

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL SANGGUL CIWIDEY DI SMK NEGERI 3 PROBOLINGGO

Angger Damaranti

Program Studi S-1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Angger19053@mhs.unesa.ac.id

Arita Puspitorini¹, Sri Usodoningtyas², Nia Kusstianti³

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

Abstrak

Pembelajaran berdasarkan pengamatan pada kompetensi dasar penataan Sanggul Ciwidey diketahui banyak siswa yang mengalami kejenuhan dikelas. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat menjadi monoton dan berakibat pada semangat siswa, media pembelajaran video yang kreatif dan inovatif sebagai inovasi perlu diterapkan di kelas. Model pembelajaran yang akan diterapkan yaitu *Project Base Learning*. Tujuan penelitian untuk mengetahui prosedur pengembangan media video tutorial, mendapatkan informasi kelayakan video tutorial, mengetahui hasil belajar psikomotorik dan respon siswa. Jenis penelitian yang digunakan ialah "*Research and Development (R&D)*". Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh kelas XI TKKR sedangkan sampel penelitian ini yaitu siswa dengan jumlah 28 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 bahasa; 2) penilaian kinerja yang terdiri dari persiapan, proses, dan hasil kerja; dan 3) lembar angket respon. Teknik analisis data meliputi : 1) analisis kelayakan media menggunakan skala likert; 2) uji normalitas; 3) uji *One Simple T Test*; dan 4) analisis angket siswa menggunakan presentase. Hasil penelitian diperoleh : 1) penilaian kelayakan video tutorial dari keseluruhan aspek sangat layak; 2) pembelajaran penataan sanggul ciwidey hasil belajar psikomotorik didapatkan lebih dari KKTP yaitu sebesar 83; dan 3) respon siswa menunjukkan hasil rata-rata 94% dengan kategori sangat baik.

Kata Kunci : Pengembangan, Video Tutorial, Penataan Sanggul Ciwidey.

Abstract

Learning based on observations on the basic competency of arranging Ciwidey buns is known to many students who experience boredom in class. The use of inappropriate learning methods becomes monotonous and results in student enthusiasm. Creative and innovative video learning media as an innovation need to be implemented in the classroom. The learning model that will be applied is Project Base Learning. The aim of the research is to determine the procedures for developing video tutorial media, obtain information on the feasibility of video tutorials, determine psychomotor learning outcomes and student responses. The type of research used is "Research and Development (R&D)". The population in this study was all class XI TKKR, while the sample for this study was 28 students and the sampling technique used was saturated or census. The research instruments include: 1) a media feasibility sheet containing 3 aspects including material, media and language aspects; 2) performance assessment consisting of preparation, process and work results; and 3) response questionnaire sheet. Data analysis techniques include: 1) media feasibility analysis using a Likert scale; 2) normality test; 3) One Simple T Test; and 4) analysis of student questionnaires using percentages. The research results obtained: 1) assessment of the feasibility of video tutorials from all aspects is very feasible; 2) learning to arrange the Ciwidey bun, the results of psychomotor learning were obtained more than the KKTP, namely 83; and 3) student responses showed an average result of 94% in the very good category.

Keywords: *Problem Based Learning, Learning Outcomes, Anatomy and Ciwidey bun styling*

PENDAHULUAN

Kehidupan manusia telah sangat diuntungkan oleh perkembangan IPTEK yang terjadi. Setiap aspek kehidupan masyarakat telah dipengaruhi oleh kemajuan teknologi ini. Peningkatan mutu SDM diperlukan seiring dengan kemajuan teknologi ini. Dengan kemajuan tersebut, masyarakat menjadi semakin dinamis. Kemajuan dalam pendidikan juga menghasilkan kemajuan dalam teknologi dan ilmu pengetahuan. Selain itu, teknologi pendidikan saat ini sangat penting untuk membantu siswa memiliki tingkat pemahaman yang lebih tinggi.

