

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TATA RIAS GERIATRI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA PROGRAM KEAHLIAN KECANIKAN DI SMKN 1 BUDURAN

Dini Murtafi'ah Azmi

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

Email: dinimurtafiyah.21045@mhs.unesa.ac.id

Mutimmatul Faidah¹, Biyan Yesi Wilujeng², M.A. Hanny Ferry Fernanda³

^{1,2,3}Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: mutimmatulfaidah@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan siswa untuk meningkatkan minat dan hasil belajar pada aspek keterampilan. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran yang efektif bagi proses pembelajaran dalam kompetensi tata rias wajah geriatri. Fakta yang ada pada SMKN 1 Buduran, kurangnya fasilitas media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan oleh para siswa serta kurang sesuai dengan karakteristik siswa di SMKN 1 Buduran. Tujuan utama dalam penelitian ini secara spesifik terdapat empat poin yaitu: 1) Merancang media pembelajaran dalam bentuk video, 2) Menilai sejauh mana media video pembelajaran tersebut layak digunakan, 3) Mengevaluasi tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang telah dibuat, 4) Mengukur hasil belajar siswa dalam aspek keterampilan. Penelitian ini menggunakan metode R&D oleh Borg and Gall. Sasaran penelitiannya adalah 36 siswa kelas XI HD MUA di SMKN 1 Buduran. Data diperoleh melalui teknik wawancara, tes validasi kelayakan, angket respon siswa, dan tes kinerja yang didasari rubrik penilaian kinerja. Skor validasi kelayakan oleh 3 ahli mendapat total skor rata-rata 4,60 yang masuk dalam kategori "sangat baik". Hasil respon dari 36 siswa mendapat respon positif sehingga memperoleh total skor rata-rata 4,65 yang tergolong ke dalam kategori "sangat baik". Hasil belajar siswa pada aspek keterampilan menunjukkan keefektifan media ini dengan memperoleh total skor rata-rata 87,3. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini dapat dianggap sukses dalam hal peningkatan minat dan hasil belajar siswa baik secara klasikal maupun individu dalam materi kompetensi tata rias wajah geriatri.

Kata Kunci: Media Video Pembelajaran, Tata Rias Geriatri, R&D

Abstract

This research is motivated by the students' need to enhance their interest and learning outcomes in skills aspects. The aim of this research is to develop effective learning media for the learning process in the competency of geriatric facial makeup. The reality at SMKN 1 Buduran shows a lack of learning media facilities to improve the skills required by the students and that these are not suitable for the characteristics of the students at SMKN 1 Buduran. The main objectives of this research specifically consist of four points: 1) To develop video-based learning media, 2) To assess the feasibility of the developed video learning media, 3) To know the students' responses to the developed learning media, 4) To measure students' learning outcomes in the skills aspect. This research employs the R&D method by Borg and Gall. The research sample consists of 36 students from class XI HD MUA at SMKN 1 Buduran. Data collection was carried out through interviews, feasibility validation tests, student response questionnaires, and performance tests based on performance assessment rubrics. The feasibility validation score from 3 experts received an average total score of 4.60, which falls into the 'very good' category. The results from 36 students received positive feedback, resulting in an average total score of 4.65, also falling into the 'very good' category. Student learning outcomes in the skill aspect showed the effectiveness of this media, achieving an average total score of 87.3. Therefore, the development of learning media in this research can be said to be successful in enhancing students' interest and learning outcomes both in a classical and individual manner in the material of geriatric facial makeup competency.

Keywords: Learning Video Media, Geriatric Makeup, R&D.

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman telah membawa perubahan dalam ranah keilmuan dan teknologi. Hal ini juga berpengaruh secara signifikan dalam dunia pendidikan

khususnya pada saat proses pembelajaran di sekolah. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, diperlukan interaksi aktif antara pendidik dengan peserta didik (Yumelda, 2022). Guru harus mengikuti dinamika

teknologi dalam mengajar dengan menciptakan suasana belajar dan media pembelajaran yang menarik agar mutu belajar dapat efektif dan mencapai hasil yang optimal sehingga sejalan dengan tujuan belajar mengajar yang diinginkan (Yuliani, 2021). Target belajar yang ideal adalah menguasai kompetensi minimal 75%-89% atau mencapai kompetensi dasar hingga 90%. Sedangkan pembelajaran yang dialami siswa kurang menarik sehingga mutu belajar menjadi tidak optimal (Yuliani, 2021).

