

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PADA MATERI RIAS WAJAH PANGGUNG KELAS XI SMK NEGERI 6 SURABAYA

Aisa Nur Layli

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

aisanur.21048@mhs.unesa.ac.id

Maspiyah¹, Mutimmatul Faidah², Biyan Yesi Wilujeng³

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

maspiyah@unesa.ac.id

Abstrak

Studi ini bertujuan untuk membuat video tutorial yang berfungsi sebagai media pembelajaran untuk materi rias wajah panggung di kelas XI SMK Negeri 6 Surabaya. Studi ini menggunakan R&D dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli yang berkaitan dengan elemen media 96,88%, aspek materi 96,25%, dan aspek bahasa 95%. Rata-rata semua aspek adalah 96,04% sehingga dapat digolongkan ke dalam kategori "sangat layak" untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, siswa memiliki persentase ketuntasan klasik sebesar 89,44 dengan nilai rata-rata hasil belajar kognitif 92,59%, Namun, dalam hal psikomotorik, nilai rata-ratanya adalah 88,15, dengan persentase ketuntasan klasikal 100%, keduanya berada pada kategori "sangat baik". Persentase siswa yang menanggapi tutorial video adalah 95,3%, yang dianggap "sangat positif". Oleh karena itu, disimpulkan bahwa bahan pembelajaran video instruksional sangat cocok dan efektif untuk diterapkan dalam mengajarkan materi rias wajah panggung tari Bali. Studi ini diharapkan untuk berfungsi sebagai panduan untuk evolusi media serupa dalam bidang kecantikan dan profesi lainnya.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Tutorial, Rias Wajah Panggung, Tari Pendet Bali

Abstract

The purpose of this project is to produce a video lesson that will function as an instructional tool for stage makeup in SMK Negeri 6 Surabaya's class XI. The five steps of the ADDIE development model—analysis, design, development, implementation, and evaluation—are used in this study's research and development. Expert validation for media elements was 96.88%, material aspects were 96.25%, and language aspects were 95%, according to the study's findings. With an overall average of 96.04%, it falls into the "very suitable" category for educational usage. Additionally, the average value of cognitive learning outcomes was 92.59%, and the students' classical completion rate was 89.44. The psychomotor score, on the other hand, was in the "very good" range with an average of 88.15 and a classical completion percentage of 100%. With 95.3% of pupils responding to the video session, the response rate was deemed "very positive." Thus, it can be said that teaching Balinese dancing stage makeup through video instructional learning materials is quite appropriate and successful. It is expected that this research will serve as a roadmap for the creation of comparable media in the fields of beauty and other occupations.

Keywords: Learning Media, Video Tutorial, Stage Makeup, Balinese Pendet Dance

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu alat yang krusial dalam proses pembangunan dan penanaman nilai-nilai pada sumber daya manusia yang menghasilkan tatanan masyarakat yang beradab (Syed dan Naquib, 2023). Pendidikan memiliki dampak yang besar terhadap kualitas suatu bangsa, sehingga perlu dimaksimalkan dengan dukungan dari semua pihak, termasuk para pengajar (Fitriani, D. A, 2022). Selaras dengan kemajuan teknologi yang cepat, para pendidik diharapkan dapat menggunakan teknologi dengan efektif, terutama dalam proses belajar mengajar.

Menurut Mauliana, E. (2022) media adalah sarana yang dimanfaatkan oleh pengajar untuk mengatasi masalah dan mencapai tujuan pembelajaran yang merupakan bagian dari proses belajar. Sinta (2022) media adalah sarana yang dimanfaatkan dalam memberikan informasi berbentuk materi pembelajaran selama proses belajar. Menurut Ani Daniyati et al. (2023), pembelajaran adalah proses di mana guru mengajarkan materi sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa sehingga mereka dapat memperluas pengetahuan mereka. Menurut Kholisoh et al., (2024) media pembelajaran mencakup segala jenis yang mampu menyampaikan informasi, sehingga dapat

membangkitkan ketertarikan, perhatian, dan emosi dengan maksud instruksional dari guru kepada murid. Menurut Kurniawati (2021:110), media dapat dianggap sebagai media pembelajaran apabila digunakan untuk menyampaikan informasi yang berfungsi sebagai pengajaran dan berperan dalam mendukung proses belajar yang lebih baik.

