangan media video tutorial)

c. Hasil Pengujian Media (Validasi)

Pengujian media dilakukan kepada 5 validator yaitu 1 dosen ahli materi, 1 dosen ahli media, 1 dosen ahli bahasa dan 2 guru SMK. Hasil penilaiannya terdapat saran diantaranya :

- 1) Durasi terlalu panjang, di *cut* bagian tahap yang terlalu panjang.
- 2) Eye contact peneliti tidak fokus ke depan sehingga terkesan tidak interaksi dengan audience.
- 3) Proses pewarnaan rambut ditambah dubbing agar siswa tidak fokus membaca keterangan saja dalam video.
- 4) Blur tahap pewarnaan yang tidak diperlukan.
- 5) Ditambahkan animasi agar siswa tidak merasa bosan saat melihat video tutorial.
- 6) Backsound video diganti karena terlalu tenang dan bosan.

d. Revisi Produk

Tabel 3. Perbaikan Desain

Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Keterangan
		Revisi bagian <i>background</i> , <i>eye contact</i> , logo dan kualitas gambar
		Revisi bagian <i>background</i> , <i>eye contact</i> , dan kualitas gambar
		
		
		Revisi bagian <i>background</i> , <i>eye contact</i> , dan kualitas gambar
		
		<i>Background</i> dan <i>eye contact</i>

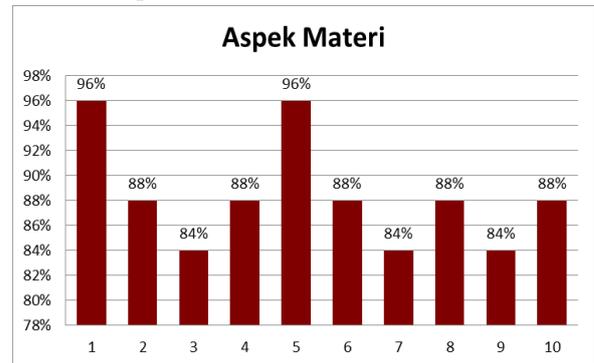
(Sumber: Wahyuni, 2023, perbaikan desain)

2. Uji Kelayakan Media

5 validator diberikan lembar observasi yang meliputi 10 pernyataan substantif, 10 media, dan 10

pernyataan kebahasaan dengan menggunakan skala 1-5.

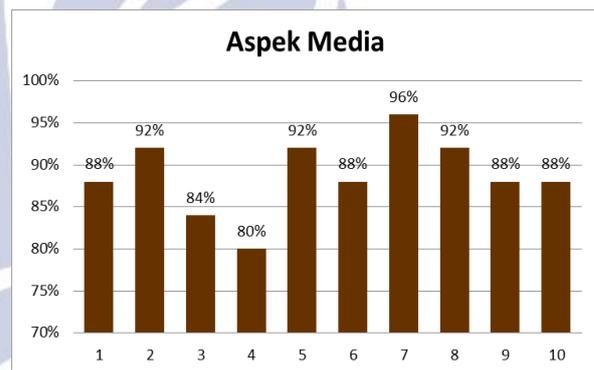
a. Aspek Materi



Gambar 1. Diagram Hasil Kelayakan Aspek Materi

Berdasarkan hasil penilaian diatas, didapatkan aspek 1 dan 5 sebesar 96%, aspek 2,4,6,8,10 sebesar 88%, aspek 3,7,9 sebesar 84%. Aspek materi keseluruhan mendapatkan nilai *mean* sebesar 88%, maka dikategorikan “sangat layak”.

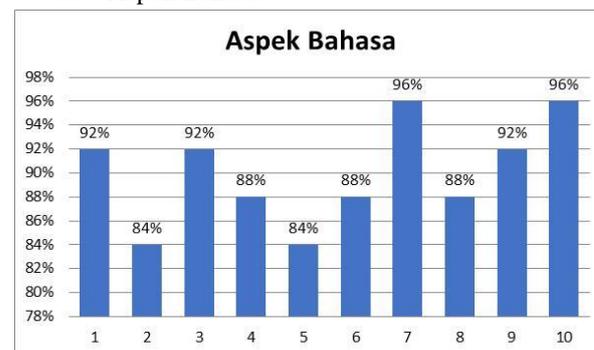
b. Aspek Media



Gambar 2. Diagram Hasil Kelayakan Aspek Media

Berdasarkan diagram diatas diperoleh persentase aspek 7 tertinggi sebesar 96% aspek 2, 5 dan 8 sebesar 92% aspek 1, 6, 9, dan 10 sebesar 88%, dan aspek 3 sebesar 84%, serta untuk aspek 4 terendah sebesar 80%. Aspek media secara keseluruhan didapatkan *mean* sebesar 88% dengan kategori “sangat layak”.

