

PEMBELAJARAN VIDEO APLIKASI *EDPUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR *NAIL ART 3D* SISWA SMK

Via Alqitia

Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email : via.20067@mhs.unesa.ac.id

Novia Restu Windayani¹, Dewi Lutfiati², Sri Usodoningtyas³

Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email : noviawindayani@unesa.ac.id

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar untuk menunjang proses belajar mengajar yang bervariasi dan menarik bagi peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran pada materi nail art akrilik 3D yang layak, mengetahui respon dan hasil belajar peserta didik berdasarkan penerapan media video pembelajaran yang ada. Penelitian ini menggunakan metode RnD, yang terbagi menjadi 6 tahapan. Penelitian ini dilakukan di SMKN 1 Sooko dengan subjek siswa fase F jurusan tata kecantikan kulit dan rambut dengan sumber data primer dan sekunder. Pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif yang dihitung menggunakan rumus rata-rata. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah layak untuk diterapkan dibuktikan dengan hasil uji validasi kelayakan video 4,31 dengan kategori baik, kelayakan materi 4,27 dengan kategori baik, kelayakan bahasa 4,15 dengan kategori baik. Hasil yang didapatkan baik pada aspek respon peserta didik dibuktikan dengan hasil rata-rata nilai respon 4,41 yang termasuk dalam kategori baik sehingga media video pembelajaran layak digunakan. Hasil belajar peserta didik juga menunjukkan hasil yang positif dimana peserta didik mampu mencapai 100% ketuntasan dengan rentang nilai 80-90. Keseluruhan hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media video dalam materi nail art 3D akrilik, tidak hanya mendukung hasil belajar yang lebih baik tetapi juga meningkatkan minat belajar siswa dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, yang mencerminkan pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Kata Kunci: Nail Art, Respon, Hasil Belajar, Kelayakan Media.

Abstract

This research aims to develop appropriate learning video media on 3D acrylic nail art material, knowing students' responses and learning outcomes based on the application of existing learning video media. This research uses the Research and Development method with the Borg and Gall model, which is divided into 6 stages. This research was conducted at SMKN 1 Sooko with the subjects being phase F students majoring in skin and hair cosmetology with primary and secondary data sources. Data collection in this research used literature studies, field surveys, validation tests, learning outcomes tests, and questionnaires. The data analysis technique used is quantitative descriptive analysis which will be calculated using the average formula. The results of this research show that the media developed is suitable for application as evidenced by the validation test results of video suitability 4.31 in the good category, material suitability 4.27 in the good category, language suitability 4.15 in the good category. In its application, good results were obtained in the student response aspect, as evidenced by the average response value of 4.41, which is included in the good category. Student learning outcomes also show positive results where students are able to achieve 100% completion with a score range of 80-90. It can be concluded that this research has proceeded according to expectations and has achieved every research objective that was prepared. It is hoped that this research can be used as a basis for further research.

Keywords: Nail Art, Response, Learning Results, Media Appropriateness.

PENDAHULUAN

Pembelajaran nail art akrilik 3D merupakan salah satu bagian penting dalam proses Pendidikan. Terutama untuk Sekolah Menengah Kejuruan 1 Sooko yang mengalami perubahan kurikulum yang sebelumnya menggunakan kurikulum K13 dan beralih menggunakan

kurikulum merdeka (kurmer). Pada kurikulum merdeka terdapat capaian pembelajaran perawatan tangan kaki dan nail art akrilik 3D pada fase F. Pembelajaran nail art akrilik 3D merupakan suatu proses interaksi antara komponen-komponen sistem pembelajaran. Sebuah pembelajaran yang baik terjadi ketika prosesnya terjadi

komunikasi edukatif yang baik antara peserta didik dengan pendidik. Salah satu indikator tercapainya tujuan pembelajaran yang baik adalah hasil belajar peserta didik yang diperoleh selama proses pembelajaran.

Dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di SMKN 1 Sooko diperoleh bahwa sekolah sebenarnya telah menyediakan video pembelajaran akan tetapi video pembelajaran tentang nail art akrilik 3D masih belum ada dan selama pembelajaran nail art akrilik 3D hanya menggunakan materi dari guru saja. Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara dari siswa sendiri mereka kesulitan dalam pemahaman pembelajaran nail art akrilik 3D karena tidak adanya media video saat pembelajaran. Sehingga ketika proses pembelajaran terjadi beberapa siswa masih banyak siswa yang belum memahami materi nail art akrilik 3D dengan maksimal. Begitu pula hasil wawancara dengan guru pengajar mata pelajaran nail art bahwa nilai dari hasil praktik nail art 3D akrilik ini masih tergolong rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa minat siswa untuk belajar nail art akrilik 3D tergolong rendah dan media pembelajaran yang digunakan kurang membuat siswa terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Adapun alasan mengapa peneliti memilih materi nail art 3D didasarkan pada beberapa alasan seperti keterampilan yang harus dikuasai oleh anak SMK. Hal itu dikarenakan nail art dapat digunakan sebagai sarana peningkatan keterampilan praktis bagi peserta didik dalam jenjang SMK. Peningkatan kemampuan artistik dan motorik halus dapat diasah dengan belajar berbagai teknis dasar hingga lanjutan dalam mendesain kuku.

Dari masalah tersebut selain model pembelajaran yang tepat, pemilihan teknik pembelajaran harus dipilih dengan tepat agar tercapainya pembelajaran, begitu juga dengan media pembelajaran relevan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan belajar siswa. Ketercapaian tujuan pembelajaran dan suasana belajar agar tidak membosankan tersebut harus adanya interaksi antara peserta didik dan pengajar. Salah satu alternatif yang dapat diajukan adalah video pembelajaran dengan tujuan apakah dengan menggunakan video pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep dan minat belajar siswa.

Penulis memanfaatkan salah satu aplikasi yang memudahkan untuk siswa belajar disekolah maupun dirumah dan dapat digunakan pada hp android maupun website seperti Aplikasi Edpuzzle. Edpuzzle adalah platform pembelajaran yang memungkinkan pengajar untuk membuat dan membagikan video interaktif. Dengan Edpuzzle, guru dapat mengambil video dari berbagai sumber, seperti Youtube, dan menambahkan elemen interaktif seperti pertanyaan, catatan, dan kuis.

Strategi pembelajaran flipped classroom berbantuan media edpuzzle mampu mengaktifkan proses berpikir

dan keterlibatan siswa sehingga dapat mengaktifkan proses berpikir dan keterlibatan siswa sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa (Budiarto, 2020). Sedangkan pada penelitian Rahmad Fajar Asrofin (2020) menunjukkan bahwa model pembelajaran Blended Learning melalui Edpuzzle layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan penelitian sebelumnya dan hasil Pra Survei yang telah penulis lakukan, bahwasannya variable tersebut mempunyai permasalahan dalam bidang Pendidikan. Dari permasalahan diatas untuk mengatasi hal tersebut penulis melaksanakan penelitian dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Video Melalui Aplikasi Edpuzzle Terhadap Hasil Belajar Nail Art 3D Akrilik Pada Siswa Fase F SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto”.

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan modul pembelajaran perawatan tangan kaki dan nail art ialah sebagai berikut: 1. Untuk mengetahui tahapan proses pengembangan media pembelajaran video tutorial pada capaian pembelajaran nail art 3D akrilik. 2. Untuk menganalisis kelayakan media video pembelajaran pada materi nail art akrilik 3D ditinjau dari segi kelayakan bahasa, kelayakan isi, kelayakan penyajian. 3. Untuk mendeskripsikan hasil belajar keterampilan (praktik) peserta didik SMKN 1 Sooko pada capaian pembelajaran nail art akrilik 3D. 4. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran video tutorial pada capaian pembelajaran nail art 3D akrilik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R & D) Borg and Gell dengan menggunakan desain atau metode penelitian dan pengembangan *one shoot case study*. Peneliti mengadaptasi 6 tahap pengembangan, yaitu: Potensi dan masalah; Pengumpulan Data; Desain Produk; Validasi Desain; Revisi Desain; Uji Coba Produk.

Subjek uji coba yang akan terlibat dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XII TKKR di SMKN 1 Mojokerto yang telah memperoleh materi nail art 3D akrilik pada tahun ajaran sebelumnya dengan jumlah siswa dalam satu kelas 29 siswa. Peneliti menerapkan penelitian ini disalah satu SMK di Mojokerto yang terdapat jurusan tata kecantikan kulit dan rambut yaitu SMKN 1 Mojokerto pada semester genap bulan April tahun ajaran 2024/2025 pada jam mata pelajaran perawatan tangan kaki dan nail art.

Kegiatan penelitian ini dilakukan mulai dari observasi lapangan, pengumpulan data dan kajian pustaka, pembuatan instrumen, pembuatan video (proses shooting dan editing), melakukan uji validasi

kelayakan media pembelajaran oleh 5 orang validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dan pengambilan data dengan uji coba produk pada subjek.