Di SMK Kecantikan terdapat capaian pembelajaran rias wajah memiliki berbagai tujuan, seperti mempercantik penampilan, menonjolkan bagian tertentu, atau menghasilkan kesan dramatis serta karakter yang spesifik. Ada banyak variasi dalam tata rias wajah, salah satunya adalah rias wajah untuk pertunjukan. Menurut Ismawati dan Marwiyah (2022) riasan panggung merupakan jenis riasan yang diadaptasi dari tema pertunjukan dan digunakan pada saat pementasan di atas panggung. Rias wajah ini dirancang agar terlihat jelas dari jarak jauh di bawah cahaya yang terang, dengan detail wajah yang mencolok, sehingga menciptakan kontras yang menarik perhatian. Riasan panggung diterapkan untuk penampilan di atas panggung, seperti pada model di acara mode, penyanyi dalam pertunjukan musik, aktor teater, dan penari. Rias wajah untuk pertunjukan mencakup rias wajah untuk fashion show, rias wajah penari, serta rias wajah aktor. Dari pernyataan di atas menunjukkan apabila rias wajah panggung termasuk jenis seni dengan penerapan makeup secara mencolok dan menekankan fitur tertentu di wajah demi kepentingan performa di atas panggung. Untuk melakukan rias wajah panggung, diperlukan berbagai alat yang digunakan dalam proses pengaplikasian kosmetik.

Dalam proses belajar rias wajah panggung, pengajar masih memakai media PPT (PowerPoint) yang mengandung teks dengan pendekatan ceramah yang berfokus pada guru, sehingga menyebabkan kebosanan di kalangan siswa. Selain itu, saat guru menunjukkan teknik makeup, perhatian siswa sering kali tidak terfokus pada demonstrasi tersebut, sehingga tidak semua pengetahuan dapat dipahami dan diingat dengan baik. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan media yang dapat meningkatkan semangat siswa, salah satunya melalui penggunaan media interaktif berbasis video yang bisa diputar berulang kali serta diputar dalam berbagai kesempatan.

Video adalah gambar bergerak dengan suara. Media video untuk pembelajaran adalah kombinasi antara audio dan visual yang tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga menghadirkan hiburan agar siswa dapat dengan lebih cepat memahami materi yang diajarkan (Nuwahiddah, 2021). Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat bahwa video tutorial dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa dan mempermudah pemahaman mereka terhadap materi

pelajaran melalui media gambar bergerak yang disertai audio dan teks (Adisasongko, 2019).

Hasil belajar terlihat dari perubahan perilaku siswa yang berkaitan dengan materi yang mereka pelajari. Berdasarkan (Hamna & Windar, 2022) kecakapan yang didapat siswa selepas menerima pengajaran mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hasil pembelajaran merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah menjalani proses belajar dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Proses belajar dianggap berhasil jika tingkat pemahaman yang tinggi telah dicapai, baik secara pribadi maupun dalam kelompok, dan pencapaian perilaku yang ditetapkan dalam tujuan pembelajaran (Mustika, et al. 2021). Hasil belajar dipengaruhi oleh dua variabel, yaitu: faktor kapasitas individu dan faktor lingkungan. Faktor internal siswa dan eksternal adalah dua kategori menurut Damayanti (2022).

