

PENERAPAN MEDIA VIDEO *POWTOON* UNTUK PEMBELAJARAN PANGKAS RAMBUT *MEDIUM HUSH CUT* DI SMK NEGERI 6 SURABAYA

Grace Kaleka

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

gracekaleka.21060@mhs.unesa.ac.id

Nia Kusstianti¹, Dindy Sinta Megasari², Sri Usodoningtyas³

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

niakusstianti@unesa.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi saat ini sangat berpengaruh dalam pembuatan media pembelajaran yang menunjang hasil belajar. Salah satu dari pengaruh perkembangan teknologi adalah adanya media pembelajaran berupa video *powtoon*. Video *powtoon* ini termasuk aplikasi web berbasis IT yang memiliki fitur gambar dan audio. Media pembelajaran video *powtoon* ini sangat mudah diakses oleh para guru sehingga dapat membantu membuat pembelajaran yang menarik bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) kelayakan media video *powtoon*, 2) hasil belajar siswa dan 3) respon siswa terhadap penerapan video *powtoon* pada materi pemangkasan rambut *medium hush cut* di SMK 6 Negeri Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *pre-experimental one shoot case study*, melibatkan 31 siswa kelas XI Tata Kecantikan. Data diperoleh melalui validasi media, tes hasil belajar, dan angket respon siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *powtoon* sangat layak digunakan dengan rata-rata 90,33%. Rata-rata hasil belajar siswa mencapai 86,38 dengan 58% dalam kategori sangat baik dan 42% dalam kategori baik. Respon siswa terhadap media ini juga sangat positif dengan persentase 97,86%. Dengan demikian, media video *powtoon* efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam pembelajaran pemangkasan rambut.

Kata Kunci: media video *powtoon*, pemangkasan rambut, *medium hush cut*.

Abstract

Current technological developments have a great influence on the creation of learning media that support learning outcomes. One of the influences of technological developments is the existence of learning media in the form of *powtoon* videos. This *powtoon* video is an IT-based web application that has image and audio features. This *powtoon* video learning media is very easy to access by teachers so that it can help create interesting learning for students. This study aims to determine 1) the feasibility of *powtoon* video media, 2) student learning outcomes and 3) student responses to the application of *powtoon* videos to *medium hush cut* hair cutting material at SMK Negeri Surabaya. This study uses a quantitative method with a *pre-experimental one shoot case study* design, involving 31 grade XI Beauty students. Data were obtained through media validation, learning outcome tests, and student response questionnaires. The validation results showed that *powtoon* media was very feasible to use with an average of 90.33%. The average student learning outcomes reached 86.38 with 58% in the very good category and 42% in the good category. The students' response to this media was also very positive with a percentage of 97.86%. Thus, the *powtoon* video media is effective in improving students' understanding and skills in learning hair cutting.

Keywords: *Powtoon* video media, hair trimming, *medium hush cut*

PENDAHULUAN

Revolusi digital di Indonesia kini meningkat secara konstan. Begitu banyak penggunaan teknologi untuk memenuhi berbagai kebutuhan yang diperlukan untuk mendukung berbagai industri terutama pendidikan. Adanya Digitalisasi di antara kegiatan pendidikan seperti pembelajaran telah memicu revolusi yang signifikan (Subroto et al. 2023). Pemanfaatan teknologi turut memengaruhi pendekatan, metode, dan media yang digunakan dalam proses pelatihan dan

pengembangan profesionalisme guru. Saat ini, para guru diharapkan mampu menunjukkan kompetensi dalam pemanfaatan teknologi pendidikan di dalam kelas. Selain itu, guru juga memegang peranan strategis dalam membimbing dan mempersiapkan generasi pendidik selanjutnya agar mampu mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran (Abrams, Chen, and Downton 2018). Perkembangan teknologi yang berpengaruh di lingkup pendidikan akan sarana pengajaran yang digunakan.

Media pembelajaran merupakan sarana pendukung yang digunakan dalam proses pengajaran guna membantu pendidik dalam menyampaikan informasi, konsep, maupun keterampilan kepada peserta didik secara lebih efektif (Hasan 2021). Pemanfaatan media pembelajaran berkontribusi dalam meningkatkan daya ingat siswa, mempermudah pemahaman terhadap konsep-konsep yang kompleks, serta mendorong partisipasi dengan proses pengajaran. Oleh karena itu, seleksi media oleh guru harus disesuaikan dengan karakteristik, prioritas, dan kondisi peserta didik. Jenis media dipilih juga perlu dipastikan mampu memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran yang dilaksanakan. Menurut Nurrita (2018), Karakteristik utama media dapat diklasifikasikan ke dalam tiga komponen dasar, yaitu unsur audio (suara), visual (gambar atau tampilan), dan gerak (animasi atau video).