Salah satu komponen dalam pembelajaran adalah media pembelajaran yang memainkan peran krusial sebagai alat pendukung untuk mengembangkan minat belajar peserta didik. Pemanfaatan media belajar yang terintegrasi dengan teknologi, terbukti efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan, sesuai dengan kebutuhan karakter peserta didik di era digital (Haryati, 2021). Media pembelajaran mencakup segala hal yang dapat menyalurkan pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media dapat berupa materi, manusia, maupun kejadian yang dapat membentuk lingkungan belajar secara aktif (Lestari, 2020).

SMK merupakan tingkat pendidikan yang membutuhkan media sebagai penunjang pembelajaran. Pada jenjang ini, pendidikan dirancang untuk menghasilkan lulusan dengan keterampilan spesifik yang siap terjun ke dunia kerja atau berwirausaha (Harahap, 2024). Fokus utama SMK adalah pada pengembangan kompetensi praktis dan keahlian vokasi yang relevan dengan kebutuhan industri. Dengan demikian, lulusan SMK diharapkan tidak hanya memiliki pemahaman teoritis, tetapi yang terpenting adalah mampu "menjual" keterampilan yang dikuasai untuk memenuhi permintaan pasar kerja dan berkontribusi langsung pada sektor ekonomi.

SMKN 1 Buduran menjadi salah satu jenjang pendidikan yang menyediakan berbagai jurusan yang tersedia termasuk jurusan tata kecantikan. Seluruh siswa di didik agar menjadi seorang yang terampil sesuai dengan bidangnya. Oleh karena itu, seluruh siswa harus menguasai kompetensi yang ada (Saputri, 2022). Salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa adalah tata rias wajah geriatri yang merupakan materi yang terdapat di kelas XI. Materi tata rias wajah geriatri mencakup pengertian, perbedaan wajah wanita lanjut usia dengan wanita muda, hal yang harus diperhatikan ketika merias wajah wanita lanjut usia, dan koreksi wajah. Banyak perbedaan yang muncul di kulit wajah wanita lanjut usia dengan kulit wajah wanita muda yang belum jelas dipahami oleh siswa, selain itu siswa masih bingung dalam mengkoreksi wajah wanita lanjut usia karena fitur-fitur wajahnya yang telah berubah. Namun, materi pelajaran tata rias wajah geriatri pada SMKN 1

Buduran media yang digunakan guru saat belajar mengajar hanya buku dan pemaparan materi melalui power point saja, belum ada pengembangan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, hal ini menyebabkan fokus peserta didik cenderung kurang sehingga hasil pembelajaran juga menjadi tidak optimal terutama dalam aspek psikomotorik atau kinerja. Berikut adalah rekap data nilai siswa dalam kompetensi kinerja tata rias wajah geriatri.

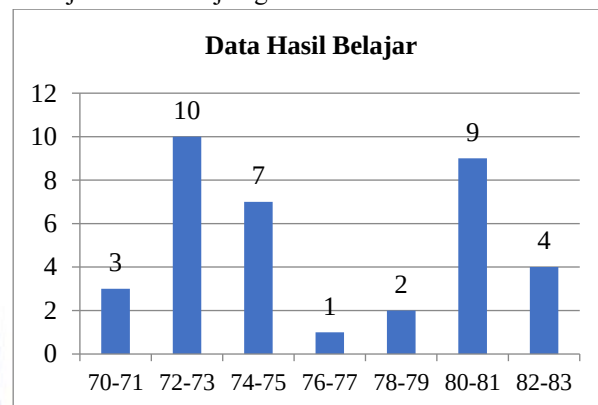


Diagram 1. Data Hasil Belajar

Dalam data rekap nilai siswa diatas membuktikan banyaknya nilai siswa yang masih berada di bawah atau hanya mendekati KKTP. Pembelajaran yang tidak optimal ini dapat berdampak pada hasil tujuan awal pendidikan di SMK yaitu membentuk lulusan yang siap memasuki dunia kerja industri dengan kompetensi yang relevan. Akibatnya adalah peserta didik tidak siap untuk terjun ke dunia industri karena keterampilan yang kurang, hal ini juga dapat berpengaruh pada nama baik dan akreditasi sekolah.

Upaya yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan kembali minat serta meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya dapat dilakukan dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang disesuaikan dengan kemajuan teknologi dan situasi yang ada. Proses pembelajaran di era modern ini sudah mulai mengandalkan dunia digital yang berperan sebagai sumber informasi, namun terdapat kendala pada siswa zaman sekarang yaitu kurangnya minat baca atau literasi jika buku tersebut terlihat tidak menarik dan berukuran tebal. Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru pengajar (Tata) yang dilakukan setelah pembelajaran pada 2 Februari siswa di SMK Negeri 1 Buduran suka kegiatan pembelajaran diiringi oleh lagu, “pada saat kegiatan mengerjakan soal atau mengerjakan sebuah proyek, siswa kami suka memutar lagu menggunakan speaker di kelas, menurut mereka hal tersebut menjadikan mereka lebih semangat dan tidak terganggu oleh rasa bosan dan mengantuk”. Wawancara juga dilakukan kepada beberapa siswa (Ririn dan Jeje) mengenai upaya mereka untuk mengatasi materi yang tidak dipahami, Ririn dan Jeje mengatakan bahwa “saya