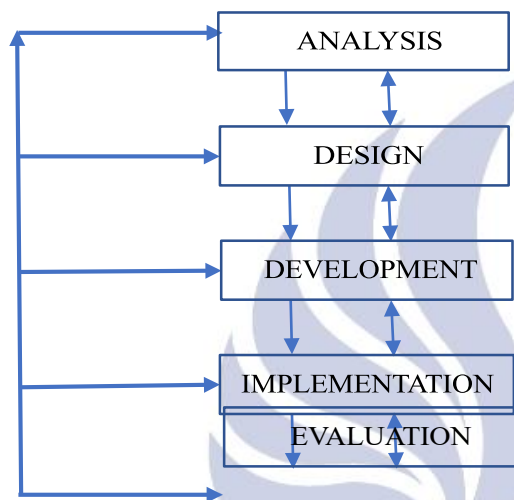
Di sisi lain, respon siswa dapat diartikan sebagai reaksi, tanggapan, atau jawaban terhadap suatu kejadian atau rangsangan. Menurut pandangan Wijayanti, dkk. (2015:182) respon adalah hasil dari perilaku yang dapat diamati maupun tidak dapat diamati yang muncul sebagai reaksi dari individu. Respon adalah proses di mana seorang individu bisa menerima atau menolak perubahan sebagai reaksi terhadap informasi yang ditujukan untuk memengaruhi pengetahuan, pandangan, serta tindakan (Simbolon, 2021). Refleksi di akhir sesi sangat penting dalam proses belajar karena memungkinkan guru untuk mengidentifikasi masalah dan tantangan yang dihadapi siswa selama proses pembelajaran (Munastiwi, 2020). Tanggapan siswa merupakan reaksi atau respons siswa dalam kegiatan belajar dan menjadi salah satu elemen yang vital dalam proses pembelajaran. Ketidacukupan respon dari siswa dapat menghalangi jalannya proses pembelajaran, sehingga hasil yang diperoleh menjadi kurang optimal; selain itu, kurangnya keterlibatan siswa juga akan menghambat proses belajar dan berpengaruh pada hasil yang diperoleh.

Beberapa studi yang sesuai dengan penelitian ini yaitu Pengembangan Video Tutorial Pada Materi Rias Wajah Sehari-hari di SMK 08 Surabaya yang ditulis oleh A. Lucky Habsari pada tahun 2023. Penelitian ini memiliki kesamaan dalam hal mengkaji pengembangan media belajar berupa video tutorial, sementara perbedaannya terletak pada lokasi penelitian yang dilaksanakan di SMKN 08 Surabaya dengan fokus pada kompetensi rias wajah sehari-hari. Selanjutnya, Penelitian yang berjudul Pengembangan media pembelajaran media video tutorial rias wajah sehari-hari untuk meningkatkan hasil praktik kelas X SMK Negeri 3 Kediri yang ditulis oleh Diah Ayu Wulandari tahun 2020. Penelitian ini memiliki

kesamaan yakni keduanya mengeksplorasi pengembangan media video tutorial, namun perbedaannya terletak pada lokasi penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 3 Kediri dan kompetensi yang diangkat adalah rias wajah untuk sehari-hari.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan yang mengacu pada penelitian dan pengembangan (R&D). Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE, yang terdiri dari lima langkah:



Bagan 1. Model penelitian ADDIE

Subjek yang diteliti pada studi ini adalah siswa dari jurusan Tata Kecantikan Kulit dan Rambut kelas XI di SMK Negeri 6 Surabaya, dengan total 27 siswa. Penelitian ini mengambil sampel dari kelas Tata Kecantikan 3 kelas XI SMK Negeri 6 Surabaya, yang dipilih melalui metode purposive sampling. Teknik pengumpulan informasi pada studi ini terbagi menjadi tiga jenis, yaitu metode pengamatan, uji, dan kuesioner. Penelitian ini menggunakan lembar pengamatan, tes, dan kuesioner. Metode analisis data yang diterapkan untuk memahami hasil penelitian dan membuat kesimpulan meliputi:

Analisis kelayakan media

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Total skor (x)}}{\text{Skor maksimum (y)}} \times 100\%$$

Keterangan:

Total Poin (x): Akumulasi poin keseluruhan yang diraih dari semua validator

Poin Tertinggi (y): Poin maksimum dari lembar validasi dikali jumlah validator

Tabel 1. Skala penilaian kelayakan media

Nilai	Kriteria
1	Sangat kurang layak
2	Kurang layak
3	Cukup layak
4	Layak
5	Sangat Layak

Tabel 2. Kriteria interpretasi nilai kelayakan media

No.	Rerata skor jawaban (%)	Tingkat validasi
1.	0 sampai 20	Sangat kurang layak
2.	21 sampai 40	Kurang layak
3.	41 sampai 60	Cukup layak
4.	61 sampai 80	Layak
5.	81 sampai 100	Sangat Layak

Analisa hasil belajar

Berikut ini adalah syarat untuk menentukn kelulusan nilai siswa:

Lulus = Nilai $\geq 75\%$

Tidak Lulus = Nilai $\leq 75\%$

Rumus nilai rahan pengetahuan dan keterampilan:

$$\text{Skor hasil} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Rumus ketercapaian pembelajaran:

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

Keterangan:

P: Persentase ketuntasan belajar

S: Jumlah siswa yang tuntas belajar

N: total peserta didik

Tabel 3. Persentase ketercapaian belajar klasikal

Persentase ketercapaian belajar klasikal	Kriteria
$P > 85\%$	Sangat Baik
$75\% < P \leq 85\%$	Baik
$65\% < P \leq 75\%$	Cukup Baik
$55\% < P \leq 65\%$	Kurang Baik
$P \leq 65\%$	Sangat Kurang Baik

(Sumber: Usman, 2010)

Analisis respon siswa

Tabel 4. Skala penilaian respon siswa

Skor	Keterangan
1	Ya
0	Tidak

$$\text{Skor hasil} = \frac{\text{Jumlah yang menjawab YA}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Tabel 5. Kriteria persentase resppon siswa

No.	Skor jawaban (%)	Tingkat validasi
1.	0 sampai 20	Sangat Buruk
2.	21 sampai 40	Buruk
3.	41 sampai 60	Cukup Buruk
4.	61 sampai 80	Baik
5.	81 ampai 100	Sangat Baik

(Sumber: Humaidi et al., 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tahapan Proses Pengembangan Media

1. Analisis (*Analyze*)

Melalui pengumpulan informasi yang didapat selama kegiatan PLP di SMKN 6 Surabaya terkait proses pembelajaran materi rias wajah panggung, terdapat beberapa hal sebagai berikut: 1) Dalam pelajaran, pengajar menggunakan modul dan media presentasi berbasis powerpoint yang hanya mengandung teks, sehingga siswa kurang tertarik, 2) Ketika pengajar melakukan demonstrasi make up, perhatian siswa terhadap demonstrasi yang dilakukan masih kurang, dan mungkin tidak semua informasi dapat dipahami serta diingat dengan baik, 3) SMKN 6 Surabaya merupakan sekolah yang menerima siswa inklusif atau penyandang disabilitas, di mana setiap kelas tata kecantikan memiliki 1-2 siswa penyandang disabilitas yang mungkin tidak dapat mengikuti pembelajaran sebagaimana siswa lainnya, sehingga diperlukan dua metode pembelajaran (audio-visual) seperti video tutorial.

2. Perancangan (*Design*)

a. Penyusunan materi video

Materi yang digunakan dalam video pembelajaran rias wajah panggung tari pendet bali sesuai dengan tujuan pendidikan sekolah. Video tersebut membahas pengertian makeup panggung, kategori makeup panggung, definisi rias wajah tari pendet bali, karakteristik, dan prosedur rias wajah tari pendet bali.

b. Merancang *storyboard*

Storyboard adalah ringkasan umum dari media video. Tujuan pembuatan *storyboard* atau naskah ini adalah untuk membantu peneliti menyusun dan merangkai teks dan alur video yang akan dibuat.