Sebagai salah satu bentuk media pembelajaran, video memiliki berbagai fungsi penting, antara lain fungsi konsen untuk menarik perhatian peserta didik, fungsi psikologis untuk membangkitkan minat dan emosi positif, fungsi analitis untuk mendukung pemahaman konsep, serta fungsi kompensatoris yang membantu siswa dengan keterbatasan tertentu dalam menyerap materi pelajaran. Selain itu juga dapat memberikan konten yang bersifat informatif dan menghibur dapat diintegrasikan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas (Yudianto 2017). Penggunaan video pembelajaran cenderung terbatas sebagai materi tambahan, tanpa melalui proses produksi yang profesional untuk menyampaikan keseluruhan konten pembelajaran secara komprehensif (Wisada, Sudarma, and Yuda S 2019). Target dari implementasi media video dalam pengajaran adalah demi meningkatkan daya tangkap peserta didik serta mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi. Alternatif media pembelajaran bertumpu digital informasi yang dapat dimanfaatkan untuk tujuan tersebut adalah *Powtoon*.

Menurut pernyataan Anggita (2021), *Powtoon* merupakan platform bertumpu TI yang dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran dan platform yang menyediakan beragam fitur mengesankan, seperti pembuatan eksposisi dan animasi digital, dirancang agar mudah dikenakan serta mampu meningkatkan daya tarik dalam penyampaian materi. Media video *Powtoon* ini juga berbasis platform digital untuk menciptakan presentasi yang memiliki efek visual yang menarik dan timeline yang mudah digunakan (Chen et al. 2020). Media ini pada pondasinya mirip seperti *powerpoint*, akan tetapi dalam peragaan lebih dinamis karena menghimpun audio dan visual sehingga membuat siswa tidak *boring* dan menikmati pembelajaran yang ada (Rahmawati 2022). Selain itu media *powtoon* juga

termasuk media yang dengan penggunaan yang tepat, sinergis, dapat digunakan dalam kelompok besar, lebih heterogen, memotifasi dan menghibahkan *feedback* yang baik. Dengan teknologi yang digunakan pada media *powtoon* akan mempengaruhi respon dan hasil belajar siswa.

Respon siswa adalah sebuah petunjuk atau kunci untuk memahami efektivitasnya suatu pembelajaran yang diberikan dengan menunjukkan bagaimana reaksi atau tanggapan siswa dalam menanggapi suatu stimulus dalam proses pembelajaran (Muhaimin, Fajrie, and Setiawan 2021). Dengan adanya kegiatan yang memperhatikan dan menganalisis respon siswa sarana pembelajaran, guru dapat membangun lingkungan pendidikan yang modern, interaktif, dan berorientasi pada hasil belajar siswa. Memahami serta menginterpretasikan respon individu merupakan suatu tantangan tersendiri, mengingat setiap orang menunjukkan reaksi yang berbeda-beda. Pemahaman ini penting agar individu dapat memberikan tanggapan secara tepat. Pada tahap awal, respon yang diberikan tidak sekedar berasal dari stimulasi lingkungan, melainkan juga dipengaruhi oleh faktor internal dan persepsi pribadi.

Menurut Somayana (2020), hasil belajar siswa merupakan indikator pencapaian akademik yang diperoleh melalui berbagai bentuk aktivitas, seperti penyelesaian tugas, partisipasi aktif dalam bertanya maupun menjawab, serta pengakuan dalam bentuk apresiasi. Sekolah menggunakan hasil belajar ini sebagai tolok ukur keberhasilan siswa. Evaluasi terhadap hasil belajar secara rutin di nilai pada akhir setiap fase pembelajaran (Nabillah and Abadi 2019). *Outcome* pembelajaran ditentukan oleh berbagai faktor determinan, yang mencakup faktor internal seperti karakteristik individu peserta didik, serta faktor eksternal yang berkaitan dengan kondisi dan dukungan lingkungan belajar (Bararah, 2022:145). Salah satu mata pelajaran yang menuntut keterampilan praktis dan pemahaman secara menyeluruh bidang tata kecantikan adalah kompetensi pemangkas rambut.