dan teman-teman lain biasanya mencoba mengatasi rasa bosan belajar dan ketidakpahaman dengan mencari tutorial rias wajah di youtube dan tiktok, namun isi penjelasan di youtube masih ada yang berbeda dengan materi yang diajarkan oleh guru pengampu mata pelajaran, sehingga masih ada ketidaksesuaian pemahaman antara video youtube dengan penjelasan dari guru kami". Video tutorial rias di platform digital kerap kali tidak berlandaskan kajian materi atau indikator belajar yang diajarkan di sekolah sehingga ada pokok-pokok materi yang tidak tersampaikan dengan benar pada siswa.

Berdasarkan observasi, maka dalam penelitian ini media yang akan dikembangkan merupakan media berbasis audio-visual yaitu video. Video sebagai media pembelajaran mampu mempermudah guru ketika menjelaskan materi yang akan dipelajari, selain itu juga mempermudah peserta didik dalam memahami kompetensi yang harus dikuasainya karena siswa tidak hanya membaca atau mendengarkan penjelasan namun siswa dapat melihat secara langsung mengenai materi kompetensi praktikum yang harus dikuasai siswa (Delanda, 2023). Selain itu media video mudah untuk diakses oleh siswa menggunakan gadget dimanapun dan kapanpun baik secara online maupun offline karena di zaman ini rata-rata siswa telah melakukan berbagai aktivitasnya dengan menggunakan gadget (Sari, 2022).

Media video dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran dengan waktu yang lebih singkat namun tetap tidak mengurangi bahan kajian materi pembelajaran (Delanda, 2023). Dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis video ini diharapkan mampu meningkatkan minat dan hasil pembelajaran siswa. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis merancang penelitian ini dengan judul "*Pengembangan Video Pembelajaran Tata Rias Geriatri Sebagai Media Pembelajaran Siswa SMKN 1 Buduran*".

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) oleh BorgandGall. Metode penelitian R&D menurut Supriyono (2022) yang membahas model Borg & Gall, adalah pendekatan riset sistematis untuk menciptakan dan menguji produk, memastikan hasilnya layak pakai dan berkualitas melalui tahapan yang terencana. Penelitian ini menggunakan desain one shoot case study, karena desain ini praktis dan efisien untuk fokus penelitian ini yaitu pengembangan dan evaluasi awal dari media yang akan dikembangkan, sehingga tidak perlu melakukan pengukuran pre-test. Pengembangan R&D mencakup 10 (sepuluh) tahapan, namun penelitian hanya mengadaptasi 6 tahapan saja yaitu: 1) Potensi dan

masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Revisi desain, 6) Uji coba produk. Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Buduran, kabupaten Sidoarjo dengan sasaran penelitian adalah seluruh siswa kelas XI HD MUA di SMK Negeri 1 Buduran sejumlah 36 yang akan menjadi pengguna media video pembelajaran tata rias wajah geriatri.

Tahap pertama pengembangan media ini yaitu analisis potensi dan masalah. Sebuah kemungkinan dimulai dari munculnya potensi dan masalah. Potensi merupakan sesuatu yang memungkinkan untuk dikembangkan dan disempurnakan (Supriyono, 2022). Masalah juga dapat menjadi potensi jika digunakan dengan tepat. Sebagai tahapan awal penelitian, peneliti melakukan studi pustaka pada penelitian terdahulu yang membahas permasalahan yang sama serta melakukan observasi lapangan untuk menyesuaikan penelitian atau pengembangan yang akan dilakukan sesuai dengan fakta dan masalah yang ada di lapangan.

Tahap kedua adalah Pengumpulan data merupakan tahap kedua dalam penelitian yang dilakukan dengan studi literatur. Tujuan studi literatur adalah memperoleh data atau konsep teoritis yang akan menjadi bahan perencanaan dan memperkuat produk dengan harapan dapat menjadi solusi permasalahan yang diambil. Pengumpulan data yang dilakukan adalah berupa studi kepustakaan dan survei lapangan.