c. Aspek Bahasa



Gambar 3. Diagram Hasil Kelayakan Aspek Bahasa

Berdasarkan diagram diatas, diketahui aspek 7 dan 10 memperoleh nilai tertinggi sebesar 96%, aspek 1, 3 dan 9 memperoleh nilai sebesar 92%, aspek 4, 6 dan 8 memperoleh nilai sebesar 88%, dan aspek 2 dan 5 memperoleh nilai terendah sebesar 84%. Aspek media secara keseluruhan mendapatkan nilai *mean* sebesar 89%, maka dikategorikan sangat layak.

3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa terhadap pewarnaan rambut *single* aplikasi dapat dikatakan lulus apabila nilai yang didapatkan siswa lebih/sama dengan KKM 75. Hasil belajar dapat berupa ujian tertulis serta ujian tidak tertulis. Tes tertulis berisi tes pilihan ganda yang diberikan setelah pembelajaran, dan tes non tertulis berupa penilaian ranah psikomotorik pada saat siswa mengikuti kegiatan latihan pribadi mewarnai rambut tunggal.

a. Hasil Belajar Kognitif



Gambar 4. Diagram Hasil Belajar Kognitif

Berdasarkan gambar 4, diketahui analisis hasil belajar kognitif 100% mencapai KKM. Pengujian data lebih lanjut dilakukan untuk mengetahui hasil yang lebih akurat dengan uji normalitas memakai SPSS versi 25.

Tabel 4. Uji Normalitas

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Nilai Psikomotor	.956	33	.196

Setelah data dinyatakan normal, selanjutnya dilakukan uji one sample T-test guna melihat pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 5. Hasil Uji *One Simple T Test*

One-Sample Test						
	Test Value = 75					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Nilai Kognitif	13.204	3	.00	13.7878	11.660	15.914
		2	0	8	8	9

Berdasarkan tabel diatas, nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran video tutorial secara signifikansi lebih dari KKM dibuktikan dari nilai t_{hitung} (13.204) lebih besar t_{tabel} (2.036) dan nilai Signifikansi. (2-tailed) yang didapat sebesar 0.000 < 0.05.

b. Hasil Belajar Psikomotor



Gambar 5. Hasil Belajar Psikomotor

Berdasarkan gambar 5, hasil belajar kognitif diketahui 100% mencapai KKM. Pengujian data lebih lanjut dengan uji normalitas memakai SPSS versi 25.

Tabel 6. Uji Normalitas

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Nilai Kognitif	.939	33	.065

Setelah data dinyatakan normal, selanjutnya melakukan uji-t satu sampel (*one sample T test*) guna mengetahui pengaruh media pembelajaran pada hasil belajar siswa.

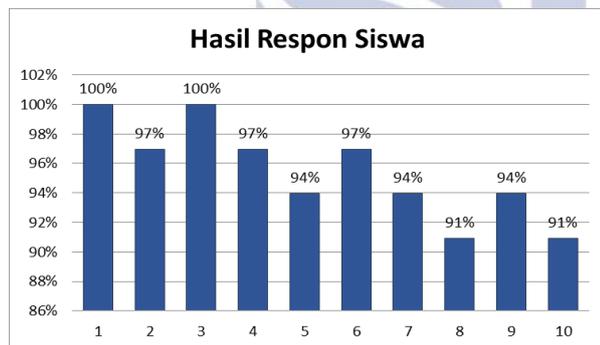
Tabel 7. Hasil Uji One Simple T Test

One-Sample Test						
	Test Value = 75					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Nilai Psikomotor	18.598	32	.000	7.87879	7.0159	8.7417

Berdasarkan tabel 4.4 nilai t_{hitung} (18.598) lebih besar t_{tabel} (2.036) dan nilai Signifikansi. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, maka dari itu H_0 ditolak dan H_a diterima, disimpulkan nilai mean hasil belajar siswa secara signifikansi lebih dari KKM setelah dilakukannya media pembelajaran video tutorial.