Pada pemangkas rambut perlu diperhatikan bahwa arah pengangkatan sudut akan mempengaruhi hasil dari pemangkas rambut tersebut, dan beberapa sikap dalam memangkas haruslah memiliki sikap tubuh yang tepat. Dengan begitu hasil rambut dapat sesuai dengan ekspektasi yang diinginkan. Pemahaman dalam pemangkas rambut inilah diperlukan adanya media *powtoon* untuk efektifitas belajar. Ada beberapa hal yang sangat mempengaruhi dalam perihal pemangkas rambut yaitu adalah dari bentuk wajah, tipe rambut, dan postur tubuh, serta aspek nonfisik seperti jenis pekerjaan dan karakter kepribadian seseorang serta tren-tren yang sedang berlangsung hingga sekarang seperti

pemangkasan Rambut *Medium Hush Cut*. Model rambut ini adalah bentuk potongan rambut yang menggabungkan bob dan shaggy, sehingga tekstur dari potongan rambut ini baik dari samping dan belakang modelnya dapat terlihat, dan biasanya ditambahkan dengan potongan poni *curtain bangs* untuk mempermanis tampilan wajah.

Menurut temuan dari interview yang dilakukan peneliti saat adanya pelaksanaan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMK Negeri 6 Surabaya pada tanggal 23 Oktober 2024, diketahui bahwa dalam proses pembelajarannya, media pembelajaran yang digunakan kurang interaktif dan kaku akibatnya siswa *insufficient* serta tidak aktif dalam suatu proses pembelajaran. Di SMK Negeri 6 guru hanya menggunakan bahan bacaan serta buku materi yang digunakan sebagai acuan materi yang diberikan kepada para siswa dan masih menerapkan *teacher center*, ini dapat dilihat dari saat peneliti mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh guru di SMK Negeri 6 Surabaya khususnya pada jurusan Tata Kecantikan Rambut. Selain bahan bacaan yang digunakan, guru juga menggunakan media *powerpoint* sebagai media dalam pembelajaran terutama saat memberi materi dan menyampaikan materi pada siswa, bahkan guru menjelaskan materi tersebut secara lisan kepada siswa dan terkadang diberikan sebuah demo sebelum praktek masih ditemukan siswa yang mengalami hambatan dalam memahami atau menangkap penjelasan atau demo yang telah diberikan bahkan menjadi pasif dalam pembelajaran yang berlangsung. Hal ini didapatkan dari beberapa siswa yang menyampaikan kepada peneliti terkait media pembelajaran yang membuat mereka kurang berpartisipasi aktif dan kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan saat adanya proses pembelajaran serta demo dikelas.

Berdasarkan dari pernyataan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji potensi media video *powtoon* dalam pembelajaran pangkas rambut *medium hush cut* di SMK Negeri 6 Surabaya. Diharapkan media *powtoon* dapat memberikan kontribusi signifikan dalam mengoptimalkan hasil belajar pada pembelajaran praktik pemangkasan *medium hush cut* di SMK Negeri 6 Surabaya. Video *powtoon* termasuk media yang dikembangkan menjadi lebih interaktif, efektif, dan menarik untuk menarik perhatian siswa dan motivasi siswa terhadap pembelajaran yang diajarkan. Melalui penciptaan suasana belajar yang interaktif, dengan penggabungan teknologi yang modern akan mempengaruhi *skill* yang didapat di lingkungan sekolah. Diharapkan implementasi media video *powtoon* dapat memberikan kontribusi signifikan dalam mengoptimalkan hasil belajar pada pembelajaran

praktik pemangkasan rambut *medium hush cut* di SMK Negeri 6 Surabaya.

Studi ini dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan media video *powtoon* yang diterapkan untuk pembelajaran pangkas rambut *medium hush cut*, mengetahui hasil belajar siswa terhadap penerapan dengan media video *powtoon* dalam pembelajaran pangkas *medium hush cut* dan memahami respon siswa terhadap penerapan dengan media video *powtoon* dalam pembelajaran pangkas *medium hush cut* di SMKN 6 Surabaya