Tahapan ketiga yaitu Tahapan ini merupakan perencanaan dan perancangan instrumen serta media yang akan dikembangkan. Tahapan ini dimulai dengan menyusun instrumen penelitian yang berupa lembar validasi kelayakan produk dan lembar angket respon siswa. Kemudian peneliti merancang perencanaan media video pembelajaran yang disesuaikan dengan materi dan indikator kompetensi sekolah. Dalam perancangan media dilakukan beberapa tahapan yaitu; 1) Penyusunan tema dan judul media, 2) Pengembangan isi media, 3) Penyusunan Storyboard, 4) Shooting, 5) Pengeditan. Berikut merupakan draft rancangan awal alur pembuatan video pembelajaran:

Tabel 1. Rancangan Alur Media Pembelajaran

No.	Keterangan Isi Video
1.	Intro video (<i>graphic motion</i> berisi judul)
2.	Sambutan dan pemaparan singkat materi rias Wajah geriatri
3.	Penyambutan klien dan diagnosa wajah
4.	Persiapan kerja (<i>beautyciant</i> , area kerja dan klien)
5.	Langkah kerja rias wajah geriatri
6.	Tampilan hasil akhir
7.	Sambutan penutup

Tahap keempat adalah validasi desain. Setelah merancang dan mengembangkan media video kegiatan yang akan dilakukan adalah validasi media untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan dapat dianggap layak untuk digunakan. Perhitungan validasi

kelayakan dihitung menggunakan rumus rata-rata. Validasi kelayakan terhadap media akan dinilai oleh 3 orang ahli yang akan mengisi lembar angket kelayakan dengan mengajukan rancangan media/produk pada para ahli untuk diuji kelayakan media/produk tersebut (Sumarni, 2019). Validator dalam penelitian ini terdiri dari 1 ahli materi, media, serta bahasa.

Tahap selanjutnya yaitu melakukan revisi desain. Setelah media dinilai dan diuji oleh para ahli, hasil validasi tersebut dijadikan bahan evaluasi untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan media. Kemudian peneliti merevisi media sesuai hasil penilaian dan saran dari para validator sebelum dilakukan uji coba pada peserta didik.

Tahapan terakhir adalah melakukan uji coba produk kepada sasaran penelitian. Setelah media dipastikan telah direvisi, peneliti akan mengujicobakan media pada peserta didik di SMK Negeri 1 Buduran dengan menayangkan media melalui proyektor kelas. Kemudian peserta didik akan menilai isi media dengan mengisi lembar angket respon siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara dan angket. Wawancara dilakukan dengan guru dan siswa kelas XI HD MUA di SMK Negeri 1 Buduran dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun secara terstruktur dan lengkap guna memperoleh data yang diperlukan. Pada penelitian ini terdapat tiga angket yang berupa angket kelayakan oleh validator para ahli dan angket respon siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket kelayakan media, angket respon siswa dan rubrik penilaian kinerja dalam kompetensi keahlian tata rias geriatri. Langkah berikutnya adalah menganalisis data yang telah terkumpul melalui metode analisis deskriptif yaitu metode statistik yang digunakan sebagai cara untuk menggambarkan dan meringkas karakteristik utama dari suatu set data, tanpa menarik kesimpulan atau generalisasi ke populasi yang lebih besar (Mutiar, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Video

Tahap pertama, peneliti melakukan observasi dan wawancara di SMKN 1 Buduran. Hasil yang diperoleh adalah situasi pembelajaran di SMKN 1 Buduran masih monoton dan belum optimal karena media pembelajaran yang digunakan belum interaktif, sehingga pemahaman siswa menjadi tidak maksimal dan hasil belajar belum memenuhi target. Dalam hal ini, peserta didik sudah memiliki inisiatif dengan mencari video tutorial di internet. Namun belum efektif karena video yang beredar di internet belum sesuai dengan indikator pembelajaran di SMKN 1 Buduran yang menyebabkan

kerancuan dalam pemahaman materi. Oleh karena itu, didapat potensi berupa mengembangkan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran secara efektif dengan cara mengembangkan kombinasi referensi video tutorial yang beredar di internet dengan materi yang diajarkan di SMK sesuai kurikulum.

Tahap pengembangan selanjutnya adalah mengumpulkan data dengan mengumpulkan informasi dari buku atau artikel yang relevan dengan penelitian ini. Selain itu, peneliti turut melaksanakan wawancara bersama guru dan peserta didik SMKN 1 Buduran. Hasil wawancara menunjukkan informasi bahwa siswa kurang semangat karena pembelajaran di kelas kurang menarik. Akibatnya, minat siswa dalam memperhatikan pembelajaran cenderung kurang. Keadaan ini mengakibatkan sejumlah siswa mendapat hasil belajar yang kurang optimal dan tidak mengingat tahapan praktik tata rias geriatri karena materi yang didemonstrasikan di kelas tidak bisa direview saat di rumah.