Media pembelajaran ialah bagian dari asal mula belajar yang berisi materi efektif yang mampu menumbuhkan minat dan pemikiran siswa, sehingga menghasilkan kegiatan pembelajaran yang terencana, menurut Nasution (2017:64). Selain itu, media dapat menyampaikan informasi melalui gerakan alami atau modifikasi seperti suara, warna, gambar, dan warna. Ini membantu pendidik dalam menciptakan lingkungan belajar yang tidak membosankan dan lebih hidup (Rohani, 2019:22).

Jenis media pembelajaran menurut Aghni (2018) dikembangkan menjadi 3, yaitu : (1) media visual, berfokus pada penggunaan ndera penglihatan (Arsyad, 2014), (2) media audiovisual, perpaduan antara media audio dan visual, (3) multimedia, jenis media gabungan dari keseluruhan media visual dan audiovisual.

Video tutorial menjadi solusi dalam permasalahan yang didapatkan peneliti setelah melakukan wawancara. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami topik pembelajaran karena banyak bahan yang harus dipahami tetapi tidak disampaikan dengan berbagai media. Akibatnya, mereka merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar. Video tutorial sangat kreatif sebagai alat pembelajaran dan dapat menarik perhatian penonton. Ayu, 2020, hlm. 269. Karena video adalah media yang dapat didengar dan dilihat, dapat diputar berulang kali tanpa batas waktu, dan sangat kreatif serta layak direalisasikan pada pembelajaran praktik (Maheswari, 2021:156).

Pemilihan video sebagai media pembelajran tentu tidak sembarangan, dikarenakan harus memiliki kriteria yang sesuai pada pembelajran. Menurut Cheppy Riyana (2007:11-14), syarat pengembangan dan pembuatan video, pertama materi harus sesuai. Kedua, durasi video harus singkat, sekitar 20 hingga 40 menit. Ketiga, format sajian harus naratif, wawancara, presenter, dan format gabungan. Keempat, persyaratan teknis harus diperhatikan,

termasuk teknik kamera, pengambilan gambar, edit, pencahayaan, dan suara.

Hernawati, Erni Rizki, Ruhidawati (2016) Video merupakan penyatuan gambar bergerak bersuara yang dirangkai dan disimpan dalam proses media penyimpanan data untuk menyampaikan tujuan belajar. Adiar (2017) mengatakan bahwa video digunakan sebagai alat belajar dan untuk memberikan informasi kepada siswa. Video ini berisi gambar dan rekaman suara yang menyajikan informasi. Penggunaan media pembelajaran video menjadi cara yang lebih efektif dan mudah untuk menyampaikan materi di kelas sekolah kejuruan, karena dapat memangkas jumlah jam pelajaran yang tersedia dan menghilangkan kekhawatiran tentang materi yang tidak disampaikan kepada siswa.

Video tutorial memiliki ide yang dirancang untuk ditampilkan dalam bentuk tulisan atau teks, gambar gerak atau tidak bergerak, dan diagram. Model tutorial ini menggunakan program komputer. Adiar (2017) Beberapa fitur model tutorial ini termasuk: 1) melalui CD/flashdisk atau melalui telepon dan situs web dapat memprogram bahan ajar dalam komputer. 2) siswa memiliki kemampuan untuk memberi respon saat mempelajari materi, 3) Program pembelajaran komputer mengevaluasi jawaban siswa, dan 4) Pelajar harus mengulang setiap kegiatan belajar. Berdasarkan uraian tentang video turotial di atas, disimpulkan video yang dimainkan secara langsung yang berisi pesan untuk mempermudah siswa memahami pelajaran dan pengajaran tambahan untuk sekelompok kecil siswa disebut video tutorial.

Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) adalah model pembelajaran yang sedang dikembangkan untuk video tutorial. Pembelajaran berbasis proyek, menurut Jhon Thomas dalam Uum Murfiah (2017), adalah jenis pembelajaran yang melibatkan kegiatan investigasi, penyelesaian masalah, desain, dan membuat keputusan. Hal ini memungkinkan siswa bekerja sendiri selama waktu yang lama dan membuat barang atau presentasi yang nyata. Proses pembelajaran berbasis proyek dimulai dengan 1) presentasi masalah oleh guru, 2) perencanaan dan pembagian kelompok belajar, 3) penentuan jadwal yang disepakai dengan siswa, 4) pengawasan proses pembelajaran, 5) presentasi hasil proyek oleh siswa dan penilaian guru, dan 6) refleksi dan evaluasi pembelajaran antara guru dan siswa.

Jika media pembelajran yang tepat digunakan, hasil belajar siswa akan dipengaruhi. Menurut Nurrita (2018), hasil belajar adalah apa diterima siswa sebagai

hasil dari proses pembelajaran dapat berupa pengetahuan, sikap, dan ketrampilan siswa dengan mengamati perubahan tingkah laku. Namun, Rusmono (2017) menyatakan bahwa perubahan perilaku individu adalah hasil belajar, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Setelah siswa menggunakan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar selama program pembelajaran, mereka akan mengalami perubahan perilaku tersebut. Penelitian ini akan menghasilkan hasil belajar dalam domain psikomotor/keterampilan. Saat proses berlangsung, misalnya saat peserta didik melakukan praktik, penilaian dapat dilakukan dengan menguji peserta didik setelah proses berakhir. Hasil belajar ditunjukkan dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 3 Probolinggo didapatkan saat proses pembelajaran mata pelajaran sanggul ciwidy, siswa belum mampu melaksanakan praktik dengan baik dan benar. Hal ini diperhatikan dari nilai rata-rata siswa masih banyak dibawah KKTP yakni <75. Penyebab ketercapaian tujuan pembelajaran belum maksimal yaitu penggunaan media pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi sehingga siswa cepat merasa bosan dan kurang maksimal dalam mengikuti pembelajaran.

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 3 Probolinggo, 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 Sanggul Ciwidy Di SMK Negeri 3 Probolinggo”**.

METODE

a. Jenis Pendekatan

Pendekatan R&D cocok untuk penelitian ini dengan tahapan menurut Borg & Gall yang terdiri dari 10 langkah namun hanya digunakan 6, yang terdiri dari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain dan uji coba produk.

b. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SMK Negeri 3 Probolinggo, yang beralamat di Jl. Pahlawan No.26A, Kebonsari Kulon, Kec. Kanigaran, Kota Probolinggo, Jawa Timur 67214.

2. Waktu Penelitian

Waktu yang dipakai selama penelitian yang dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024.

c. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas XI Tata Kecantikan Kulit dan Rambut di SMK Negeri 3 Probolinggo.

2. Sampel

Sampel yang digunakan terdiri dari 1 kelas yaitu kelas XI Tata Kecantikan Kulit dan Rambut sejumlah 28 siswa.

d. Metode Pengumpulan Data

1. Metode Tes

Metode tes berupa lembar observasi penilaian tes kinerja selama kegiatan praktek berlangsung.

2. Metode Angket

Metode angket diperlukan guna melihat respon dan mengetahui kealayaan video tutorial yang sudah diterapkan 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)

- Analisis Hasil Belajar Psikomotor Siswa
Pendekatan interval nilai di atas 75 digunakan dalam tes ini untuk menilai ketercapaian tujuan pembelajaran sekolah. Langkah awal dalam pengolahan data ini adalah dengan menghitung skor jawaban dari masing masing peserta didik, dengan rumus :

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

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

(Usman, 2010: 31)

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

- 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

- Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial

Penelitian ini menggunakan pengembangan dengan 6 tahapan, berikut penjelasannya :

- Potensi dan Masalah

Sebagai hasil dari wawancara yang dilakukan di SMK Negeri 3 Probolinggo, diketahui bahwa pembelajaran penataan sanggul kreatif, tradisional, dan modern memiliki tingkat keberhasilan yang berbeda. Ada masalah dengan sejumlah nilai siswa yang belum memenuhi standar. Salah satu cara untuk menyelesaikan masalah yaitu mengembangkan media pembelajaran dan mengasah kemampuan guru sehingga berdampak positif pada hasil belajar siswa.

- Pengumpulan Data

Pada langkah pengumpulan data ini, artikel, jurnal, dan buku terkait dengan penggunaan video tutorial sebagai media pembelajaran, pengumpulan informasi tentang sanggul ciwideoy, dan pembuatan materi untuk video tutorial.

- Desain Produk

- Penyusunan skenario dan desain (*storyboard*) media pembelajaran berbasis video tutorial.
- Pengambilan gambar dilakukan pada hari Rabu, 20 September 2023 dengan lensa Canon m3 50mm stm, kamera Fujifilm X-T20, dan lampu starlight sebagai pencahayaan dalam ruangan.
- Proses penyelarasan video menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro CC 2018*.

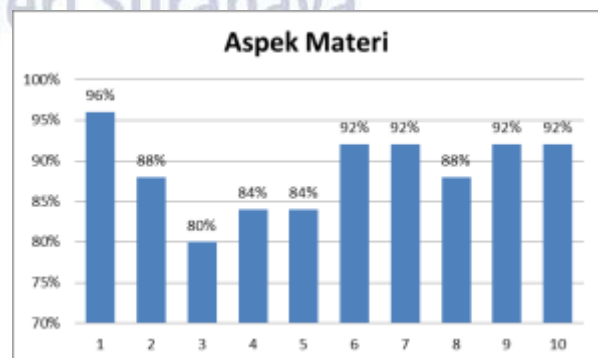
Pada tahap ini, hasil akhir produk adalah video tutorial untuk menata sanggul Ciwideoy yang berdurasi 3 menit 25 detik dan diupload ke Google Drive, sehingga pengguna dapat melihat dan menontonnya secara online atau mengunduhnya.

- Validasi Desain

Pada tahap validasi desain ini, beberapa ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menguji media video tutorial. Instrumen validasi penelitian ini adalah lembar angket validasi, yang menilai media pembelajaran berbasis video tutorial.

- Validasi aspek materi

Validasi materi didasarkan pada kualitas isi dan tujuan, seperti kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, akurasi materi, sistematis, dan kualitas instruksional, seperti motivasi, komunikasi, dan kepercayaan. Diagram berikut menunjukkan kualitas ini.

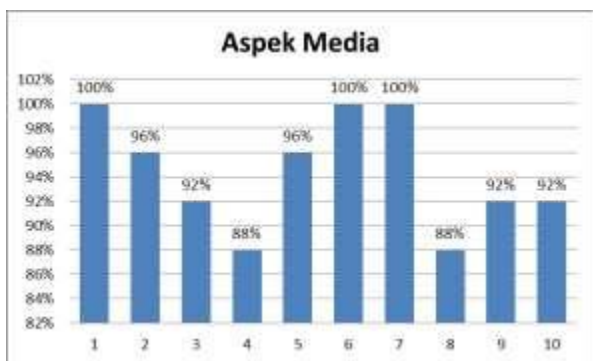


Gambar 1. Diagram Hasil Validasi Aspek Materi

Berdasarkan diagram diatas, didapatkan hasil 96% pada aspek 1, 88% pada aspek 2 dan 8, 80% pada aspek 3, 84% pada aspek 4 dan 5, dan 92% pada aspek 6,7,9 dan 10. Disimpulkan untuk keseluruhan validasi aspek materi “sangat layak”.

2. Validasi aspek media

Rekayasa perangkat lunak (usabilitas media, kemampuan) dan penyajian komunikasi audio visual (kreatif, visual, audio, layout interaktif, kesesuaian font) diperlukan untuk validitas media. Ini semua digambarkan dalam diagram berikut:

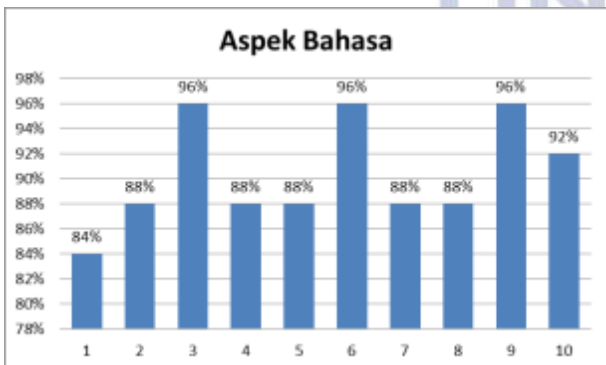


Gambar 2. Diagram Hasil Validasi Aspek Media

Berdasarkan diagram diatas, diperoleh hasil sebesar 100% pada aspek 1,6, dan 7, 96% pada aspek 2 dan 5, 92% pada aspek 3,9, dan 10, 88% pada aspek 4 dan 8. Disimpulkan secara keseluruhan validasi aspek media “sangat layak”.

3. Validasi aspek bahasa

Validasi pada aspek bahasa yaitu menilai kesesuaian kaidah Bahasa Indonesia, aspek komunikatif dan aspek dialog interaktif. Semua ini disajikan dalam bentuk diagram berikut:



Gambar 3. Diagram Hasil Validasi Aspek Bahasa

Berdasarkan diagram diatas, didapatkan hasil 84% pada aspek 1, 88% pada aspek 2,4,5,7 dan 8, 96% pada aspek 3,6 dan 9, 92% pada aspek 10. Disimpulkan untuk keseluruhan validasi aspek bahasa “ sangat layak “.

e. Revisi Desain

Tabel 2.Revisi Media Video Tutorial

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p>Saran :</p> <p>Pada awal pembukaan video, desain diubah menjadi lebih menarik dengan mengubah tampilan dengan memberikan sedikit cuplikan video tutorial.</p>	<p>Perbaikan :</p> <p>Desain diubah dengan memberikan cuplikan video tutorial yang dapat menjadi pemantik bagi siswa sebelum memulai pembelajaran</p>
<p>Saran :</p> <p>Pada durasi 01:49 terdapat kesalahan penempatan voice over sehingga perlu di ganti pada bagian yang tepat</p>	<p>Perbaikan :</p> <p>Voice over telah diperbaiki pada video tersebut dan terletak pada menit 02:17 sesuai pada bagian yang dilakukan</p>

(Sumber: Damayanti, 2024, revisi desain)

f. Uji Coba Produk

Sekitar 28 siswa mengikuti ujian dalam satu kelas. Uji coba dimulai dengan membagikan media tutorial berbasis video melalui layar LCD di kelas. Untuk mengetahui pendapat siswa tentang materi penataan sanggul Ciwidey, siswa diberi angket respons yang sudah diberikan.

2. Hasil Belajar Psikomotor Siswa

Hasil belajar siswa terhadap penataan sanggul ciwidey dikatakan lulus apabila nilai yang didapatkan siswa lebih/sama dengan KKTP 75. Hasil belajar dapat berupa ujian tertulis serta ujian tidak tertulis. Hasil belajar yang akan digunakan berupa tes praktik/ tidak tertulis yang dilakukan secara individu.

a. Hasil Belajar Psikomotor



Gambar 4. Diagram Hasil Belajar Kognitif

Pada gambar 4, diketahui 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 3. Uji Normalitas

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Nilai Psikomotor	.943	28	.128

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

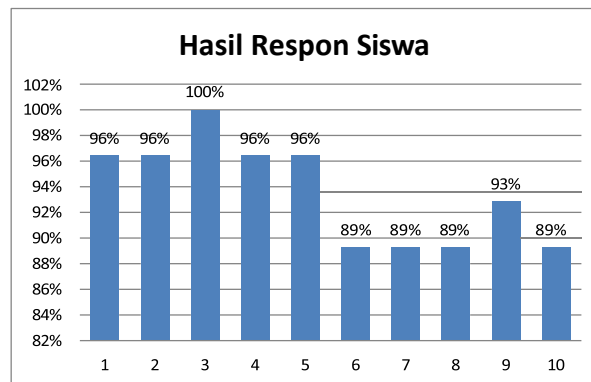
Tabel 4. Hasil Uji One Simple T Test

One-Sample Test						
	Test Value = 75					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Nilai Psikomotor	20.146	27	.000	7.73571	6.9479	8.5236

Berdasarkan tabel di atas, nilai thitung (20.146) lebih besar dari nilai ttabel (2.051), dan nilai signifikansi dua baris (0.000 < 0.05) menunjukkan bahwa nilai hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran video tutorial secara signifikan lebih tinggi dari KKTP.

3. Respon Peserta Didik

Respon pada penelitian ini melibatkan para siswa kelas XI TKKR SMKN 3 Probolinggo sebanyak 28 siswa. Angket responden menggunakan skala Guttman, adapun hasil perhitungan sebagai berikut.



Gambar 5. Hasil Respon Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pernyataan 1,2,4 dan 5 sebesar 96%, pernyataan 3 sebesar 100%, pernyataan 6,7,8 dan 10 sebesar 89% dan pernyataan 9 sebesar 93%. Media pembelajaran video tutorial, yang merupakan inovasi baru, mendapat skor rata-rata sebesar 94% dengan kategori "sangat baik".

PENUTUP

Simpulan

Studi ini berjalan dengan baik di SMK 3 Probolinggo dan layak menurut beberapa ahli validasi media, dengan memperoleh skor rata-rata sebesar 89% untuk validasi aspek materi, 94% untuk validasi aspek media, dan 90% untuk validasi aspek bahasa. Secara keseluruhan, hasil belajar memperoleh rata-rata skor sebesar 83 dengan persentase 100%, yang menunjukkan bahwa siswa telah memenuhi KKTP di atas 75. Media pembelajaran berbasis video tutorial memiliki nilai rata-rata 94% yang memenuhi kriteria, menurut analisis respon siswa yang sangat positif.

Saran

Saya berharap video tutorial sanggul ciwideo dapat disimpan sebagai dokumentasi pembelajaran dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa di lapangan. Saya juga berharap akan ada pengembangan lebih lanjut dalam mengembangkan media sebagai sumber belajar siswa yang dapat diakses melalui berbagai platform dan diproduksi secara massal.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis berterima kasih kepada Allah SWT atas berkah, rahmat, dan bimbingan-Nya kepada kita semua dalam artikel berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Sanggul Ciwideo Di SMK Negeri 3 Probolinggo." Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Dra. Arita Puspitorini, M.Pd., yang bertindak sebagai dosen pembimbing; Ibu Sri

Usodoningtyas, S.Pd., M.Pd., yang bertindak sebagai dosen penguji I; dan Ibu Nia Kusstianti, S.Pd., M.Pd., yang bertindak sebagai dosen penguji II. Peneliti juga mendoakan agar peneliti dapat menyelesaikan artikel ini dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiar, Akmal Yuditya. 2017. Implementasi Video Tutorial Sebagai Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Pokok Membangun Jaringan Siswa Kelas X Jurusan Teknik Komputer Dan Jaringan (Tkj) Sekolah Menengah Kejuruan (Smk) Al-Islam Surakarta
- Aghni, R. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran
- Arsyad, Azhar, 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Hernawati, E. R., & Ruhidawati, C. (2016). Pengembangan Multimedia Video Pembelajaran Pengoperasian Mesin Jahit Industri. *Fesyen Perspektif*, 7(2).
- Maheswari, K. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Teknik Jahit Bulu Mata Dan Pemasangan Skot Mata Pada Kompetensi Dasar Tata Rias Wajah Geriatri". *e-journal. Volume 10 Nomor 2, Edisi Yudisum 2 Tahun 2021, Hal 155-164*
- Murfiah, U. (2017). Pembelajaran Terpadu Teori dan Praktek Terbaik di Sekolah. Bandung: Refika Aditama.
- Nasution, W. N. 2017. Strategi Pembelajaran. Medan:Perdana Publishing
- Nurrita, Teni. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*. 3(1): 171-187
- Riduwan. (2015). Skala pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Riyana, Cheppy. Pedoman Pengembangan Media Video. Jakarta: P3AJUPI, 2007.
- Rohani. 2019. Media Pembelajaran. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Usman, Husainu. 2010. *Manajemen (Teori, Praktik, dan Riset Pendidikan)*. Jakarta: Bumi Aksara.