METODE

Penelitian ini mengadopsi kuantitatif dengan desain *pre-experimental* tipe *one-shot case study*, yakni sebuah rancangan yang melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan perlakuan (*treatment*) tanpa adanya kelompok pembanding. Kegiatan penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 6 Surabaya, Provinsi Jawa Timur, pada semester gasal tahun ajaran 2024/2025, tepatnya pada 28 Mei 2025, dengan penyesuaian terhadap jadwal pembelajaran mata pelajaran Pemangkasan Rambut pada materi *medium hush cut* untuk kelas XI. Variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan media video *Powtoon* dalam penyampaian materi *medium hush cut*, sedangkan variabel dependen merujuk pada capaian hasil belajar peserta didik kelas XI terhadap materi tersebut. Pemilihan sampel dilakukan melalui teknik *purposive sampling*. Sebanyak 31 siswa dari kelas XI program keahlian Kecantikan ditetapkan sebagai responden, dengan alasan bahwa kelas tersebut menunjukkan kecenderungan rendah dalam pencapaian hasil belajar. Mekanisme pengumpulan data meliputi observasi sistematis, tes, angket, serta dokumentasi. Pada kajian ini, metode pemrosesan data yang diterapkan yaitu:

1. Kelayakan media pembelajaran, yang di hitung menggunakan rumus rata-rata (*mean*) sebagai data utama untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dengan analisis data yang dihasilkan akan diolah kedalam bentuk persentase:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Susanti, 2021)

Eksplanasi:

P = Persentase

f = Kuantitas jawaban responden

N = Basis data responden

Tabel 1. Tabel Kategori Persentase

Nilai Persentase	Kategori
0% - 20%	SKB
21% - 40%	KB
41% - 60%	C
61% - 80%	B
81% - 100%	SB

(Ridwan, 2018)

2. Analisa Hasil Belajar, dianalisa dengan menggunakan perhitungan nilai keseluruhan dengan rumus berikut:

Nilai keseluruhan tes:

$$(N. \text{Kognitif} \times 30\%) + (N. \text{Psikomotorik} \times 70\%)$$

(Ridwan, 2018)

Tabel 2. Tabel Kategori persentase

Interval Nilai	Kategori
86-100	SB
71-85	B
56-70	C
41-55	KB
≤40	SKB

(Ridwan, 2018)

3. Analisa Respon Siswa

Data respons peserta didik akan dianalisis berdasarkan jawaban 'ya' dan 'tidak'. Jawaban 'ya' diberi skor 1, sedangkan jawaban 'tidak' diberi skor 0. Skoring ini mempermudah proses pengolahan dan interpretasi data. Kriteria jawaban "ya" atau "tidak" dengan menggunakan skala Guttman. Setelah itu respon siswa dihitung dengan presentase:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Susanti, 2021)

Eksplanasi:

P = Persentase

f = Kuantitas jawaban responden

N = Basis data responden

Tabel 3. Tabel Kategori Persentase

Nilai Persentase	Kategori
0% - 20%	SKB
21% - 40%	KB
41% - 60%	C
61% - 80%	B
81% - 100%	SB

(Ridwan, 2018)

Menurut Sugiyono (2020) dengan menggunakan metode *one shoot case study* terdapat 3 tahapan, yakni tingkat perancangan, tingkat pelaksanaan, serta tingkat pelaporan. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut:

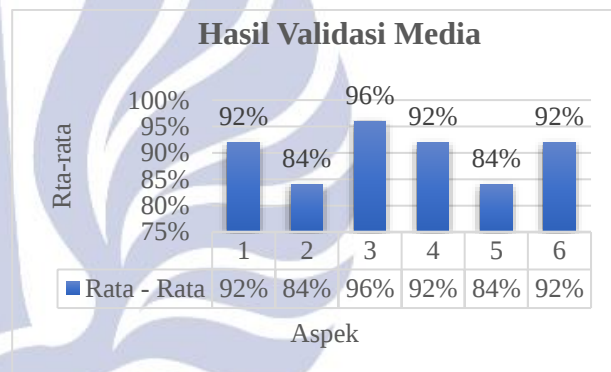
1. Tingkat Perancangan
 - a. Alur Tujuan Pembelajaran.
 - b. Modul Ajar Modul ajar.
 - c. Media *Powerpoint*.
 - d. Media Video *Powtoon*.
2. Tingkat Pelaksanaan
 - a. Uji Kelayakan Media.
 - b. Tahap pengamatan metode pembelajaran *Discovery Learning*.
 - c. *Post-test*.
3. Tinglat Pelaporan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Kelayakan Media *Powtoon*