Tahapan ketiga adalah mulai merancang media. Hal pertama yang dilakukan adalah menentukan tema dan konsep. Konsep yang diambil adalah video pemaparan materi dan demonstrasi mengenai tata rias geriatri. Materi akan dijelaskan secara singkat dan jelas. Setiap tahapan praktik akan dilengkapi subtitle dan dubbing. Selanjutnya mengembangkan isi video dengan menyesuaikan materi yang diambil dari referensi video pembelajaran di internet dengan materi yang ada di kurikulum SMKN 1 Buduran. Kemudian peneliti menyusun storyboard yang berfungsi untuk memandu saat pembuatan video agar isi video dapat terstruktur dan tidak ada bagian yang terlewat. Setelah semua rancangan siap, peneliti mulai melakukan shooting video sesuai dengan alur storyboard yang telah dibuat. Pengambilan video dilakukan menggunakan kamera agar kualitas video jelas dari segi warna dan ketajaman. Untuk mendukung kualitas video, lokasi shooting berada pada tempat dengan pencahayaan baik dan dibantu dengan ringlight. Setelah semua adegan yang dibutuhkan telah terekam, peneliti melakukan editing video dengan menyunting bagian video yang paling optimal. Ukuran rasio video adalah 16:9 dan berdurasi ± 10 menit. Editing video dilakukan menggunakan software Capcut Pro for PC. Adapun detail tahapan editin video yaitu; 1) Membuat graphic motion untuk opening, 2) Memilih bahan video yang paling optimal pada setiap adegan, 3) menggabungkan seluruh adegan secara urut, 4) memotong bagian adegan yang tidak diperlukan, 5) mengatur color grading, 6) Menambahkan dubbing dan subtitle, 7) Menambahkan backsound dan menyeimbangkan volume dubbing dengan backsound.

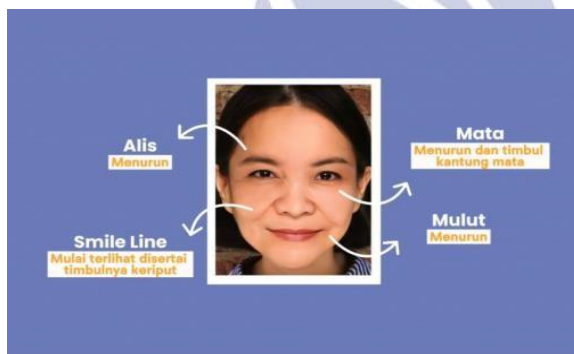
Setelah video siap ditayangkan, peneliti melakukan validasi kelayakan media oleh validator ahli media, materi, dan bahasa. Terdapat tiga aspek yang perlu divalidasi yaitu aspek materi, aspek bahasa, dan aspek media. Hasil penilaian dihitung menggunakan rumus rata-rata.

Setelah mendapat validasi dari para ahli, media direvisi dan disesuaikan berdasarkan masukan dan rekomendasi dari para validator. Berikut ini adalah detail revisi sesuai dengan saran validator:

- 1) Tabel Perbedaan wajah sebaiknya diganti dengan gambar disertai penjelasan dari narator.

FITUR WAJAH	KEADAAN WAKTU MUDA	KEADAAN PADA USIA LANJUT
Kelopak mata atas	Ketegangan jaringan masih baik	Tonus dan bugar berkurang, sehingga menurun
Kelopak mata bawah	Ketegangan jaringan masih baik	Menurun, timbul kantung-kantung di bawah mata
Sudut mata	Terletak setinggi pertengahan jarak antara puncak ke kepala dan dagu	Turun, menurun
Sudut mulut	Dari setinggi batas antara bagian 8/10 atas dan 2/10 bawah garis puncak kepala-dagu	Menurun
Hidung	Dari setinggi garis alis sampai batas antara 7/10 atas dan 3/10 bawah garis puncak kepala-dagu	Lebih panjang
Telinga	Dari setinggi garis alis sampai setinggi batas bawah hidung	Lebih panjang

Gambar 1. Sebelum Revisi I



Gambar 2. Setelah Revisi I

- 2) Pada saat narator menjelaskan mengenai pengertian tata rias geriatri, ditambahkan gambar - gambar wajah wanita geriatri.



Gambar 3. Sebelum Revisi II



Gambar 4. Setelah Revisi II

Setelah media layak dengan melalui validasi dan revisi, media diuji cobakan terhadap sasaran yaitu 36 siswa SMKN 1 Buduran kelas XI HD MUA. Video akan ditayangkan dalam pembelajaran kemudian para siswa melakukan tes kinerja tata rias geriatri dan mengisi angket reaspon siswa mengenai media video pembelajaran.