3. Pengembangan (*Development*)

a. Proses pembuatan dan edit video

b. Uji kelayakan media video tutorial

c. Proses revisi media video tutorial

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada langkah implementasi, media video yang telah dimodifikasi dengan mempertimbangkan pendapat para ahli kemudian ditayangkan di kelas XI Kecantikan, yang terdiri dari 27 siswa. Untuk menentukan apakah penggunaan media video berguna atau tidak, penelitian ini dilakukan dalam satu pertemuan, yaitu dengan

memberikan satu perawatan atau perlakuan pada tes kognitif dan psikomotor tanpa membandingkan tes sebelum dan setelahnya.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Dengan memberikan lembar angket kepada siswa, tahap evaluasi dilakukan untuk melihat apakah tujuan dan sasaran media pembelajaran video tutorial telah tercapai. Dengan cara ini, peneliti juga dapat mengetahui bagaimana respons atau tanggapan siswa terhadap media pembelajaran video tutorial.

Hasil Kelayakan Media

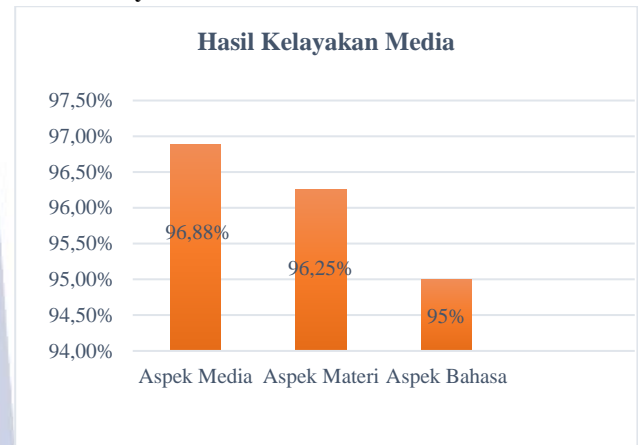


Diagram 1. Hasil kelayakan media

Tabel 6. Hasil penilaian kelayakan media

No.	Indikator Penilaian Media	Validator				Total	%
		V1	V2	V3	V4		
1.	Ketepatan pemilihan Audio	4	5	5	5	19	95
2.	Pengisian suara terdengar jelas	5	5	5	5	20	100
3.	Ketepatan penggunaan <i>font</i> (memilih ukuran, warna, dan teks yang tepat) untuk memudahkan pembacaan.	5	5	5	5	20	100
4.	Kesesuaian ilustrasi dan gambar yang digunakan dalam media	4	5	5	5	19	95
5.	Kemenarikan dan kualitas tampilan media	5	5	4	4	18	90
6.	Media mudah digunakan oleh siswa	5	5	5	5	20	100
7.	Ukuran <i>file</i> tidak terlalu besar	5	5	5	5	20	100
8.	Media tidak <i>error</i> saat ditayangkan	4	5	5	5	19	95

Tabel 7. Hasil penilaian kelayakan materi

No.	Indikator Penilaian Materi	Validator				Total	%
		V1	V2	V3	V4		
1.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	4	5	5	19	95
2.	Penyajian materi sistematis	5	5	5	5	20	100
3.	Kesesuaian judul dengan isi materi	5	5	5	5	20	100
4.	Keserasian antara tampilan gambar dan materi	5	4	5	4	18	90

Tabel 8. Hasil penilaian kelayakan bahasa

No.	Indikator Penilaian Bahasa	Validator				Total	%
		V1	V2	V3	V4		
1.	Penulisan sudah sesuai dengan ejaan	4	5	5	5	19	95
2.	Penulisan bahasa asing sudah sesuai	4	4	5	5	18	90
3.	Penyajian kalimat lugas dan mudah dipahami oleh siswa	4	5	5	5	19	95
4.	Kalimat yang digunakan berisi informasi yang ingin disampaikan	5	5	5	5	20	100