- a. Hasil Validasi Kelayakan Video Pada Aspek Media

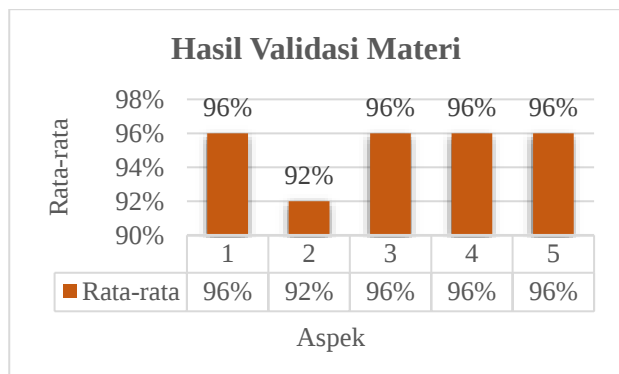


Gambar 1. Diagram Hasil Validasi Kelayakan Media

Pada aspek pertama, tercatat pada kategori 'Baik' dengan nilai nilai *average* 92%, yang menunjukkan kualitas gambar dan animasi. Aspek kedua mendapatkan nilai rata-rata 84% yang mununjukkan bahwa kualitas suara. Aspek ke tiga mendapatkan nilai rata-rata 96% yang menunjukkan tata letak elemen visual. Aspek ke 4 memperoleh nilai rata-rata 92% yang menunjukkan desain video. Aspek ke lima memperoleh nilai rata-rata 84% yang menunjukkan video memiliki fitur interaktif. Aspek ke enam memperoleh nilai rata-rata 92% yang menunjukkan video sangat mudah diakses.

Secara keseluruhan, nilai rata-rata yang diperoleh stabil dan tinggi pada kelayakan tampilan media mengindikasikan bahwa media video *powtoon* yang diterapkan pada pembelajaran teknik pemangkas *medium hush cut* di SMK Negeri 6 Surabaya sangat layak dan efektif, untuk membantu siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik.

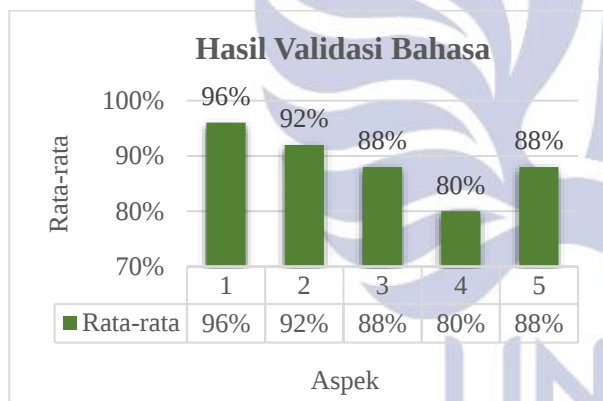
b. Hasil Validasi Kelayakan Video Pada Aspek Materi



Gambar 3. Diagram Hasil Validasi Kelayakan Materi

Mengacu output peninjauan ahli materi yang ditunjukkan pada gambar, diperoleh *average* penilaian berkisar antara 92% - 96% pada lima aspek yang dinilai. Aspek 1, 3-5 memperoleh skor 96% dan termasuk dalam kategori “sangat baik”. Aspek kedua memperoleh skor 92%, yang juga termasuk dalam kategori “sangat baik”. Secara umum, hasil validasi materi mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dibuat memenuhi standar untuk digunakan dalam proses belajar.

c. Hasil Validasi Kelayakan Video Pada Aspek Bahasa



Gambar 3. Diagram Hasil Validasi Kelayakan Bahasa

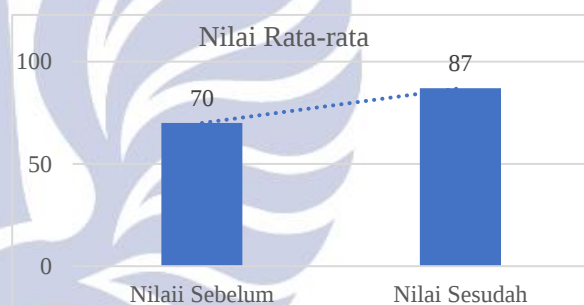
Berdasarkan hasil validasi terhadap aspek bahasa dalam media pembelajaran video *powtoon* yang dirancang, dapat diinterpretasikan bahwa media ini telah memenuhi kriteria kelayakan dari sisi penggunaan bahasa. Validasi dilakukan melalui lima indikator, yaitu: (1) kesesuaian penggunaan bahasa memperoleh persentase sebesar 96%, (2) kejelasan kalimat sebesar 92%, (3) kesederhanaan bahasa sebesar 88%, (4) keberagaman penggunaan bahasa sebesar 80%, dan (5) kesesuaian bahasa dengan format media pembelajaran memperoleh nilai sebesar 88%. Dari keseluruhan indikator tersebut, diperoleh rata-rata persentase sebesar 89%, yang termasuk dalam kategori “sangat layak”.