Kelayakan Media

Penilaian validasi kelayakan dibagi menjadi Tiga komponen utama meliputi aspek isi, aspek kebahasaan, dan aspek penyajian media. Hasil validasi kelayakan oleh tiga validator ahli memperoleh skor rata-rata 4,60. Berdasarkan skor tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan dan penelitian ini dapat dikategorikan “sangat baik” sesuai dengan kategori skor Widodo (2023). Berikut inia dalah rincian hasil penilaian kelayakan media.

Tabel 2. Hasil Penilaian Kelayakan Media

No.	Aspek	Skor $\bar{x}$	Kategori
1.	Materi	4,62	Sangat Baik
2.	Media	4,58	Sangat Baik
3.	Bahasa	4,6	Sangat Baik
Total		4,60	Sangat Baik

Masing-masing aspek mendapat skor dengan kategori “sangat baik”. Aspek materi memperoleh skor tertinggi yaitu 4,62. Dalam hal ini brarti bahwa teknik - teknik yang didemonstrasikan dalam video sesuai dan aman untuk diimplementasikan. Sejalan dengan pendapat Ayu (2023) yang menyatakan bahwa aspek positif utama adalah validitas isi yang menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam video adalah akurat, relevan dengan kurikulum yang berlaku, dan selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Skor terendah diperoleh oleh aspek media yang mendapat skor 4,58. Namun, nilai tersebut tetap tergolong dalam kategori “sangat baik” berdasar pada kategori skor Widodo (2023). Skor tersebut mencerminkan kejelasan demonstrasi setiap langkah teknik pada model dan mencakup ilustrasi grafis yang detail. Hal ini didukung oleh Arsyad (2020) yang

berpendapat bahwa kualitas teknis media pembelajaran yang baik mencakup aspek visual (gambar, warna, animasi) dan audio (narasi, rekaman suara, musik latar) yang jelas, menarik, dan mendukung penyampaian informasi untuk efektivitas pembelajaran.

Hasil kelayakan media yang diklasifikasikan dalam kategori “sangat baik” ini telah relevan dengan harapan dan tujuan awal pengembangan media yaitu menyediakan media pembelajaran inovatif yang dapat menunjang pembelajaran karena isi media yang relevan dengan kurikulum sekolah dan dapat dipelajari tanpa keterbatasan waktu dan tempat. Kelayakan menjadi jembatan penting yang menghubungkan proses pengembangan media dengan pencapaian hasil belajar siswa yang optimal. Sejalan dengan pendapat Vernando (2024), tanpa media yang layak, sulit untuk mengharapkan dampak positif yang signifikan terhadap pembelajaran.

Hasil Respon Siswa

Hasil respon siswa terhadap media yang dinilai dalam 10 aspek dihitung menggunakan rumus rata-rata dan mendapat skor 4,65 dengan kategori “sangat baik”. Rincian penilaian respon siswa tersaji pada diagram berikut.

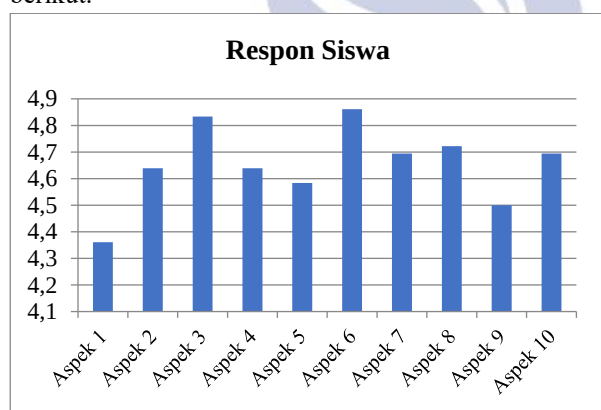


Diagram 2. Hasil Respon Siswa

Berdasarkan hasil penilaian respon siswa, media mendapat respon yang positif. Siswa memberikan respon positif karena media video mudah digunakan, diakses, dan dipahami navigasinya. Sejalan dengan Permana (2021) yang berpendapat bahwa saat respon positif diberikan oleh siswa, hal itu dapat dijadikan sebagai tolak ukur rasa senang dan nyaman seorang siswa pada saat proses pembelajaran.

Siswa SMK, pada umumnya termasuk dalam generasi Z atau Alpha yang memiliki karakteristik sebagai digital natives yang akrab dengan teknologi dan media visual (Galatso poulu, 2022). Maka dari itu, respon positif mereka terhadap penggunaan video pembelajaran mengindikasikan bahwa pendekatan ini sesuai dengan karakter dan gaya belajar mereka, sehingga berpotensi lebih efektif dibandingkan metode

yang kurang memanfaatkan teknologi. Penerimaan yang baik dari siswa terhadap media pembelajaran adalah langkah awal yang penting karena hal tersebut dapat memastikan bahwa media tersebut dapat digunakan secara optimal untuk melatih dan mengembangkan keterampilan tata rias dengan praktis dan relevan dengan kebutuhan dunia kerja. Hal tersebut menjadi acuan bahwa media dapat mencapai tujuan dari penelitian ini yang mengharapkan adanya peningkatan minat dan menjadikan hasil belajar menjadi optimal dalam keterampilan sehingga siswa siap terjun ke dunia industri dengan keahlian yang dimiliki.

Walaupun begitu, faktor eksternal juga mempengaruhi siswa ketika memberikan respon, suasana kelas saat uji coba, cara guru memperkenalkan media, dukungan teknis yang tersedia, atau bahkan kondisi emosional dan fisik siswa dapat turut mempengaruhi persepsi mereka terhadap media. Oleh karena itu, peneliti mengupayakan suasana kelas yang kondusif dan nyaman. Upaya tersebut diharapkan dapat membuat siswa memberikan respon yang didorong murni karena relevansi dan manfaat media dalam pembelajaran.

Hasil Belajar

Hasil belajar yang dinilai dalam uji coba produk adalah tes praktik kinerja tata rias wajah geriatri. Diagram berikut menunjukkan hasil perolehan tes kinerja siswa yang berdasar pada rubrik penilaian tes kinerja.

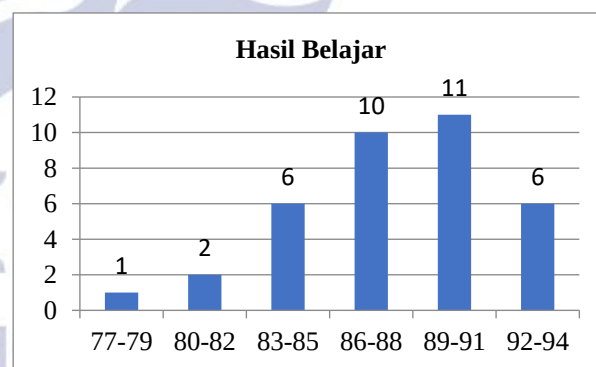


Diagram 3. Hasil Belajar

Diagram di atas menunjukkan nilai yang paling banyak diperoleh siswa ada pada kisaran 89-91 serta tidak terdapat siswa dengan perolehan nilai dibawah KТП 75. Total skor rata-rata nilai seluruh siswa adalah 87,39. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada uji coba media pembelajaran video siswa tuntas 100% secara klasikal dan individu pada kompetensi tata rias wajah geriatri.

Hasil belajar siswa yang positif dapat menjadi bukti konkret bahwa upaya pengembangan video pembelajaran ini merupakan sebuah inovasi yang efektif

dan memberikan kontribusi positif bagi perbaikan proses dan hasil pembelajaran di SMKN 1 Buduran. Hal ini sesuai dengan tujuan awal penelitian ini yaitu memberikan solusi untuk permasalahan hasil pembelajaran yang kurang optimal dan dapat menghasilkan lulusan yang lebih siap memberikan layanan tata rias yang berkualitas di dunia industri. Data hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan positif yang berfungsi sebagai validasi empiris terhadap harapan tersebut. Yusvana(2025) berpendapat bahwa hal seperti ini melampaui sekadar persepsi positif atau penilaian kelayakan media, karena langsung menunjukkan dampak nyata pada siswa.

PENUTUP

Simpulan

Media pembelajaran video tata rias wajah geriatri dikembangkan dengan mengadaptasi model R&D Borg & Gall dalam enam tahapan yang mencakup perancangan, validasi ahli, hingga uji coba pada peserta didik. Proses validasi oleh tiga validator ahli menghasilkan skor rata-rata 4,60 (kategori “sangat baik”), yang menunjukkan bahwa video tutorial ini sangat layak untuk disebarluaskan dan digunakan oleh berbagai kalangan. Selanjutnya, respon dari 36 siswa kelas XI HD MUA juga sangat positif, dengan skor rata-rata 4,65, menandakan bahwa peserta didik menerima media secara antusias dan menilai kualitasnya tinggi.

Dari segi hasil belajar psikomotorik, uji coba menunjukkan bahwa rata-rata nilai individu mencapai 87,3 dan tidak ada siswa yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (≥ 75), sehingga secara klasikal 100% tuntas. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media video sangat berpengaruh dalam membantu peserta didik mencapai kompetensi tata rias wajah geriatri secara optimal. Dengan validitas dan kelayakan yang tinggi serta efektivitas yang terbukti dalam meningkatkan hasil belajar dan penerimaan siswa, media pembelajaran video tata rias wajah geriatri ini direkomendasikan untuk diterapkan lebih luas sebagai alat bantu dalam mencapai capaian kompetensi di bidang tata rias wajah geriatri.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, Peneliti menyadari bahwa penelitian pengembangan ini masih mengandung sejumlah keterbatasan dan belum mencapai kesempurnaan sepenuhnya. Oleh sebab itu, diperlukan saran-saran konstruktif untuk pengembangan lebih lanjut di masa mendatang. Salah satu temuan penting adalah kecenderungan menurunnya keterlibatan siswa seiring dengan bertambahnya durasi video pembelajaran. Untuk itu, disarankan agar setiap segmen video dirancang dengan durasi singkat, idealnya antara 6 hingga 9 menit per klip. Jika materi cukup panjang

atau kompleks, lebih baik dibagi menjadi beberapa video pendek yang saling terhubung agar memudahkan pemahaman bertahap dan menjaga fokus siswa. Selain itu, dalam pengumpulan umpan balik dari siswa, perlu diperhatikan kemungkinan adanya "bias kesopanan", yaitu kecenderungan siswa untuk enggan menyampaikan kritik negatif secara terbuka. Untuk mengatasinya, penggunaan kuisioner anonim sangat dianjurkan agar dapat memperoleh tanggapan yang lebih jujur dan berimbang sebagai dasar evaluasi dan pengembangan media pembelajaran di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Ayu, W. S., Istiyanti, S., Yulisetiani, S. (2023). “Analisis Kelayakan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Seklah Dasar Dalam E-Learning Weling”. *Didaktika Dwija Indria*, Vol.11, No, 5, Hal.53-57.
- Delanda, Meisy Saskia. (2023). “Pengembangan Media Video Pembelajaran Rias Fantasi Di Jurusan Tata Kecantikan SMK Negeri 6 Padang”. *Skripsi Thesis*, Universitas Negeri Padang.
- Galatsopoulou, F., Kenterelidou, C., Kotsakis., Matsiola, M. (2022). “Examining Students’ Perceptions Towards Video-Based and Video- Assisted Active Learning Scenarios in Journalism and Communication Courses”. *Education Science*, 12(2):74.
- Harahap, Y. R. (2024). Analisis Kesiapan Lulusan SMK dalam Menghadapi Tantangan Industri4.0. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 14(1), 45-56.
- Haryati, S., & Sumarna, H. (2021). *Inovasi Media Pembelajaran di Era Digital*. CV Jejak.
- Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Lakeisha.
- Mutiara, A., & Safitri, F. (2023). “Pengantar Metodologi Penelitian: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Mixed Methods”. PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Permana, H., & Suryani, N. (2021). *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi*. Deepublish.
- Saputri, Aprilia. (2022). “Pengembangan Media Video Pembelajaran Rias Wajah Panggung DI Jurusan Tata Kecantikan SMK N 7 Padang”.
- Sari, A. K., Rahmiati, R., Rosalina, L., Irfan, D. (2022). “Pengembangan Media Pembelajaran Perawatan Wajah Berbasis Android Pada Kompetensi Tata Kecantikan Di Sekolah Menengah Kejuruan”. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, Vol 7, No 3, 602-606.
- Sumarni, S. (2019). *Model Penelitian dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap*

(MANTAP). Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

- Supriyono, S. (2022). "RESEARCH AND DEVELOPMENT: MODEL BORG & GALL (BAHAN AJAR REVISI)".
- Wiranata, A. (2021). "Analisis Kualitas Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D Menggunakan Metode MOS (Mean Opinion Score)". *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 57-68.
- Vernando, R., Andrizal., Basri. I. Y., Hidayat. N. (2024). "Pengembangan Video Pembelajaran Mata Kuliah Teknologi Pengkondisian Udara di Laboratorium Departemen Teknik Otomotif Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang". *Jurnal Teknologi dan Pendidikan Vokasi Indonesia*, Vol. 2, No. 3.
- Widodo, Slamet, et al. (2023). "Buku Ajar Metode Penelitian". Cv Science Techno Direct.
- Yuliani, Devi Putri. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran E-Booklet Pada Materi Biologi Sistem Pertahanan Tubuh Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI SMAN 1 Labuhan Ratu Lampung Timur". Skripsi, Universitas Negeri Surabaya
- Yumelda. (2022). "Pengembangan Media E-Booklet Pada Materi Virus Sebagai Media Penunjang Pembelajaran Di SMK Negeri 1 Trumon Timur". Skripsi, Universitas Negeri Surabaya.
- Yusvana, Rama. (2025). "Addressing the Skills Gap In Technical and Vocational Training for Sustainable Socio-Economic Growth and Development". *International Journal of Research and Innovation in Social Science*