4. Respon Peserta Didik

Respon pada penelitian ini melibatkan para siswa kelas XI KC 2 SMKN 2 Jombang sebanyak 33 siswa. Angket responden menggunakan skala Guttman, adapun hasil perhitungan sebagai berikut.



Gambar 6. Hasil Respon Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pernyataan 1,3 sebesar 100%, pernyataan 2,4,6 sebesar 97%, pernyataan 5,7,9 sebesar 94% dan pernyataan 8,10 sebesar 91%. Media pembelajaran video tutorial sebagai inovasi mendapat respon yang sangat baik, hal tersebut dibuktikan dari hasil skor angket yang telah disebar memperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 95% dengan kategori “sangat baik”

PENUTUP

Simpulan

- Hasil penelitian menggunakan jenis metode *Research and Development* (R&D) menggunakan perangkat 4-D yaitu 1) *Define* (Pendefinisian) 2) *Design* (Perancangan) 3) *Development* (Pengembangan) sangat cocok sebagai peningkatan

media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi pewarnaan rambut *single* aplikasi, dikarenakan tahapan yang digunakan dapat mempermudah peneliti dalam mengambil dan mengolah data serta hasil produk yang dihasilkan dapat diterapkan ke siswa sebagai media pembelajaran.

- Hasil uji kelayakan video tutorial mewarnai rambut satu aplikasi rata-rata mencakup materi 89%, media 89%, dan bahasa 90%. Hasil rata-rata keseluruhan sebesar 89% tergolong “sangat layak” untuk pengembangan media pembelajaran untuk digunakan pada kegiatan mengajar.
- Hasil belajar siswa mencapai KKM dengan mean ranah kognitif sebesar 89 dengan persentase 100% dan mean ranah psikomotor sebesar 83 dengan persentase 100%.
- Respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran video tutorial secara keseluruhan dikategorikan sangat baik dengan persentase 95%.

Saran

- Pembelajaran pewarnaan rambut *single* aplikasi dengan media pembelajaran video tutorial dapat menambah wawasan siswa mengenai teknik pewarnaan rambut, maka guru dapat melakukan hal serupa pada mata Pelajaran yang lain sebagai inovasi media pembelajaran.
- Respon siswa yang positif terhadap media pembelajaran video tutorial menjadikan acuan pengembangan media pembelajaran pada materi lain.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas berkah, rahmat serta petunjuk-Nya kepada kami semua sehingga dapat terselesaikannya artikel dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pewarnaan Rambut Single Aplikasi Bagi Siswa Kelas XI Di SMK Negeri 2 Jombang”. Peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada Ibu Prof. Dr. Mutimmatul Faidah, S.Ag., M.Ag selaku dosen pembimbing; Ibu Dra. Arita Puspitorini, M.Pd. selaku dosen penguji I; Ibu Dindy Sinta Megasari, S.Pd., M.Pd selaku dosen penguji II serta kepada Ibu, Bapak, Kakak, serta teman sejawat penulis yang selalu mendukung dan mendoakan, sehingga artikel ini dapat terselesaikan dengan baik

DAFTAR PUSTAKA

- Herawati. 2018. Memahami Proses Belajar Anak. Jurnal Ar-Raniry. 4(1): 27-48

- Hosaini dkk. 2022. Upaya Peningkatan Profesionalisme Guru dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Studi Agama dan Pemikiran Islam*. 13(2): 265-294
- Nurrita, Teni. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*. 3(1): 171-187
- Sari, Pusvyta. 2019. Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*. 1(1): 42-57
- Purnaningsih, Pari. 2017. Strategi Pemanfaatan Media Audio Visual untuk Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Informatika*. 2(1). 34-41
- Erni & Fariyah. 2021. Pengembangan Media Video Tutorial pada Mata Kuliah Teknologi Menjahit. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 18(1). 121-131
- Yuanta, Friendha. 2019. Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal pendidikan dasar*. 1(2). 91-100
- Sipayung, Oriza & Darwin. 2016. Pemanfaatan Video Sebagai media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal education Building*. 2(1). 87-93
- Atmaja, Hamdan Tri. 2019. Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan dan Pemanfaatan Media Audio-Visual Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah yang Berbasis pada Konservasi Kearifan Lokal Bagi MGMP Sejarah Kabupaten Banjarnegara. *Jurnal Panjar*. 1(2). 131-140
- Sofyan, Rudi. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 272-280
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta