

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL PADA SUB KOMPETENSI RIAS WAJAH SEHARI-HARI DI SMKN 3 PROBOLINGGO

Nadhila Mar'atul Qonitatila

S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

nadhila.20024@mhs.unesa.ac.id

Biyani Yesi Wilujeng¹, Arita Puspitorini², Dewi Lutfiati³

S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

biyanwilujeng@unesa.ac.id

Abstrak

Berdasarkan hasil wawancara pendidik mata pelajaran, kegiatan pembelajaran makeup daily SMKN 3 Probolinggo hanya menggunakan pendekatan ceramah dan demonstrasi sehingga menyebabkan hasil belajar pelajar kurang ideal. Karena video memadukan ucapan dan visual, maka video dapat membantu penonton terutama pelajar yang mungkin belum sepenuhnya memahami pesan dalam menerima dan memahami inovasi yang dihadirkan. Maksud riset ini ialah untuk melihat kepastian pembelajaran video pada materi makeup daily di SMK Negeri 3 Probolinggo, serta mengetahui hasil belajar dan respon pelajar. R&D (Research and Development) ialah gaya riset yang diterapkan. Berdasarkan penelitian, kelayakan media video secara keseluruhan dapat digolongkan "Sangat Layak" karena mendapat nilai 87,6% untuk unsur materi, 89% untuk media, dan 88% untuk komponen bahasa. Setelah dinyatakan ketuntasan dengan ketercapaian 100%, maka temuan belajar pelajar pada zona psikomotor diuji dengan uji t, didapatkan besaran thitung (8,274) > ttabel (2,051) juga besaran Sig (2-tailed) senilai $0,00 < 0,005$. Mengingat 90,2% jawaban pelajar memenuhi kriteria penilaian, maka mereka masuk dalam kategori "Sangat Layak" atau 81–100%. Temuan ini menunjukkan bahwa membuat video tutorial tentang produk riasan umum merupakan cara terbaik untuk meningkatkan hasil pembelajaran pada ranah psikomotor sekaligus mendapatkan umpan balik yang baik sekali dari pelajar.

Kata Kunci: video panduan, makeup daily, R&D

Abstract

According to the findings of subject teachers' interviews, SMKN 3 Probolinggo's daily makeup learning activities only employ lecture and demonstration approaches, which leads in less than ideal student learning outcomes. Because video combines speech and visuals, it can assist audiences especially students who may not have fully understood the message in accepting and comprehending the innovation being presented. The research's objectives are to ascertain whether or not video lessons on daily make-up material at SMK Negeri 3 Probolinggo are feasible, as well as the learning results and responses of the students. R&D (Research and Development) is the style of research that is applied. According to research, the viability of video as a medium may be classified as "Very Appropriate" overall because it scored 87.6% for the material element, 89% for the media, and 88% for the language component. Following the declaration of completeness with a 100% achievement, the study results of student learning outcomes in the psychomotor domain were examined using the t-test, yielding a tcount (8.274) > ttabel (2.051) and a Sig (2-tailed) value of $0.00 < 0.005$. Given that 90.2% of the students' responses met the assessment criteria, they fell into the "Very Eligible" or 81–100% category. These findings suggest that creating video tutorials on common makeup products is an excellent way to enhance learning outcomes in the psychomotor domain while also getting excellent feedback from students.

Keywords: video tutorials, daily makeup, R&D

PENDAHULUAN

Kemajuan IPTEK sudah mengubah banyak unsur kehidupan setiap insan, termasuk pendidikan. Bidang pendidikan selalu beradaptasi dan berubah agar dapat mengikuti evolusi IPTEK. UU Sistem Pendidikan Nasional

No. 20 Tahun 2003 menekankan bahwasannya studi ialah upaya yang dilakukan pelajar demi merealisasikan potensi dirinya serta menumbuhkan sikap konstruktif secara sukarela dan mandiri yang bermanfaat bagi individu dan masyarakat secara keseluruhan. Langkah pertama untuk

mencapai tujuan pendidikan adalah terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Belajar adalah proses penggunaan berbagai sumber belajar untuk membantu seseorang memperoleh informasi, keterampilan, dan prinsip moral. Guru dapat bertindak sebagai fasilitator dan pelajar sebagai pembelajar dalam lingkungan pembelajaran kolaboratif. Proses pembelajaran merupakan komponen terpenting dalam kegiatan pembelajaran (Rohani 2020).

Segala jenis benda dan instrumen yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dianggap sebagai media pembelajaran (Batubara H 2020). Meja, misalnya, adalah alat untuk belajar. Meskipun demikian, tabel menjadi alat bantu pengajaran bila digunakan untuk membantu pelajar dalam memahami konsep bangun datar. Hal yang sama berlaku untuk barang-barang lain yang khusus dibuat untuk membantu kegiatan pendidikan. Meskipun penggunaan materi pembelajaran yang sesuai jelas memberikan manfaat, hanya sedikit guru yang memanfaatkan kesempatan ini sepenuhnya. Untuk menumbuhkan lingkungan belajar di mana pelajar terinspirasi untuk aktif, kreatif, dan inventif, guru harus melatih kreativitas. Pemilihan materi pembelajaran yang sesuai berdasarkan kurikulum dan keterampilan dasar merupakan salah satu pendekatan. Pelajar perlu terlibat dengan materi pembelajaran agar mereka dapat memahami konten yang diajarkan. Karena video memadukan ucapan dan gambar, maka video merupakan media yang berguna untuk mengajar karena membantu pelajar yang kesulitan memahami pesan untuk menangani materi tersebut dengan praktis.

Kajian K. Tassya (2023) dalam "Pengembangan Media Pengajaran Video Panduan Makeup Film di SMKN 01 Buduran" sampai pada kesimpulan bahwa media pengajaran, seperti halnya video panduan, merupakan alat yang digunakan guru untuk mengkomunikasikan isi secara menarik. cara yang membantu pelajar memahami dan mengingatnya. Hal ini dapat membantu pelajar memahami materi yang disampaikan.

Media pembelajaran menurut Mashuri (2019) melibatkan pikiran, perasaan, minat, dan perhatian pelajar sekaligus menyalurkan isi pembelajaran. Menurut Hasan (2020) Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Media pembelajaran video tutorial pada mata kuliah tata rias pengantin Indonesia efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa menurut Mandalika & Syahril (2020). Menurut Utomo dan Ratnawati (2018) menjelaskan pengertian video tutorial sebagai rangkaian gambar hidup yang disediakan oleh ahli, berisi tentang informasi yang disampaikan kepada orang lain yang melihat video tersebut sehingga pengetahuannya akan semakin bertambah Dalam *makeup wedding* Indonesia, media video panduan bermanfaat dalam mengembangkan temuan belajar pelajar. Video panduan terdiri dari rangkaian gambar real-time yang disediakan oleh para profesional untuk mengkomunikasikan informasi secara audio visual

dan meningkatkan pemahaman audiens. Video pembelajaran dikatakan sebagai alat pembelajaran yang efektif dan efisien karena memungkinkan pelajar belajar sendiri. Menurut Wulandari (2020), video tutorial adalah pilihan bagus untuk kursus yang memerlukan penerapan praktis karena presentasinya yang inovatif, yang menarik minat khalayak luas. Video yang memiliki komponen audio dan visual dapat diputar maju mundur tanpa batas waktu, sehingga menjaga minat pelajar.

SMKN 3 Probolinggo adalah SMK di Kota Probolinggo, Jawa Timur, yang berada pada naungan Kemendikbud. Sekolah ini mengajarkan bidang studi kecantikan inti, termasuk subkompetensi *makeup daily*. Berdasarkan observasi awal, SMKN 3 Probolinggo memiliki sarana lengkap seperti LCD proyektor dan alat kecantikan, yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran. Namun, penggunaan media di sekolah ini masih terbatas pada alat peraga dan penyampaian teori melalui media powerpoint. Pemanfaatan fasilitas yang optimal dapat meningkatkan mutu pembelajaran, termasuk penggunaan video pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

Di SMKN 3 Probolinggo, banyak guru jarang memanfaatkan media pembelajaran berbasis video tutorial. Hasil wawancara dengan pelajar dan guru menyatakan bahwa video tutorial sebenarnya efektif karena dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Faktor yang membuat guru jarang menggunakan media video adalah kurangnya pengetahuan tentang penggunaan media elektronik. Menurut salah satu pelajar jurusan kecantikan, materi pembelajarannya masih tradisional, sehingga pelajar tidak dapat menangkap ide-ide yang memerlukan konteks dunia nyata. SMKN 3 Probolinggo merupakan tempat pelajar menyalurkan minat dan kemampuannya, namun juga menjunjung tinggi kualitas lulusan sehingga pelajar mampu bersaing di pasar kerja. Karena keterampilan adalah hal utama yang ditawarkan sekolah kejuruan, ketekunan, kesabaran, dan keuletan sangat penting untuk mencapai kesuksesan.

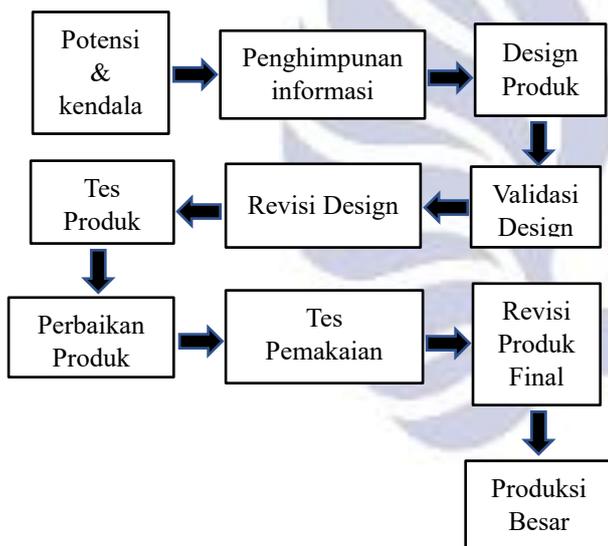
Video merupakan media inovasi yang populer karena memadukan audio dan visual. Ini juga dapat dikemas dalam beberapa cara, seperti mencampurkan teks, musik, audio, dan obrolan grup dengan interaksi tatap muka. Konten yang komprehensif perlu dilengkapi dengan presentasi video di zaman modern ini. Banyak video media sosial yang ditautkan dengan sumber pendidikan untuk program SPA dan SMK Kecantikan, namun seringkali tidak memenuhi kriteria materi pendidikan. Meskipun pembelajaran video merupakan media yang layak untuk disiplin ilmu yang memerlukan penerapan praktis, pembelajaran online tetap sesuai. Pelajar harus menjadi lebih terlibat, termotivasi, dan mencapai hasil belajar yang lebih baik melalui video pelajaran dalam riasan sehari-hari mereka. Dengan demikian "Pengembangan Media Video Tutorial pada

Subkompetensi Rias Wajah Sehari-hari di SMKN 3 Probolinggo” menjadi judul riset yang dilaksanakan. Maksud dari riset ini ialah: 1) Untuk memastikan apakah pembuatan materi video tutorial subkompetensi tata rias sehari-hari di SMKN 3 Probolinggo layak dilakukan; 2) Untuk mengetahui tujuan pendidikan materi video tutorial di kelas Negeri 3 Probolinggo; dan 3) Untuk mengetahui pendapat pelajar mengenai materi video panduan pada subkompetensi *makeup daily* di kelas

METODE

Studi semacam ini dikenal sebagai R&D, atau riset dan penyempurnaan. *Research and Development* (R&D) ialah proses pengkajian yang diterapkan guna memproduksi barang dan menilai keampuannya, menurut Sugiyono (2023:395). Pengembangan penelitian (R&D) ialah taktik riset yang memiliki rekam jejak yang baik dalam meningkatkan praktik di berbagai industri.

Metode 10 fase Borg dan Gall (Sugiyono, 2023:404) digunakan dalam pengembangan media. Fase-fase ini meliputi:



Bagan 1. Gambar Teknik R&D (Sugiyono, 2023:404)

Berikut adalah penerapan penelitian pengembangan yang menerapkan 8 tahapan dari total 10 fase. Peneliti hanya menerapkan 8 fase dalam metode R&D dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya, ialah: 1) prospek dan kendala, 2) penghimpunan informasi, 3) mengembangkan design produk fase awal, 4) konfirmasi design produk, 5) penyempurnaan produk awal (pembenahan design produk), 6) tes produk, 7) perbaikan produk, serta 8) tes pemakaian. Tes media pengajaran berbasis video dilaksanakan dalam dua tahap: tes pembuktian produk dan tes pada subjek. Tes pembuktian mengevaluasi kepantasan media yang disempurnakan, sementara tes pada subjek meninjau respons pelajar terhadap media tersebut.

Adapun subjek uji cobanya ialah siswi kelas X Tata Kecantikan di SMKN 3 Probolinggo yang terdiri dari satu kelas (35 Pelajar). Objek pada penelitian ini di ambil variabelnya adalah “Pengembangan Media Video Tutorial” yang berfokus pada beberapa aspek, yaitu: 1) Kelayakan video tutorial sebagai media pembelajaran, 2) Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Video Tutorial, dan 3) Respon pelajar.

Riset ini menerapkan metode penghimpunan data dengan kuesioner, menurut Sukmadinata (2011:219), Kuesioner adalah metode penghimpunan data secara tidak langsung tanpa peneliti bertanya langsung kepada responden. Dalam penelitian ini, digunakan kuesioner uji kelayakan media pembelajaran dan kuesioner respons pelajar. Peneliti menggunakan kuesioner tertutup dengan skala Likert (1-5).

Tabel 1. Skala Likert

No	Jawaban	Kode	Nilai Skor
1.	Sangat Setuju	ST	5
2.	Setuju	S	4
3.	Ragu-Ragu	RR	3
4.	Tidak Setuju	TS	2
5.	Sangat Tidak Setuju	STS	1

(Sugiyono 2022 : 93)

Selain kuesioner, penelitian ini juga menggunakan teknik tes hasil belajar demi meninjau pencapaian juga keberhasilan belajar pelajar terhadap indikator capaian temuan belajar yang sudah disusun sebelumnya, di mana tes tersebut ialah tes kinerja (psikomotor) yang berupa lembar observasi atau pengamatan yang lembar penilaian tes kinerja selama kegiatan praktek berlangsung.

Pada riset ini, metode analisa data yang diterapkan ialah:

- 1) Analisa Hasil Kelayakan Video

Tabel 2. Aturan Pembagian Skor

Kategori	Skor
Sangat Layak	5
Layak	4
Kurang Layak	3
Tidak Layak	2
Sangat Tidak Layak	1

(Sugiyono, 2022 : 93)

Selanjutnya hasil persentase validasi ahli media didapat dihitung menggunakan rumus rata-rata (Sugiyono, 2022:95) :

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

Dimana :

P = Pendapatan Presentase Validator

$\sum x$ = Total skor tiap standar yang diambil

N = Total skor ideal

Setelah analisa, diperoleh hasil kelayakan media pembelajaran video tutorial untuk diaplikasikan pada pelajar, dengan standar:

Tabel 3. Standar Kelayakan Media

No	Skor (%)	Kategori kelayakan
1.	81 - 100	Sangat Layak
2.	61 - 80	Layak
3.	41 - 60	Cukup Layak
4.	21 - 40	Tidak Layak
5.	< 21	Sangat Tidak Layak

(Arikunto & Cepi, 2009 : 35)

2) Analisa Temuan Belajar Pelajar

Berikut adalah kriteria menentukan ketuntasan nilai pelajar:

Menggapai kecakapan = Nilai \geq 75%

Belum menggapai kecakapan = Nilai < 75%

Rumus untuk hasil tes psikomotor Skor Pelajar = *nilai skor yang diperoleh nilai max* \times 70% *Jumlah pelajar yang tercapai Jumlah pelajar seluruhnya* \times 100%

Analisa hasil belajar pelajar dapat dihitung dengan program SPSS pada versi 25, menggunakan uji normalitas dan uji t satu sampel.

3) Analisa Angket Respon Pelajar

Teknik analisa data untuk angket respon pelajar meliputi analisa deskriptif kualitatif dan perhitungan rata-rata.

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

Setelah memperoleh respons pelajar terhadap media video tutorial, hasilnya diterapkan berdasarkan kriteria berikut:

Tabel 4. Kriteria Penilaian Angket

No	Jawaban	Kode	Nilai Skor
1.	Sangat Setuju	ST	5
2.	Setuju	S	4
3.	Ragu-Ragu	RR	3
4.	Tidak Setuju	TS	2
5.	Sangat Tidak Setuju	STS	1

(Sugiyono, 2022 : 93)

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Prospek dan Kendala

Tahap pertama riset dan pengembangan ialah mengidentifikasi potensi dan kendala. Wawancara di SMK Negeri 3 Probolinggo mengungkapkan bahwa pelajar sering tidak memperhatikan jika metode atau media pembelajaran

kurang menarik, menyebabkan beberapa pelajar tidak mencapai nilai ketuntasan.

Sekolah memiliki fasilitas seperti LCD yang belum dimanfaatkan optimal. Pembelajaran fondasi kemolekan kulit dan rambut, khususnya tata rias wajah sehari-hari, masih menggunakan metode ceramah dan demonstrasi. Media video tutorial belum diterapkan, sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan fasilitas yang ada serta meningkatkan kemampuan guru dan pelajar.

Media pembelajaran berbasis video dikembangkan untuk mengatasi masalah ini. Video tutorial diharapkan dapat mengoptimalkan penyerapan materi tata rias wajah sehari-hari. Dibagikan melalui Google Drive, video ini dapat ditonton berulang kali dan diakses di mana saja dengan smartpone, membantu pelajar mengingat materi.

Pengumpulan Data

Pengumpulan informasi sangat penting untuk mengembangkan produk dan mengatasi masalah. Peneliti mengunjungi lokasi penelitian dengan surat izin, lalu melakukan wawancara dan observasi. Ditemukan bahwa pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, sehingga peneliti ingin mengembangkan media video tutorial. Untuk tahap awal, peneliti menyebarkan kuesioner untuk mengumpulkan data.

Hasil wawancara dan observasi menunjukkan fasilitas LCD tidak dimanfaatkan dengan baik. Pembelajaran kemolekan kulit dan rambut, khususnya *makeup daily*, masih menerapkan pemaparan dan peragaan. Proyektor tersedia namun belum digunakan maksimal. Maka, pengembangan media video panduan untuk kelas X di SMK Negeri 3 Probolinggo sangat potensial. Data yang dikumpulkan meliputi artikel, jurnal, dan buku terkait video tutorial, materi tata rias wajah, dan bahan untuk video tutorial.

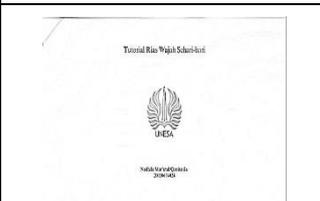
Desain Produk

Desain bertujuan menentukan spesifikasi detail dari komponen dan produk informasi berdasarkan analisa. Tahap selanjutnya adalah desain produk yang meliputi:

1. Penyusunan skenario dan *storyboard*:

Storyboard adalah naskah berbentuk gambar atau sketsa yang menggambarkan alur cerita atau proyek, membantu cameramen dalam pengambilan gambar.

Tabel 5. Skenario daan Desain (*Storyboard*)

Scene	Keterangan
	Tampilan opening bertujuan untuk menarik perhatian, sehingga dibuat semenarik mungkin.

	<p>Bagian pembukaan memuat perkenalan dan intro memasuki isi video</p>
<p>Tujuan Pembelajaran Rias Sehari-hari:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu menguraikan sejarah, tujuan, dan manfaat rias wajah sehari-hari 2. Siswa mampu menguraikan jenis-jenis rias wajah dan rias wajah sehari-hari 3. Siswa mampu menjelaskan macam-macam warna kulit 4. Siswa mampu menguraikan jenis kosmetika untuk rias wajah sehari-hari 5. Siswa mampu menjelaskan prosedur rias wajah pagi dan rias wajah malam 6. Siswa mampu melakukan rias wajah sehari-hari sesuai dengan standar operasional prosedur 	<p>Bagian intro memuat penguraian terkait maksud pengajaran, definisi dan karakter <i>makeup daily</i></p>
	<p>Bagian berikutnya adalah melaksanakan <i>prepare</i> lokasi kerja, personal dan pelanggan sesuai SOP</p>
	<p>Bagian selanjutnya akan ditampilkan langkah kerja mulai dari persiapan klien, diagnosa, dan peng-aplikasian tata rias wajah sehari-hari.</p>
<p>After</p> 	<p>Selanjutnya hasil akhir berupa tampilan cantik diluar ruangan.</p>

2. Proses *shooting* untuk media pembelajaran video tutorial

Shooting dilakukan pada Jumat, 26 Januari 2024, menggunakan kamera Canon 60D dengan lensa 50mm. Pengambilan gambar dan video dibantu oleh lighting kotak dan bulat sebagai sumber cahaya.



Gambar 1. *Setting* Kamera dan Pencahayaan

3. Proses penyuntingan video dengan memakai aplikasi *Adobe Premiere CC Pro*.

Hasil akhirnya adalah video tutorial make up sehari-hari dengan durasi 9 menit, yang diunggah ke *Google Drive* untuk diputar atau diunduh sesuai kebutuhan.



Gambar 2. *Editing* video dengan menggunakan aplikasi *Adobe Premiere CC Pro*

Validasi Desain

Seusai validasi produk dilaksanakan, tahap berikutnya ialah validasi desain. Validasi produk melibatkan ahli dari berbagai bidang seperti ahli materi, media, dan bahasa. Validator materi mengevaluasi isi dan pembelajaran, validator media meninjau aspek tampilan dan pemrograman media, sedangkan validator bahasa memeriksa aspek bahasa komunikatif dan dialog interaktif.

Validasi desain dilakukan oleh tiga dosen ahli dari Universitas Surabaya serta tiga guru kecantikan dari SMKN 3 Probolinggo. Sebelum validasi dilakukan, peneliti menyusun surat permohonan izin validasi yang kemudian diserahkan kepada dosen dan guru terkait.

Revisi Desain

Tahap perbaikan desain bermaksud untuk membenahi kelemahan pada media yang disempurnakan berlandaskan input dari validator ahli bahasa, materi, dan media. Perbaikan produk meliputi perbesaran ukuran font, peningkatan daya tarik konten, penyesuaian durasi tampilan pembelajaran, pengecilan ukuran video yang terlalu besar, serta penghapusan bagian yang tidak perlu seperti langkah membersihkan alat yang objeknya menghadap belakang.

Peneliti mengerjakan perbaikan sesuai dengan masukan dari para ahli yang terdokumentasikan dalam angket penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis video tutorial.

Tabel 6. Revisi Desain

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
 <p>Saran : Ukuran video terlalu besar dan durasi video terlalu panjang</p>	 <p>Perbaikan : Ukuran video dan durasi video telah diperbaiki menjadi lebih kecil dan lebih singkat</p>
 <p>Saran : Ukuran font pada video terlalu kecil</p>	 <p>Perbaikan : Setelah diperbaiki, ukuran font pada video menjadi lebih besar</p>
 <p>Saran : Pada scene membersihkan alat, sebaiknya posisi yang menghadap kebelakang bisa di hapus</p>	 <p>Perbaikan : Pada scene yang membelakangi kamera setelah di perbaiki dengan scene membersihkan alat yang hanya terlihat bagian tangan saja</p>
 <p>Saran : Pada scene tersebut, terlihat monoton dan kurang menarik</p>	 <p>Perbaikan : Setelah diperbaiki, pada scene tersebut ditambahkan contoh gambar pembersih agar terlihat lebih menarik</p>

 <p>Saran : Video pada scene tersebut lebih baik ditambahkan backsound</p>	 <p>Perbaikan : Setelah diperbaiki, video pada bagian tersebut telah ditambahkan dengan backsound agar terdengar lebih menarik</p>
---	--

Tes Produk

Pada fase ini, produk yang telah diperbaiki akan dites ke delapan pelajar kelas X D SMK Negeri 3 Probolinggo, terdiri dari empat pelajar dengan nilai tertinggi dan empat pelajar dengan nilai terendah. Uji coba bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran dan respon pelajar terhadapnya. Media berbasis video tutorial tentang tata rias sehari-hari akan ditampilkan melalui LCD di depan kelas, kemudian pelajar akan diminta mengisi angket respon untuk menilai pendapat mereka terhadap media tersebut.

Revisi Produk

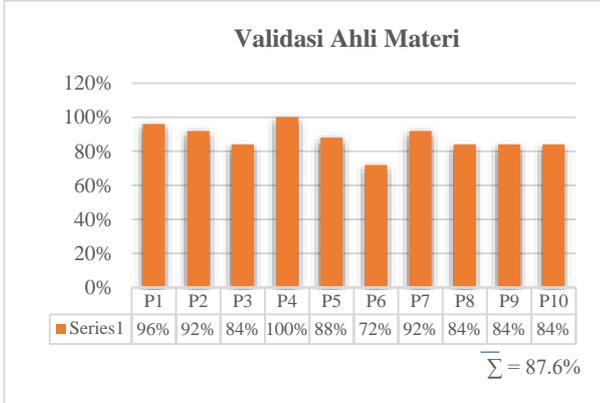
Pada tahap ini, produk media pembelajaran akan diperbaiki berdasarkan hasil angket yang diisi oleh pelajar selama uji coba produk. Meskipun tidak ada masukan langsung mengenai produk media, pelajar menunjukkan antusiasme dan kesan baru terhadap penggunaan media video tutorial, yang merupakan alternatif dari metode ceramah dan demonstrasi serta buku ajar. Hal ini memperlihatkan media video panduan pantas diterapkan dalam pembelajaran.

Uji Coba Pemakaian

Produk telah diuji dan terbukti cocok digunakan bersama pelajar dalam proses pembelajaran di kelas; pada titik ini, validator telah menganggap versi revisi siap digunakan. agar Anda dapat menilai kelayakan dan keberhasilan produk. Pelajar kecantikan kelas X SMK Negeri 3 Probolinggo akan menggunakan sumber belajar ini sebagai bagian dari pembelajaran tata rias sehari-hari. Tes ini diberikan kepada 35 pelajar dalam satu kelas. Monitor LCD yang ada di depan kelas digunakan untuk mendistribusikan media berbasis video tutorial pada awal uji coba. Pelajar diberikan formulir tanggapan untuk diisi, yang jawabannya selanjutnya akan memberikan informasi tentang pandangan pelajar mengenai materi video tutorial.

1. Kelayakan Video Tutorial

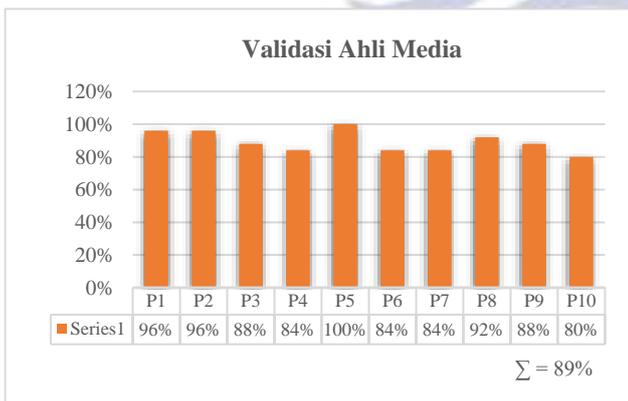
Penelitian ini menunjukkan temuan validasi kelayakan video tutorial oleh pakar isi, media, dan bahasa. Rata-rata pembuktian kelayakan dari segi isi adalah 87.6%, media 89%, dan bahasa 88%, semuanya dalam golongan amat pantas. Media video tutorial ini dikatakan amat pantas untuk diterapkan.



Gambar 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Temuan validasi materi video panduan ialah sebagai berikut: 1) Mudah digunakan dalam pembelajaran: 96%, 2) Materi disajikan sistematis: 92%, 3) Keluasan materi: 84%, 4) Sesuai tujuan pembelajaran: 100%, 5) Langkah-langkah mudah dipahami: 88%, 6) Menunjukkan peralatan: 72%, 7) Sesuai materi rias wajah sehari-hari: 92%, 8) Materi lengkap: 84%, 9) Mempermudah pembelajaran: 84%, 10) Menumbuhkan rasa ingin tahu dan motivasi: 84%.

Nilai rata-rata aspek materi sebesar 87,6% yang berarti sangat layak. Validator menyarankan mengurangi durasi tampilan tujuan pembelajaran.

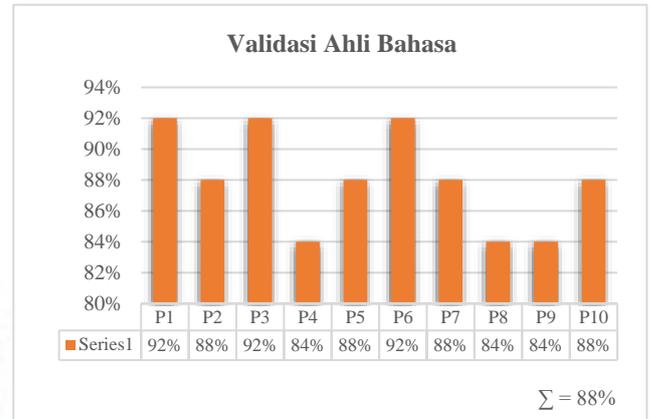


Gambar 4. Temuan Pembuktian Pakar Media

Hasil validasi wadah pengajaran adalah sebagai berikut: 1) Ukuran file tidak terlalu besar: 96%, 2) Tidak error saat ditayangkan: 96%, 3) Dapat digunakan pada berbagai fitur penayangan video: 88%, 4) Ketepatan pemilihan background: 84%, 5) Pengisian suara (voice over) jelas: 100%, 6) Kesesuaian penempatan audio pada video: 84%, 7) Kemenarikan dan kualitas tampilan: 84%, 8) Memunculkan tampilan baru yang kreatif: 92%, 9) Ketepatan proporsi

layar: 88%, 10) Ketepatan penggunaan font untuk kemudahan dibaca: 80%.

Rata-rata hasil penilaian validasi media adalah 89%, yang berarti sangat layak. Validator menyarankan agar konten dibuat lebih menarik.



Gambar 5. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Hasil validasi materi adalah sebagai berikut: 1) Penulisan kata sesuai dengan ejaan yang berlaku: 92%, 2) Ketepatan penggunaan dan penulisan bahasa asing: 88%, 3) Ketegasan kata dan frasa yang dipakai: 92%, 4) Pemilihan kosa kata yang konsisten: 84%, 5) Penyajian kalimat dengan jelas dan lugas: 88%, 6) Pesan atau informasi dapat dipahami dengan baik: 92%, 7) Memotivasi dan mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi: 88%, 8) Penggunaan jarak tiap kalimat: 84%, 9) Keselarasan model dan huruf yang dipakai: 84%, 10) Kesesuaian penyusunan kata/kalimat pada video tutorial: 88%

Nilai rata-rata validasi aspek bahasa sebesar 88%, berarti sangat layak. Validator menyarankan memperbesar ukuran tulisan untuk setiap langkah.

2. Hasil Belajar Pelajar



Gambar 6. Diagram Hasil Tes Kinerja Pelajar

Penilaian psikomotor dilakukan melalui tes kinerja individu pada praktik rias wajah sehari-hari. Semua pelajar mencapai nilai tidak kurang dari KKTP dengan rata-rata 83, menunjukkan ketercapaian tujuan pembelajaran

psikomotor. Uji normalitas dan uji-t satu sampel diterapkan untuk analisa lebih lanjut.

Tabel 6. Uji normalitas data hasil belajar psikomotor

Nilai ujian praktik	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	.129	35	.153	.934	35	.036

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan uji normalitas, data dianggap normal jika taraf signifikansi > 0,05. Tabel 6 menunjukkan bahwa data berdistribusi teratur dengan nilai signifikan sebesar 0,36. Uji-t satu sampel digunakan untuk menilai efek media video panduan terhadap peningkatan temuan belajar dengan menggunakan data yang berdistribusi normal.

Tabel 7. Uji-t satu sampel

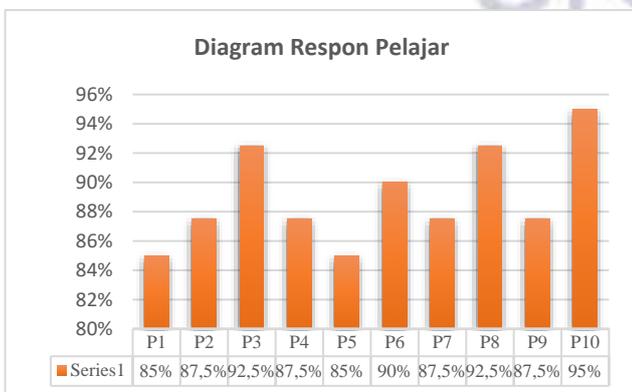
Nilai ujian praktik	One-Sample Test					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
	8.274	34	.000	8.31429	6.2722	10.3564

Test Value = 75

Berdasarkan uji-t *one sampling*, Ho dibantah apabila thitung > ttabel juga sig. (2-tailed) < 0,05. Temuan menunjukkan t-hitung (8,274) > t-tabel (2,051) dan Sig (2-tailed) 0,00 < 0,005, jadi Ho dibantah sementara Ha diakui yang artinya besar rerata-rata temuan belajar lebih dari 75 setelah menggunakan media video tutorial.

3. Respon Pelajar

Selama pembelajaran, pelajar diberikan video tutorial dan diminta mengisi angket respon untuk evaluasi. Uji coba dilakukan pada 8 pelajar dan 35 pelajar. Hasil respon dari 8 pelajar adalah sebagai berikut:



Gambar 7. Diagram Hasil Respon Pelajar

Berdasarkan diagram, pernyataan 1 dan 5 memperoleh nilai terendah sebesar 85% (kategori sangat layak), sedangkan pernyataan 10 memperoleh nilai tertinggi sebesar 95% (golongan amat layak). Rerata keseluruhan

dari uji coba produk adalah 85%, yang termasuk dalam golongan amat layak. Temuan uji coba memperlihatkan wadah pembelajaran video panduan bertema *makeup daily* mendapat respon baik sekali dan pantas diuji cobakan.

Peneliti melakukan uji coba respon pelajar dengan 35 pelajar kelas X Kecantikan di SMK Negeri 3 Probolinggo. Lembar angket respon berisi 10 pernyataan yang harus ditanggapi oleh pelajar. Hasil respon pelajar ditampilkan seperti berikut:



Gambar 8. Diagram Hasil Respon Pelajar

Diagram hasil respon pelajar menunjukkan beberapa poin penting terkait pembelajaran menggunakan media video tutorial untuk *makeup daily*: 1) Minat terhadap pelajaran *makeup daily*: 93,7%, 2) Keterpikatan dalam mengulik seputar mengenai rias wajah: 93,7%, 3) Pengalaman baru dengan menggunakan media video tutorial: 82,8%, 4) Motivasi yang lebih tinggi dalam belajar berkat penggunaan video tutorial: 89,7%, 5) Kepahaman yang baik terhadap tutorial dalam video pembelajaran: 87,4%, 6) Kesan menarik dan menyenangkan dari pembelajaran menggunakan video tutorial: 89,1%, 7) Kesesuaian pembelajaran seperti ini dengan preferensi belajar pelajar: 90,8%, 8) Pemahaman langkah-langkah rias wajah sehari-hari dengan menggunakan video tutorial: 93,7%, 9) Kemudahan dalam mengerjakan Lembar Kerja (LKS) pada media video tutorial: 86,8%, 10) Peningkatan motivasi setelah menyaksikan video pembelajaran: 94,2% Pernyataan ke-10 mendapat nilai tertinggi 94,2% (sangat layak) karena video tutorial memotivasi pelajar. Pernyataan ke-3 terendah dengan 82,8% (sangat layak) karena video tutorial bukan hal baru bagi pelajar. Rata-rata angket respon pelajar adalah 90,2% (sangat layak).

PEMBAHASAN

Prosedur Pengembangan Media Pengajaran Berbasis Video Panduan

Dalam riset ini, 8 tahapan gaya pengembangan berhasil diterapkan, menghasilkan media yang baik untuk pelajar. Metode R&D diselaraskan dengan kebutuhan peneliti dikarenakan penggunaan metode R&D dalam lingkup besar memerlukan dana dan waktu yang signifikan.

Berdasarkan hasil validasi kelayakan Media Video Tutorial, presentase rata-rata hasil dari segi materi yaitu

87,6%, segi media yaitu 89% dan segi bahasa yaitu 88%, yang menunjukkan bahwa segala aspek baik materi, media maupun bahasa dalam wadah video panduan amat pantas diterapkan. Hal ini selaras dengan riset Qonitah dkk., (2020:10) yang menyatakan penggunaan media pembelajaran berupa video panduan dengan materi rias fantasi amat layak dan efektif sebagai metode alternatif.

Hasil Belajar Psikomotorik

Penilaian hasil belajar pelajar menunjukkan bahwa semua pelajar mencapai standar pembelajaran psikomotor dengan nilai rata-rata kelas sebesar 83, tanpa ada nilai di bawah KKM. Ini berkat peran aktif guru dan penggunaan media pembelajaran inovatif. Uji normalitas sebesar 0,036 menunjukkan data berdistribusi normal. Uji-t satu sampel menunjukkan $t\text{-hitung} (8,274) > t\text{-tabel} (2,051)$ dan besar $\text{Sig.}(2\text{-tailed}) 0,00 < 0,005$, jadi H_0 dibantah sementara H_a diakui. Rerata hasil belajar pelajar secara signifikan lebih dari 75 setelah menggunakan media video tutorial.

Respon Pelajar

Pembaruan dalam proses belajar mengajar diperlukan untuk mencegah kebosanan di kelas. Salah satu inovasi adalah menggunakan media pembelajaran video tutorial. Video tutorial memungkinkan pelajar memutar materi berulang kali sehingga lebih mudah dipahami (Ibrahim dan Caesariano, 2023:1298). Respon pelajar terhadap video tutorial dalam penelitian ini memperlihatkan besar rerata 90,2%, yang mencakup golongan amat pantas. Penelitian Rachmawati, (2023:449) mendukung ini dengan rata-rata respon pelajar 93,6% pada video edukasi tata rias geriatri. Penelitian oleh Adinda dan Astuti, (2021:7726) juga menunjukkan nilai respon pelajar 94,62% dengan kriteria sangat praktis. Penggunaan video tutorial sebagai media pembelajaran membuat pelajar cepat menguasai materi dan tidak bosan. Video tutorial membantu pelajar memahami materi, dapat diputar berulang kali, memudahkan demonstrasi, dan efisien. Oleh karena itu, video tutorial amat pantas diterapkan sebagai wadah pengajaran di kelas.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian ini, diperoleh kesimpulan berikut:

1. Riset menerapkan teknik Research and Development (R&D), sangat tepat untuk pengembangan video tutorial sub-kompetensi rias wajah sehari-hari di SMKN 3 Probolinggo, karena langkah-langkahnya memudahkan pengambilan data.
2. Pengembangan media video tutorial di SMKN 3 Probolinggo sangat layak dipraktikkan dalam pembelajaran dengan skor rata-rata 87,6% untuk

validasi materi, 89% untuk validasi media, dan 88% untuk validasi bahasa.

3. Respon pelajar terhadap media video tutorial mendapatkan nilai 90,2%, termasuk kategori sangat layak.

Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, berikut saran yang dapat dipertimbangkan:

1. Pengembangan media video tutorial dapat diterapkan pada materi lain sesuai kebutuhan pelajar.
2. Penelitian selanjutnya diharapkan menerapkan media sejenis dan meningkatkan kualitasnya untuk produksi massal.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, A. dan M. Astuti. 2021. Pengembangan media video pembelajaran perawatan wajah dehidrasi dengan teknologi di smk kecantikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 5:7757-7763.
- Arikunto, Suharsimi, & Cepi, S. A., 2009. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hasan, M., Supatminingsih, T., Mustari, Ahmad, M. I. S., Rijal, S., & Ma'ruf, M. I. (2020). The Development of Pocketbook Learning Media based on Mind Mapping in Introductory Economics Course. *Universal Journal of Educational Research*, 8(12B), 8274-8281.
- Ibrahim, F. dan L. Caesariano. 2023. Efektifitas metode belajar melalui video tutorial dan tatap muka dalam bahasa inggris di perguruan tinggi. *Logic: Jurnal Ilmu Komputer*, 1(5):1297-1304.
- Mandalika&Syahril. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Pada Mata Kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia. *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, Vol. 20 No. 1
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Deepublish.
- Qonitah, Z. R., T. Supiani, dan L. Jubaedah. 2020. Pengembangan video tutorial dalam materi rias fantasi di program studi tata rias. *Jurnal Tata Rias*. 10(1):1-12.
- Rachmawati, E. 2023. Penerapan media video rias geriatri pada hasil belajar pelajar smk negeri 1 lamongan. 12
- Rohani. (2020). *Diktat Media Pembelajaran*. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 1-95.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.CV.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta CV.
- Tassya, K. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Rias Wajah Film Pada di Smkn 01 Buduran*. Universitas Negeri Surabaya. hal 263-270

- Utomo, A. Y., & Ratnawati, D. (2018). Pengembangan Video Tutorial dalam Pembelajaran Sistem Pengapian di Smk Taman Vokasi, 6(1), 68–76
- Wulandari, Diah. (2020). “Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Tata Rias Wajah Sehari Hari Untuk Meningkatkan Hasil Praktek Kelas X SMK Negeri 3 Kediri”. E-Journal UNESA. Vol 09 (2). Surabaya: Universitas Negeri Surabaya