Hasil Belajar

Hasil belajar ranah kognitif dan psikomoto

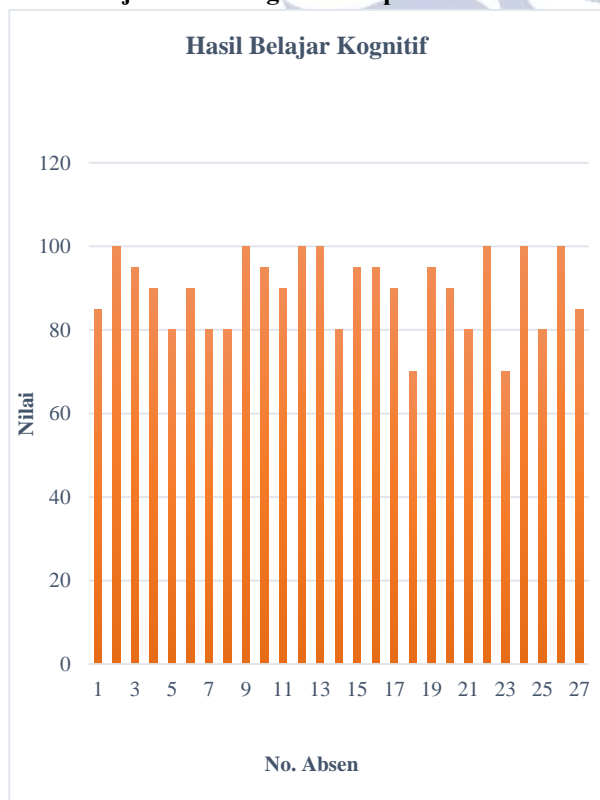


Diagram 2. Hasil belajar kognitif

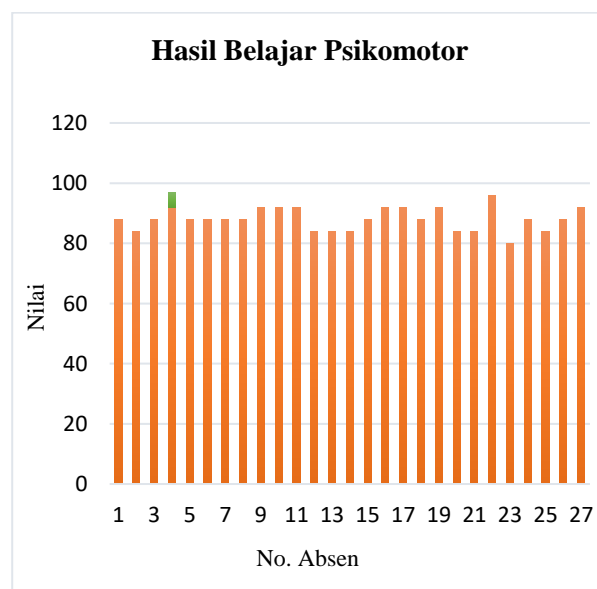


Diagram 3. Hasil belajar psikomotor

Pembahasan

Kelayakan Media Pembelajaran

Berdasarkan uraian di atas, studi ini menciptakan produk pengembangan dalam bentuk video instruksional dengan menggunakan model studi ADDIE Pengujian yang dilakukan mencakup evaluasi aspek media, materi, dan bahasa. Hasil penilaian dari para validator menunjukkan bahwa aspek bahasa memiliki nilai terendah dengan total data mencapai 95%. Sebaliknya, aspek media memperoleh nilai tertinggi dengan total data sebesar 96,88%. Secara keseluruhan, data yang diperoleh dari aspek media, materi, dan bahasa adalah 96,04%. Ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Nidya dan Andi (2022) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran dianggap layak setelah melewati proses validasi oleh para ahli, dan dinyatakan sangat layak jika skor validasi di atas 80%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh dari keseluruhan aspek media, materi, dan bahasa adalah 96,04%, sehingga media ajar video tutorial ini tergolong dalam kategori “Sangat Layak”.

Hasil Belajar Siswa

Hasil Belajar Kognitif

Menurut Trianto pada tahun 2018, sebuah kelas dianggap tuntas secara keseluruhan jika setidaknya 75% dari siswa dalam kelas tersebut telah memenuhi syarat KKM yang ditetapkan oleh sekolah. Jika sebuah kelas dinyatakan tuntas secara keseluruhan, ini menunjukkan bahwa siswa telah berhasil dalam pembelajaran mereka. Sebaliknya, jika kelas tidak mencapai ketuntasan secara keseluruhan, hal itu menunjukkan bahwa siswa mengalami kegagalan dalam belajar. Penilaian ini bisa dilakukan melalui ujian pengetahuan yang diberikan kepada siswa serta hasil keterampilan yang ditunjukkan

selama proses pembelajaran. Persentase ketuntasan klasikal untuk ranah kognitif secara keseluruhan mencapai 92,59%, yang menunjukkan kategori "Sangat Baik", sehingga dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar dalam domain kognitif telah dicapai dengan sukses.

Hasil Belajar Psikomotor

Indikator sukses dalam ranah psikomotor dilihat dari pencapaian belajar secara klasikal, yaitu persentase siswa yang telah memenuhi nilai minimum ketuntasan (KKM) di seluruh kelas. Pendapat Trianto (2018), yang menyatakan bahwa sebuah kelas dianggap selesai secara klasikal apabila terdapat $\geq 75\%$ siswa yang telah mencapai nilai KKM yang ditentukan oleh sekolah. Dalam ranah psikomotor, seluruh siswa berjumlah 27 berhasil mencapai ketuntasan belajar, sehingga persentasenya mencapai 100% dan dapat diklasifikasikan sebagai "Sangat Baik". Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar psikomotor telah dicapai dengan sukses.

Respon Siswa

Melalui kuesioner, kita dapat memahami karakteristik baik individu maupun kelompok. Terdapat dua elemen penting dalam kuesioner tersebut, yaitu tanggapan dan reaksi. Dari data yang berhasil dikumpulkan, diperoleh angka keseluruhan mencapai 98,15% atau dalam persentase $\geq 61\%$, sehingga bisa disimpulkan bahwa alat pembelajaran ini tergolong "Sangat Positif" menurut tabel kriteria penilaian. Pembahasan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari Dewi pada tahun 2019, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video sangat baik digunakan, dengan perolehan tanggapan dari peserta didik mencapai rata-rata 84,37%. Ini juga didukung oleh pernyataan Riduwan pada tahun 2018, yang menunjukkan bahwa media ajar video yang dibuat dianggap layak atau sangat layak jika menerima tanggapan rata-rata dari lembar validasi ahli dan tanggapan siswa dari kuesioner.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan diskusi, bisa disimpulkan bahwa video tutorial untuk materi rias wajah panggung berada dalam kategori "Sangat Layak" untuk digunakan sebagai alat pembelajaran. Para ahli menilai media, konten, dan bahasa video tersebut. Hasil pembelajaran yang diraih peserta didik dalam ranah pengetahuan dan keterampilan menunjukkan persentase ketuntasan klasikal yang keseluruhannya mencapai 92,59% untuk ranah kognitif dan 100% untuk ranah psikomotor. Nilai ini melampaui standar ketuntasan belajar sekolah, yaitu minimal 75% siswa dinyatakan

tuntas secara klasikal dengan nilai minimal 75, sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas telah tuntas secara klasikal atau berada dalam kategori "Sangat Baik". Siswa kelas XI Tata Kecantikan di SMK Negeri 6 Surabaya memberikan umpan balik positif tentang pengembangan media pembelajaran video tutorial tentang materi rias wajah panggung. Hal ini tercermin dari rata-rata persentase keseluruhan yang mencapai $\geq 61\%$, sehingga media pembelajaran ini dapat dikategorikan "Sangat Positif" menurut tabel kriteria penilaian.

Saran

Hasil penelitian di atas merekomendasikan pembuatan video instruksional bisa digunakan secara optimal dalam proses belajar mengajar, baik sebagai media utama maupun sebagai pelengkap untuk pembelajaran tata rias wajah panggung. Penggunaan media ini bisa memotivasi siswa untuk belajar serta mengurangi rasa bosan akibat metode pengajaran ceramah. Diperlukan evaluasi dan pembaruan konten video secara rutin agar materi yang disajikan relevan dengan perkembangan tren dalam tata rias serta perubahan dalam kurikulum. Pengembangan video tutorial dalam materi tata rias wajah panggung merupakan langkah pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi. Oleh karena itu, diharapkan para pendidik bisa lebih inovatif dan menyajikan variasi dalam pengajaran di kelas kecantikan serta dalam materi lainnya. Model pengembangan yang berbasis pada ADDIE yang diterapkan dalam penelitian ini bisa digunakan sebagai pedoman untuk menciptakan media serupa di bidang keahlian lain. Penelitian lebih lanjut juga dianjurkan untuk dilakukan dalam skala yang lebih besar dengan melibatkan variasi karakteristik peserta didik yang lebih banyak, supaya hasil yang didapatkan lebih umum dan bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisasongko, N. (2019). Di masa pandemi memanfaatkan Media Video Sebagai Pengajaran untuk Peserta didik Kompetensi Keahlian. TKR SMK. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 2019, 829-834.
- Ani Saniyati et al. (2023). "Rancangan Media Pembelajaran". *Journal of Student Research* 1(1): 282-94.
- Fitriani, D.a, Budhayani, I.D.A.M, Agendari, M.D. (2022). "Dikembangkannya Media Ajar Berbasis Video Tutorial Pada Materi Pelajaran Rias Wajah Panggung". *Jurnal Bosaparias: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga* 13(3): 131-38.

- Hamna, & Windar. (2022). Penerapan Pendidikan Sikap Melalui Penguatan Pelaksanaan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendekar PGSD*. 1(1), 1-12.
- Ismawati, Fitri Choyrotul, and Marwiyah. (2022). “Hasil Belajar Pada Pelajaran Rias Wajah Panggung Menggunakan Moodle untuk Pembelajaran Daring di SMKN 3 Magelang”. *Beauty and Beauty. Health Education* 11(1): 20-30.
- Kholisoh and Giska Eny Fauziah. (2024). “Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar Melalui Pengembangan Media *Audio Visual Powerpoint*”: 87-102.
- Kurniawati, E., (2021). “Meningkatkan Prestasi Belajar PPKN dengan Implementasi Media Pembelajaran *Game Monopoli*.” Dalam *Pedagogi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v1i1.74>.
- Lucku Auliya Habsari. (2023). Pengembangan Media Video Pada Rias Wajah Sehari-hari di SMKN 6 Surabaya. 12, 147-159.
- Mauliana, et al. (2022). “Hasil Belajar Siswa pada Materi Pembelajaran Ipa Melalui Penerapan Video Animasi”, *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* 2(2): 287-98.
- Nidya, N. F., & Andi, R. (2022). Pengembangan dan validasi media video pembelajaran IPA berbasis animasi di SMP. *Jurnal Edukasi Sains*, 8(3), 214–225.
- Nuwahiddah, et al. 2021. “No Title.” 17(1).
- Riduwan (2018). Media Pembelajaran Android Infografis Berbasis Android. *Jurnal Educatio*, 8(3), 935-942.
- Sugiyono, (2020), Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Sudarti, Dwi Okti. (2023). Kajian Teori Behavioristik dan Tanggapan dalam Meningkatkan Keinginan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 11(2), 80-90.
- Syed, M., & Naquib, M. (2023). *PENDIDIKAN*. 6(3), 150–159.
- Wulandari, S. A, (2020). Pengembangan Media Pelajaran Video Rias Wajah Sehari-hari untuk Meningkatkan Hasil Praktek Kelas X SMKN 3 Kediri. *Jurnal Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 09(2), 264-271.