2. Hasil Belajar Siswa



Gambar 4. Diagram Hasil Belajar Siswa

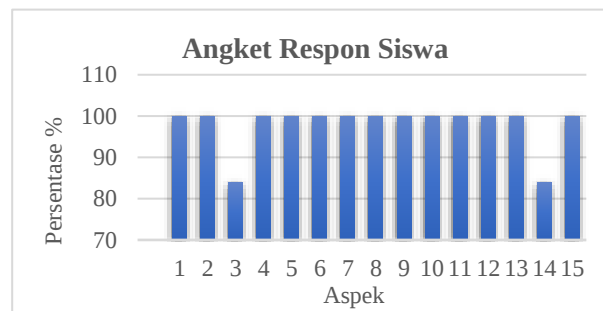
Merujuk pada Gambar 4 mengenai hasil belajar, dari total 31 peserta didik yang menjadi subjek penelitian, sebanyak 18 siswa (58,06%) memperoleh skor dalam kategori 'Sangat Baik' (rentang nilai 86–100), sementara 13 siswa (41,94%) berada pada kategori 'Baik' (rentang nilai 71–85). Tidak ditemukan peserta didik yang memperoleh skor pada kategori 'Cukup', 'Kurang', ataupun 'Sangat Kurang', yang menunjukkan bahwa seluruh capaian berada di atas batas kategori tersebut.



Gambar 5. Diagram Nilai rata-rata penggunaan media *powtoon*

Nilai rata-rata sebelum penggunaan media *powtoon* hanya mencapai 70 yang berada di bawah ketuntasan minimal. Setelah penerapan media video *powtoon* dalam proses pembelajaran, nilai rata-rata meningkat menjadi 87 yang mengindikasikan bahwa mayoritas peserta didik telah memenuhi standar ketuntasan belajar.

3. Respon Siswa



Gambar 6. Diagram Hasil Angket Respon Siswa

Berdasarkan hasil angket yang diperoleh dari 31 siswa, diketahui bahwa respon siswa terhadap penggunaan media video *powtoon* dalam pembelajaran teknik pemangkasan rambut *medium hush cut* menunjukkan hasil yang sangat baik. Sebagian besar aspek memperoleh persentase respon sebesar 100%, yang mengindikasikan bahwa mayoritas siswa memberikan penilaian sangat positif. Meskipun terdapat beberapa aspek yang persentase di bawah 100%, yaitu sebesar 81% pada aspek ke dua dan ke empat belas, nilai tersebut masih tergolong dalam kategori "baik". Secara keseluruhan, respon siswa terhadap penggunaan media video *powtoon* memperoleh nilai rata-rata sebesar 97.85% , yang termasuk dalam kategori "sangat baik" berdasarkan kriteria interpretasi data persentase.

Pembahasan

1. Kelayakan Media Video Powtoon

Media video pembelajaran berbasis *Powtoon* yang dikembangkan telah melalui tahapan validasi oleh para ahli, meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil penilaian dari ketiga aspek tersebut menunjukkan bahwa media tersebut termasuk dalam kategori 'sangat layak'. Berdasarkan hasil validasi, diperoleh persentase rata-rata kelayakan sebesar 90,33%. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan visual, animasi, navigasi, serta kejelasan informasi yang disajikan dalam video *powtoon* sudah sangat baik dan dapat menunjang efektivitas pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan penelitian (Nareswari et al. 2024), media pembelajaran dalam bentuk video memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta mengurangi kejenuhan selama proses pembelajaran berlangsung, serta dapat mengefektifkan waktu proses pembelajaran karena dapat memudahkan guru atau mengajar untuk memberikan pendekatan langsung kepada siswa. Penelitian lain (Nurhayati and , Langlang Handayani 2020) juga mengemukakan bahwa video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dinilai paling efektif dalam mendukung proses belajar mengajar. *Powtoon*, sebagai platform penyusun video animasi, menyediakan beragam fitur visual yang menarik dan dapat dikreasikan menjadi produk pembelajaran yang atraktif. Hal ini mampu meningkatkan daya tarik peserta didik, mempermudah mereka dalam memahami materi yang disampaikan, serta membantu pendidik dalam menyampaikan tujuan pembelajaran secara lebih efisien dan komunikatif.

Hasil validasi terhadap aspek materi memperoleh persentase rata-rata sebesar 95,2%, yang termasuk dalam kategori 'sangat layak'. Aspek-aspek yang dinilai meliputi ketepatan isi, keterkaitan materi dengan kurikulum, serta kelengkapan penyajian materi.