Pengumpulan data ini dilakukan dengan cara: 1. observasi. Teknik observasi digunakan untuk menilai kelayakan media video nail art 3D akrilik yang sudah dibuat, dengan dilakukan uji validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Data yang didapat dari validitas media video berupa data angket. Video yang telah divalidasi oleh para ahli maka akan diketahui kesalahan, dan kekurangan dari media tersebut. Kekurangan yang didapat perlu dilakukan revisi atau perbaikan sehingga media tersebut layak untuk digunakan; 2. tes. Tes hasil belajar yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu tes kemampuan kognitif (pengetahuan). Pada penelitian ini akan dilakukan tes tertulis berupa uraian lembar soal untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran video tutorial melalui aplikasi Edpuzzle; 3. Angket/Kuisisioner. Kuisisioner digunakan sebagai instrumen untuk memperoleh data dari validator pada kelayakan video media pembelajaran video tutorial melalui aplikasi Edpuzzle. Kuisisioner ini juga digunakan sebagai sarana pengambilan data terkait dengan respon peserta didik selama pembelajaran menggunakan media pembelajaran video tutorial melalui aplikasi Edpuzzle dalam capaian pembelajaran nail art 3D akrilik.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang akan dihitung menggunakan rumus rata-rata. Skala yang digunakan dalam analisis data ini yaitu skala likert. Analisis yang dilakukan pada penelitian ini diantaranya adalah: analisis kelayakan media pembelajaran; analisis respon siswa; analisis tes hasil belajar siswa.

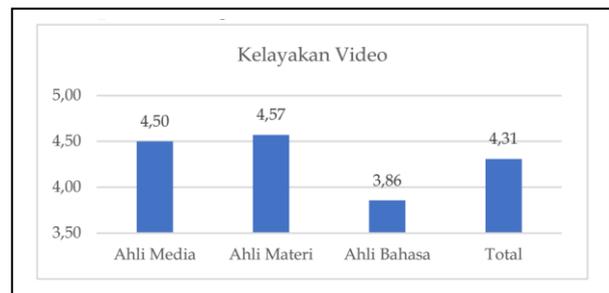
HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan proses pengembangan media pembelajaran video tutorial pada capaian pembelajaran nail art 3D akrilik

Penelitian ini menghasilkan produk pengembangan berupa media pembelajaran video tutorial pada materi nail art akrilik 3D. Media pembelajaran ini berisi tahapan nail art akrilik 3D sesuai Modul Ajar Kurikulum Merdeka yang digunakan di SMKN 1 Sooko Mojokerto. Media pembelajaran video tutorial ini dilengkapi subtitle dan dubbing, sehingga video ini dapat menjadi media pembelajaran baru pada pelajaran perawatan tangan, kaki dan nail art.

Kelayakan media video pembelajaran pada materi nail art akrilik 3D ditinjau dari segi kelayakan bahasa, kelayakan isi, kelayakan penyajian.

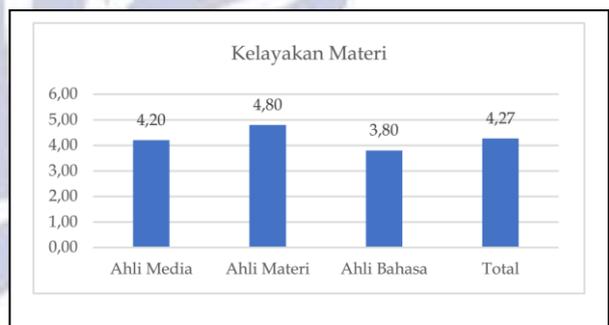
Penilaian hasil validasi kelayakan media pembelajaran video tutorial ini terdiri dari 3 aspek yaitu, aspek video, materi, dan bahasa. Hasil validasi aspek kelayakan video berdasarkan penilaian para validator dapat ditampilkan sebagai berikut.



Gambar 1. Kelayakan Media pada Aspek Video

Secara keseluruhan, penilaian yang diberikan oleh kelima validator pada aspek video dengan rata-rata sebesar 4,31 menunjukkan bahwa video tutorial nail art akrilik 3D sudah memiliki kelayakan yang baik pada aspek videografi.

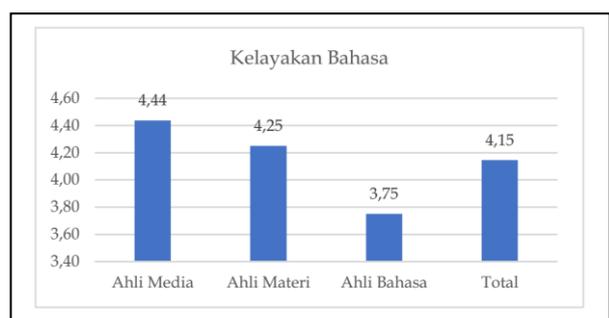
Hasil validasi aspek kelayakan materi video berdasarkan penilaian para validator dapat ditampilkan sebagai berikut.



Gambar 2. Kelayakan Media pada Aspek Materi

Secara keseluruhan, penilaian yang diberikan oleh kelima validator pada aspek materi video dengan rata-rata sebesar 4,27 menunjukkan bahwa video tutorial nail art akrilik 3D sudah memiliki kelayakan yang baik pada aspek konten video.

Hasil validasi aspek kelayakan materi video berdasarkan penilaian para validator dapat ditampilkan sebagai berikut.

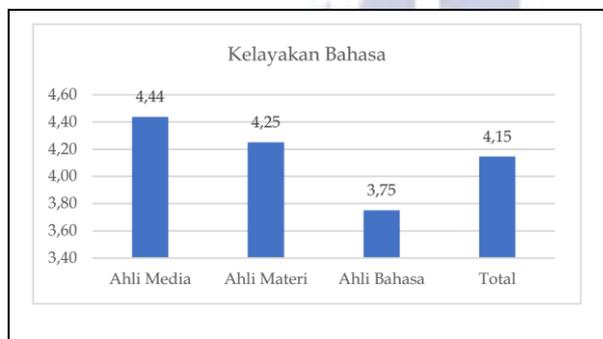


Gambar 3. Kelayakan Media pada Aspek Bahasa

Secara keseluruhan, penilaian yang diberikan oleh kelima validator pada aspek kebahasaan dengan rata-rata sebesar 4,15 menunjukkan bahwa video pembelajaran nail art akrilik 3D sudah memiliki kelayakan yang baik pada aspek kebahasaan.

Hasil belajar keterampilan (praktik) peserta didik SMKN 1 Sooko pada capaian pembelajaran nail art akrilik 3D

hasil belajar siswa yang diteliti adalah ranah kognitif dan psikomotorik. Nilai ranah kognitif dinilai berdasarkan lembar penilaian kinerja siswa. Selanjutnya, hasil belajar praktik setelah peserta didik menggunakan media video media pembelajaran nail art akrilik 3D dapat ditampilkan sebagai berikut.



Gambar 4. Hasil Belajar Kognitif

Berdasarkan Gambar 4 menunjukkan sebanyak 14 orang (48%) siswa memiliki nilai kognitif antara 88-93 poin, 9 orang (31%) siswa memiliki nilai kognitif antara 76-81 poin, 5 orang (17%) siswa memiliki nilai kognitif antara 82-87 poin, dan 1 orang (3%) siswa lainnya memiliki nilai psikomotorik antara 94-10 poin. Dengan demikian, maka seluruh siswa (100%) memiliki nilai ≥ 75 , sehingga hasil belajar praktik siswa telah memenuhi kriteria ketercapaian ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah, dengan ketuntasan belajar yang sangat baik.

Tabel 1. Hasil Belajar Aspek Psikomotorik

No	Aspek	Skor	Nilai
1	Persiapan kerja	87	B
2	Persiapan alat	85	B
3	Persiapan diri	88	B
4	Penggunaan alat dan bahan	88	B
5	Teknik nail art	87	B
6	Berkemas	85	B
7	Hasil nail art	94	A
	Total	88	B

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa skor rata-rata siswa pada aspek persiapan kerja, persiapan alat, persiapan diri, penggunaan alat dan bahan, teknik nail art dan berkemas berada pada rentang nilai antara 85-88 yang berada pada kategori nilai B. Sementara ratarata hasil nail art siswa adalah 94 yang berada pada kategori nilai A. Secara keseluruhan, nilai rata-rata hasil belajar siswa pada aspek psikomotorik adalah 88 yang berada pada kategori nilai B. Hal tersebut menunjukkan bahwa area kerja selama persiapan kerja sedikit diatur oleh para peserta didik dengan rapi dan bersih, peralatan disiapkan sesuai kebutuhan dan ditata sedikit baik, diri pribadi masing-masing peserta didik telah disiapkan sedikit sesuai peraturan keselamatan kerja serta etika kecantikan, para peserta didik telah menggunakan alat dan bahan sedikit tepat, para peserta didik telah melakukan nail art sedikit sesuai dengan SOP, para66 peserta didik sedikit merapikan kembali area kerjanya, dan hasil nail art sedikit sesuai dengan contoh desain yang diberikan.

Selanjutnya, sebaran data nilai siswa pada aspek psikomotorik dapat ditampilkan sebagai berikut.



Gambar 5. Hasil Belajar Psikomotorik

Gambar 5. menunjukkan sebanyak 9 orang (31%) siswa memiliki nilai psikomotorik antara 88-93 poin, 8 orang (28%) siswa memiliki nilai psikomotorik antara 82- 87 poin, 7 orang (24%) siswa memiliki nilai psikomotorik antara 94-100 poin, dan 5 orang (17%) siswa lainnya memiliki nilai psikomotorik antara 76-81 poin.

Adapun hasil belajar siswa secara keseluruhan dapat dihitung sebagai berikut.



Gambar 6. Hasil Belajar Siswa

Gambar 6. menunjukkan bahwa secara keseluruhan, mayoritas siswa memiliki nilai hasil belajar nail art pada interval antara 80-90 yang berada pada kategori nilai B. Adapula siswa yang memiliki nilai rata-rata hasil belajar nail art pada interval antara 90-100 yang berada pada kategori nilai A. Sementara 1 orang lainnya memiliki nilai rata-rata hasil belajar nail art pada interval antara 70-80 yang berada pada kategori nilai C.

Respon peserta didik terhadap proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran video tutorial pada capaian pembelajaran nail art 3D akrilik.

Respon peserta didik pada video pembelajaran pembelajaran nail art akrilik 3D dari aspek materi, konten video dan kebahasaan dapat ditampilkan sebagai berikut.

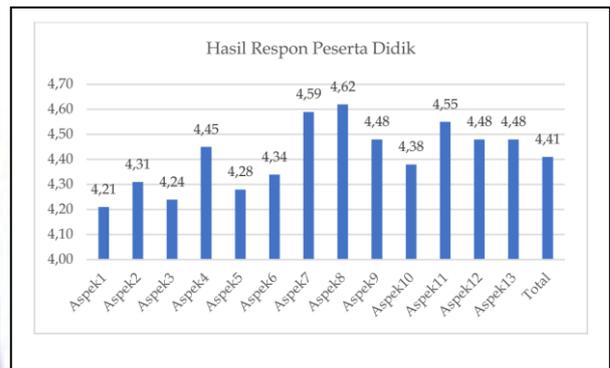
Tabel 2. Hasil Perhitungan Respon Siswa

No	Aspek	Skor	Kategori
1	Media pembelajaran memiliki daya Tarik (<i>opening</i>) yang tinggi	4,18	Baik
2	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kompetensi dasar	4,30	Baik
3	Kejelasan warna teks (<i>subtitle</i>) dengan <i>background</i>	4,27	Baik
4	Kejelasan pengambilan gambar video	4,48	Baik
5	Kejelasan penggunaan huruf pada media pembelajaran video tutorial mudah dibaca	4,24	Baik
6	Kejelasan suara yang ada pada media terdengar jelas	4,36	Baik
7	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	4,61	Sangat Baik
8	Kejelasan dalam penyampaian materi	4,58	Sangat Baik
9	Materi yang disampaikan mudah dimengerti	4,42	Baik
10	Langkah kerja pada media pembelajaran jelas dan mudah dipelajari	4,33	Baik
11	Media pembelajaran membuat belajar jadi mudah	4,52	Sangat Baik
12	Media pembelajaran membuat rasa keingintahuan semakin bertambah	4,48	Baik
13	Media pembelajaran	4,45	Baik

membuat belajar siswa semangat meningkat		
Total Rata-Rata Skor	4,40	Baik

Selanjutnya, sebaran nilai rata-rata respon peserta didik pada aspek materi, konten video dan kebahasaan dapat ditampilkan sebagai berikut.

Untuk penelitian kualitatif, bagian hasil memuat bagian-bagian rinci dalam bentuk sub topik-sub topik



Gambar 7. Hasil Respon Peserta Didik

Respon peserta didik pada masing-masing aspek video sebagaimana ditampilkan pada Gambar 7. dapat dijabarkan sebagai berikut.

- Nilai rata-rata sebesar 4,21 pada Aspek1 mengindikasikan bahwa mayoritas peserta didik merasa video media pembelajaran nail art akrilik 3D yang dibuat memiliki daya tarik (*opening*) yang baik.
- Nilai rata-rata sebesar 4,31 pada Aspek2 mengindikasikan bahwa mayoritas peserta didik merasa materi yang disajikan pada video media pembelajaran nail art akrilik 3D yang dibuat memiliki kesesuaian yang baik dengan kompetensi dasar yang dipelajari.
- Nilai rata-rata sebesar 4,24 pada Aspek3 mengindikasikan bahwa mayoritas peserta didik merasa warna teks (*subtitle*) pada video media pembelajaran nail art akrilik 3D yang dibuat memiliki kejelasan yang baik dengan dengan *background* video.
- Nilai rata-rata sebesar 4,45 pada Aspek4 mengindikasikan bahwa mayoritas peserta didik merasa pengambilan gambar video media pembelajaran nail art akrilik 3D yang dibuat memiliki kejelasan yang baik.
- Nilai rata-rata sebesar 4,28 pada Aspek5 mengindikasikan bahwa mayoritas peserta didik merasa penggunaan huruf pada video media pembelajaran nail art akrilik 3D yang dibuat memiliki kemudahan yang sangat baik untuk dibaca.

- f. Nilai rata-rata sebesar 4,34 pada Aspek6 mengindikasikan bahwa mayoritas peserta didik merasa suara yang ada pada video media pembelajaran nail art akrilik 3D yang dibuat memiliki kejelasan yang baik sehingga terdengar jelas.
- g. Nilai rata-rata sebesar 4,59 pada Aspek7 mengindikasikan bahwa mayoritas peserta didik merasa bahasa yang digunakan pada video media pembelajaran nail art akrilik 3D yang dibuat memiliki kemudahan yang sangat baik untuk dimengerti.
- h. Nilai rata-rata sebesar 4,62 pada Aspek8 mengindikasikan bahwa mayoritas peserta didik merasa materi yang disampaikan video media pembelajaran nail art akrilik 3D yang dibuat memiliki kejelasan yang sangat baik.
- i. Nilai rata-rata sebesar 4,48 pada Aspek9 mengindikasikan bahwa mayoritas peserta didik merasa materi yang disampaikan video media pembelajaran nail art akrilik 3D yang dibuat memiliki kemudahan yang baik untuk dimengerti.
- j. Nilai rata-rata sebesar 4,38 pada Aspek10 mengindikasikan bahwa mayoritas peserta didik merasa langkah kerja yang disampaikan pada video media pembelajaran nail art akrilik 3D yang dibuat memiliki kejelasan yang baik sehingga mudah dipelajari.
- k. Nilai rata-rata sebesar 4,55 pada Aspek11 mengindikasikan bahwa mayoritas peserta didik merasa video media pembelajaran yang dibuat memiliki penyajian yang sangat baik sehingga membuat belajar nail art akrilik 3D menjadi lebih mudah.
- l. Nilai rata-rata sebesar 4,48 pada Aspek12 mengindikasikan bahwa mayoritas peserta didik merasa video media pembelajaran nail art akrilik 3D yang dibuat memiliki penyajian yang baik sehingga membuat rasa keingintahuan peserta didik semakin bertambah.
- m. Nilai rata-rata sebesar 4,48 pada Aspek13 mengindikasikan bahwa mayoritas peserta didik merasa video media pembelajaran nail art akrilik 3D yang dibuat memiliki penyajian yang baik sehingga membuat semangat belajar siswa meningkat.

Secara keseluruhan, nilai rata-rata respon peserta didik terhadap video media pembelajaran adalah sebesar 4,41 yang mengindikasikan bahwa video pembelajaran nail art akrilik 3D yang dibuat telah memiliki aspek materi, konten video dan kebahasaan yang baik.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini diadaptasi dari metode Research and Development (R & D) Borg and Gell (Sugiyono, 2018). Produk yang media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian berupa video tutorial nail art akrilik 3D. Dari 10 tahapan yang ada, hanya 6 tahap pengembangan yang dipilih berdasarkan kondisi khusus yang dihadapi peneliti dalam proses pengembangan (Wibowo, 2018). Kondisi khusus yang dimaksud berkaitan dengan keterbatasan waktu dan biaya yang dibutuhkan untuk mengembangkan media pembelajaran video tutorial pada capaian pembelajaran nail art akrilik 3D. Di sisi lain, 6 tahapan pengembangan video tutorial ini meliputi identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain awal produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk.

Kelayakan media video pembelajaran pada materi nail art akrilik 3D dilakukan oleh 5 orang validator, yang terdiri dari 2 orang validator ahli video, 2 orang validator ahli materi dan 1 orang validator ahli bahasa (Sudjana, 2005).

Pada aspek kelayakan media pada aspek video, ahli materi memberi nilai yang lebih tinggi dibandingkan ahli media dan ahli bahasa. Ahli materi menilai bahwa video tutorial nail art akrilik 3D yang dibuat memiliki videografi yang sangat baik. Sementara ahli media dan ahli bahasa memberi nilai baik pada video tutorial nail art akrilik 3D yang dibuat. Secara keseluruhan, penilaian yang diberikan oleh kelima validator pada aspek video menunjukkan bahwa video tutorial nail art akrilik 3D sudah memiliki kelayakan yang baik pada aspek videografi, baik dalam hal daya tarik tampilan awal (*opening*), kejelasan warna teks dengan background, kejelasan pengambilan gambar video, kualitas pencahayaan yang digunakan pada pengambilan video, kejelasan suara yang ada pada video, kemudahan penyimpanan ukuran file video, dan kemudahan saat menayangkan media video.

Penilaian kinerja peserta didik pada penelitian ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu kognitif dan psikomotorik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa seluruh siswa (100%) memiliki nilai ≥ 75 , sehingga hasil belajar praktik siswa telah memenuhi kriteria ketercapaian ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah, dengan ketuntasan belajar yang sangat baik (Riduwan, 2014).

Sementara pada aspek psikomotorik, nilai rata-rata hasil belajar siswa pada aspek psikomotorik adalah 88 yang berada pada kategori nilai sangat baik, yang menunjukkan bahwa area kerja selama persiapan kerja sedikit diatur oleh para peserta didik dengan rapi dan bersih, peralatan disiapkan sesuai kebutuhan dan ditata

sedikit baik, diri pribadi masing-masing peserta didik telah disiapkan sedikit sesuai peraturan keselamatan kerja serta etika kecantikan, para peserta didik telah menggunakan alat dan bahan sedikit tepat, para peserta didik telah melakukan nail art sedikit sesuai dengan SOP, para peserta didik sedikit merapikan kembali area kerjanya, dan hasil nail art sedikit sesuai dengan contoh desain yang diberikan.

Secara keseluruhan, mayoritas siswa memiliki nilai hasil belajar nail art pada interval antara 80-90 yang berada pada kategori nilai "B". Adapula siswa yang memiliki nilai rata-rata hasil belajar nail art pada interval antara 90-100 yang berada pada kategori nilai "A". Sementara 1 orang lainnya memiliki rata-rata hasil belajar nail art pada interval antara 70-80 yang berada pada kategori nilai "C".

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Asrofin (2020) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran interaktif berbasis video melalui Edpuzzle layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, sehingga hasil belajar dapat meningkat hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Respon peserta didik pada video pembelajaran pembelajaran nail art akrilik 3D terdiri dari 13 item penilaian baik dari aspek materi, konten video, maupun kebahasaan (Harjanti dkk, 2009).

Berdasarkan hasil respon peserta didik, diketahui bahwa mayoritas peserta didik merasa video media pembelajaran nail art akrilik 3D yang dibuat memiliki daya tarik (opening) yang baik (Aspek1), materi yang disajikan pada video media pembelajaran nail art akrilik 3D yang dibuat memiliki kesesuaian yang baik dengan kompetensi dasar yang dipelajari (Aspek2), warna teks (subtitle) pada video media pembelajaran nail art akrilik 3D yang dibuat memiliki kejelasan yang baik dengan dengan background video (Aspek3), pengambilan gambar video media pembelajaran nail art akrilik 3D yang dibuat memiliki kejelasan yang baik (Aspek4), penggunaan huruf pada video media pembelajaran nail art akrilik 3D yang dibuat memiliki kemudahan yang baik untuk dibaca (Aspek5), suara yang ada pada video media pembelajaran nail art akrilik 3D yang dibuat memiliki kejelasan yang baik sehingga terdengar jelas (Aspek6).

Selanjutnya, mayoritas peserta didik merasa bahasa yang digunakan pada video media pembelajaran nail art akrilik 3D yang dibuat memiliki kemudahan yang sangat baik untuk dimengerti (Aspek7), materi yang disampaikan video media pembelajaran nail art akrilik 3D yang dibuat memiliki kejelasan yang sangat baik (Aspek8), materi yang disampaikan video media pembelajaran nail art akrilik 3D yang dibuat memiliki kemudahan yang baik untuk dimengerti (Aspek9),

langkah kerja yang disampaikan pada video media pembelajaran nail art akrilik 3D yang dibuat memiliki kejelasan yang baik sehingga mudah dipelajari (Aspek10), video media pembelajaran yang dibuat memiliki penyajian yang sangat baik sehingga membuat belajar nail art akrilik 3D menjadi lebih mudah (Aspek11), video media pembelajaran nail art akrilik 3D yang dibuat memiliki penyajian yang baik sehingga membuat rasa keingintahuan peserta didik semakin bertambah (Aspek12), dan video media pembelajaran nail art akrilik 3D yang dibuat memiliki penyajian yang baik sehingga membuat semangat belajar siswa meningkat (Aspek13).

Secara keseluruhan, mayoritas peserta didik merasa jika pembelajaran nail art akrilik 3D yang dibuat telah memiliki aspek materi, konten video dan kebahasaan yang baik. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Budiarto (2020) dimana strategi pembelajaran video berbasis media edpuzzle ditemukan dapat mengaktifkan proses berpikir dan keterlibatan siswa sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

PENUTUP

Simpulan

Pertama, tahapan dalam penelitian ini adalah analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain awal produk, validasi desain, revisi desain, serta uji coba produk. Kedua, media berupa video pembelajaran telah layak untuk digunakan serta layak diberikan kepada siswa dengan hasil uji validasi kelayakan video 4,31 dengan kategori baik, kelayakan materi 4,27 dengan kategori baik, kelayakan bahasa 4,15 dengan kategori baik. Ketiga, hasil belajar siswa Fase F pada materi nail art dengan menggunakan media video pembelajaran memperoleh rata-rata rentang nilai 80-90 masuk dalam kategori sangat baik dengan ketuntasan 100%. Keempat, respon peserta didik terhadap media video pembelajaran menunjukkan hasil rata-rata nilai respon 4,41 yang masuk dalam kategori baik.

Saran

Dengan adanya penelitian ini, disarankan agar media yang serupa dapat digunakan secara lebih masif dalam mata pelajaran atau konteks materi lainnya. Bagi guru, perlunya keterampilan untuk meningkatkan soft skill dalam pembuatan media pembelajaran agar dapat menunjang dan meningkatkan ketercapaian tujuan pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana refleksi dan sebagai langkah awal untuk penelitian lanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrofin, R.F. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Melalui Edpuzzle Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Di SMK Negeri 5 Surakarta. *Pascasarjana Universitas Sebelas Maret*, 2020.
- Budiarto, I.D. (2020). Penggunaan Startegi Pembelajaran Filpped Classroom secara Daring Berbantuan Media Edpuzzle untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Hukum Dasar Kimia Siswa Kelas X. *Prosiding Seminar Nasional Kimia (SNK)*, 110.
- Harjanti, N., dkk. (2009). Kosmetika Kuku Antara Keindahan dan keamanan. Yogyakarta: Universitas Gajahmada.
- Riduwan. (2014). *Metode & Teknik Penyusunan Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: penerbit Alfabeta.
- Wibowo. (2018). *Manajemen Kinerja*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Sugiyono, S., Sutarman, S., & Rochmadi, T. (2019). Pengembangan sistem computer based test (CBT) tingkat sekolah. *Indonesian Journal of Business Intelligence (IJUBI)*, 2(1), 1–8.
- Ulinuha, F. (2015). Nail Art Sebagai Fashion Statement Dalam Fotografi. Doctoral Dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Riyana, C. (2012). Media pembelajaran. KEMENAG RI.
- Purwanto. (2008). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Maspaitella, S. C., & Wijayanti, A. (2017). Perancangan Buku Interaktif Nail art Beserta Starter kit Abstrak. *Universitas Kristen Petra Surabaya*, 1, 1–10.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rumkoda, D. N., Marlina, M., Katiah, K., & Praghlapati, A. (2022). Pengembangan dan Perancangan Multimedia Video Tutorial Perawatan Tangan dan Kaki. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 8(04), 489–501.
- Maryam, D., Febiola, F., Agami, S. D., & Fawaida, U. (2020). Inovasi media pembelajaran pendidikan agama Islam melalui media audiovisual. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 43–50.