Mengingat pentingnya peran media pembelajaran dalam mendukung progres hasil belajar, maka dibutuhkan media yang dirancang secara baik, relevan dengan tujuan pembelajaran, serta sesuai dengan karakteristik siswa sebagai subjek belajar (Aini et al. 2023).

Sementara itu, validasi dari aspek bahasa menunjukkan rata-rata persentase sebesar 88,8%. Aspek bahasa mencakup penggunaan tata bahasa yang baik dan benar, kalimat yang komunikatif, serta penggunaan istilah yang sesuai dengan konteks pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa dalam video sudah cukup jelas dan dapat dipahami oleh siswa dengan baik. Sejalan dengan pendapat (Panjaitan, Maulidya, and Yokhebed 2022) bahwa bahasa dalam suatu media terutama media video pembelajaran harus memperhatikan aspek komunikatif dengan meminimalkan kerumitan struktur kalimat agar materi lebih dapat dicerna dengan baik.

2. Hasil Belajar Siswa

Dalam penelitian ini, pengukuran dilakukan melalui tes kognitif dan psikomotorik untuk mengevaluasi pemahaman dan keterampilan siswa dalam materi teknik pemangkasan rambut *medium hush cut*. Berdasarkan hasil data dari 31 responden, diketahui bahwa sebanyak 18 peserta didik (58%) memperoleh skor pada kategori 'Sangat Baik' (rentang nilai 86–100), sementara 13 peserta didik (42%) berada dalam kategori 'Baik' (rentang nilai 71–85). Tidak ditemukan peserta didik yang memperoleh nilai di bawah kategori 'Cukup', sehingga tidak ada yang masuk dalam kategori 'Kurang' maupun 'Sangat Kurang'. Adapun nilai *average* yang diperoleh dari hasil tes adalah 86,38, yang mengindikasikan bahwa mayoritas peserta didik telah mencapai hasil belajar yang sangat baik setelah diterapkannya media video *Powtoon* dalam proses pembelajaran.

Dibandingkan dengan nilai sebelumnya yang diperoleh oleh peserta didik Tata Kecantikan 2 dengan total keseluruhan rata-rata adalah 70% yang dimana tidak mencapai standar minimal yang berlaku di SMK Negeri 6 Surabaya, maka capaian ini sudah melewati batas ketuntasan klasikal. Pernyataan ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Ikhsan (2022), menyatakan bahwa peningkatan hasil belajar siswa dapat dicapai melalui penggunaan sarana pengajaran yang memfasilitasi pemahaman materi secara mudah dan menyeluruh. Media tersebut mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret, sehingga tidak hanya memahami materi secara lebih nyata, mengembangkan potensi dan keterampilan yang dimilikinya. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran video *powtoon* terbukti memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian hasil belajar.

3. Respon Siswa

Respon siswa pada penggunaan *powtoon* diukur melalui angket yang terdiri dari 15 aspek penilaian. Data diperoleh dari 31 siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil rekapitulasi menunjukkan bahwa sebagian besar aspek memperoleh persentase kelayakan penuh (100%), sedangkan hanya tiga aspek yang menunjukkan persentase 84%. Rata-rata keseluruhan respon siswa terhadap media video *powtoon* ini adalah sebesar 97,86%, yang termasuk dalam kategori Sangat Baik. Temuan ini diperkuat oleh penelitian (Syahrul Fajar, Riyana, and Hanoum 2022) yang menyatakan bahwa *Powtoon* sebagai media video interaktif terbukti efisien dalam menarik fokus siswa serta meningkatkan antusiasme belajar di kelas. Peningkatan motivasi ini berdampak positif terhadap kemudahan siswa dalam memahami materi yang disampaikan, sehingga berkontribusi pada peningkatan capaian hasil belajar secara keseluruhan.

Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis video *Powtoon* efektif dalam menarik perhatian peserta didik, memfasilitasi pemahaman materi, serta secara signifikan meningkatkan motivasi belajar. Oleh karena itu, media ini dinilai sangat layak untuk diimplementasikan, khususnya pada penyampaian materi yang memerlukan visualisasi dan demonstrasi seperti teknik pemangkas rambut *medium hush cut*.

PENUTUP Simpulan

Hasil analisis dan pembahasan menunjukkan kesimpulan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran berbasis video *Powtoon* yang dikembangkan telah melalui proses verifikasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, dan hasilnya menunjukkan bahwa media ini memenuhi kriteria kesesuaian dengan nilai rata-rata penilaian sebesar 90% dari ahli media, 95.2% dari ahli materi, dan 88.8% dari ahli bahasa. Dengan demikian, media *powtoon* dinilai layak secara optimal untuk diimplementasikan dalam kegiatan belajar pada kompetensi pemangkas rambut *medium hush cut*.
2. Penilaian terhadap capaian belajar dilakukan melalui tes kognitif dan psikomotorik. Dari 31 siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media video *powtoon*, diperoleh nilai rata-rata sebesar 86,84, dengan rincian 18 siswa (58%) masuk kategori sangat baik, dan 13 siswa (42%) masuk kategori baik. Seluruh siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan.
3. Respon siswa terhadap penggunaan media video *powtoon* diperoleh melalui penyebaran angket yang

mencakup 15 aspek penilaian. Hasil respon menunjukkan bahwa sebagian besar aspek memperoleh persentase 100%, dan hanya tiga aspek yang memperoleh 84%. Rata-rata keseluruhan adalah 97,86%, yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Saran

Beberapa rekomendasi untuk pengembangan dan implementasi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Penerapan media video *Powtoon* dapat diperluas ke bahasan lain yang relevan dengan kebutuhan siswa.
2. Guru dapat mengembangkan inovasi dalam bidang teknologi pada media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
3. Penelitian ini dapat diperluas dengan mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif dan disesuaikan dengan perkembangan teknologi terkini.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan apresiasi dan ucapan terima kasih kepada SMK Negeri 6 Surabaya atas dukungan, fasilitas, serta kemudahan akses yang telah diberikan selama berlangsungnya kegiatan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrams, Sandra et al. 2018. *Managing Educational Technology: School Partnerships and Technology Integration*. *Managing Educational Technology: School Partnerships and Technology Integration*: 1–156.
- Aini, Kamilatul et al. 2023. Uji Kelayakan Media Pembelajaran Videoscribe Berbasis Animation Drawing Menggunakan Model Addie Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Journal Natural Science Education Research* 6(1): 112–21
- Anggita, Zulfah. 2021. Penggunaan *Powtoon* Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2): 44–52
- Bararah, I. 2022. Fungsi Metode Pencapaian Tujuan Komponen Pembelajaran. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 12(1), 143-159.
- Chen, Hong et al. 2020. M 2 -1,2-. *Al Intaj: Jurnal Ekonomi dan Perbankan Syariah*, 6(2): 159.
- Hasan, Muhammad et al. 2021. Media Pembelajaran. Tahta Media Group.
- IKHSAN, KOMARA NUR. 2022. Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(3): 119–27

- Muhaimin, Muhammad, et al. 2021. Respon Kognitif Anak Dalam Produk Permainan Remitan Desa Mayong Lor Jepara. 2(5): 149–50.
- Nabillah, Tasya, and Agung Prasetyo Abadi. 2019. “Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa.” : 659–63.
- Nareswari, Adita Az-zahra, et al. 2024. Analisis Kelayakan Video Pada Materi Trigonometri Sebagai Media Pembelajaran. 6(2): 383–96
- Nurhayati, Hermin, and Nuni Widiarti , Langlang Handayani. 2020. Media Pembelajaran Jurnal. *Jurnal Basicedu* 5(5): 3(2), 524–32.
- Nurrita, Teni. 2018. Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa. 03: 171–87.
- Panjaitan, Ruqiah Ganda Putri, et al. 2022. Kelayakan Media Flash Flipbook Pada Submateri Darah. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains* 11(2): 77–87.
- Rahmawati, Arie. 2022. Kelebihan Dan Kekurangan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 17(1): 1–8.
- Ridwan. 2018. Dasar-dasar Statistika (P. D. Iswata (ed.)). Bandung: Alfabeta.
- Somayana, Wayan. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1(3): 350–61.
- Subroto, Desty Endrawati et al. 2023. Implementasi Teknologi Dalam Pembelajaran Di Era Digital: Tantangan Dan Peluang Bagi Dunia Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science* 1(07): 473–80.
- Sugiyono. 2020. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Alfabeta, Bandung
- Susanti, E. D., & Sholihah, U. 2021. Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Pada Materi Luas Dan Volume. *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1).
- Syahrul Fajar, et al. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu. *Edutcehnologia* 6(9): 4784–93.
- Wisada, Putu Darma, et al. 2019. Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology* 3(3): 140
- Yudianto, Arif. 2017. Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan* 2017: 234–37.