

PENERAPAN VIDEO PEMBELAJARAN PENATAAN SANGGUL PUSUNG TAGEL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK LABSCHOOL UNESA

Fatima Ayu Fernanda

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

fatimaayu.21053@mhs.unesa.ac.id

Dewi Lutfiati¹, Sri Dwiyantri², Dindy Sinta Megasari³

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

dewilutfiati@unesa.ac.id

Abstrak

Penataan sanggul memerlukan pemahaman teori dan keterampilan praktik yang tidak mudah dikuasai anak didik hanya melalui penjelasan lisan. Karena itu, diperlukan sarana pembelajaran yang dapat menyajikan informasi dengan jelas dan kasat mata, dan memungkinkan anak didik untuk mempelajarinya berulang kali. Target dari penelitian ini ialah untuk mengoptimalkan capaian belajar anak didik dalam topik penataan sanggul Pusung Tagel dengan memanfaatkan media video sebagai alat bantu ataupun *tools* belajar. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dan menggunakan metode *pre-experiment* dengan pola kelompok tunggal yang diamati sebelum dan setelah memperoleh perlakuan tertentu (rancangan praujian-pascaujian satu kelompok). Penyusunan video pembelajaran dilakukan dengan mengacu pada model ADDIE, yang meliputi lima tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian sebanyak 30 anak didik kelas XI Tata Kecantikan Kulit dan Rambut di SMK Labschool Unesa 1 Surabaya. Instrumen yang dipergunakan mencakup lembar validasi media, tes hasil belajar untuk ranah kognitif dan psikomotorik, serta angket tanggapan anak didik. Hasil penelaahan yang dilakukan oleh lima orang pakar penilai mengindikasikan bahwa media video pembelajaran tergolong amat layak untuk digunakan, dengan tingkat kelayakan yang mencapai 90,6%. Peningkatan hasil belajar anak didik pada ranah kognitif meningkat 15,6% setelah penerapan video pembelajaran, t hitung 8,694 > t tabel 2,045 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Rata-rata nilai psikomotorik mencapai 85%, dengan t hitung 76,347 > t tabel 2,045 dan signifikansi $0,000 < 0,05$. Tanggapan anak didik terhadap video pembelajaran berada pada kategori “baik” dengan persentase 77%. Berdasarkan temuan tersebut, video pembelajaran dianggap patut/layak serta manjur/efektif dalam mendorong capaian belajar para anak didik pada bahasan Penataan Sanggul Pusung Tagel.

Kata Kunci: Video pembelajaran, hasil belajar, sanggul Pusung Tagel

Abstract

Updo hairstyling requires both theoretical understanding and practical skills, which are not easily mastered by students through verbal explanations alone. Therefore, a learning medium that can visually present the material and allow students to review it repeatedly is needed. The aim of this research is to enhance the academic achievements attained by the learners to their fullest potential on the topic of Penataan Sanggul Pusung Tagel by utilizing video media as a learning aid. This research applies a quantitative approach and uses a pre-experimental method with a one-group praujian-pascaujian design. The development of the instructional video was Grounded in the ADDIE framework, this process encompasses five sequential phases: Analysis, Design, Development, Execution, and Assessment. The research subjects were 30 eleventh-grade students of the Skin and Hair Beauty Department at SMK Labschool Unesa 1 Surabaya. The instruments used in this study included a media validation sheet, learning outcome tests for both cognitive and psychomotor domains, and a student response questionnaire. The validation results from five validators indicated that the instructional video falls under the "highly feasible" category, with a feasibility score of 90.6%. Cognitive learning outcomes increased by 15.6% after the implementation of the video, with a t -count of 8.694 > t -table of 2.045 and a significance value of $0.000 < 0.05$. The average psychomotor score reached 85%, with a t -count of 76.347 > t -table of 2.045 and a significance value of $0.000 < 0.05$. Student responses to the instructional video were categorized as "good" with a percentage of 77%. Based on these findings, the instructional video is considered feasible and effective in improving student learning outcomes in the Penataan Sanggul Pusung Tagel material.

Keywords: instructional video, learning outcomes, Pusung Tagel bun styling.

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah pilar mendasar yang amat krusial dalam membekali insan untuk menapaki berbagai tantangan kehidupan di masa mendatang. Melalui proses pendidikan, seseorang dapat mengasah potensi, keterampilan, dan karakter yang dibutuhkan untuk berkontribusi secara produktif dalam kehidupan bermasyarakat. Seperti yang diungkapkan oleh Alfikri (2023), Pendidikan yang bermutu menjadi landasan kokoh dalam merangkai masa depan yang lebih cerah bagi seluruh lapisan masyarakat, sebab lewat proses pendidikan, insan tak sekadar menyerap ilmu pengetahuan, melainkan juga membentuk cara pandang serta menanamkan nilai-nilai kemasyarakatan yang luhur. Dengan demikian, pendidikan dapat dipahami sebagai proses yang terencana guna menciptakan lingkungan belajar yang mendorong tumbuh kembang, dan kesejahteraan anak didik secara menyeluruh.

Di Indonesia, sistem sekolah berjenjang terdiri atas tiga jenjang utama, yakni jenjang dasar, menengah, dan perguruan tinggi. Salah satu jenjang yang memiliki fungsi penting dalam membentuk lulusan yang siap kerja ialah pendidikan menengah penjurusan atau biasa dikenal SMK, SMK merupakan institusi pendidikan menengah yang bertujuan untuk mempersiapkan anak didik agar memiliki keterampilan yang selaras dengan tuntutan dunia industri dan ranah profesional. Prioritas utama pada SMK ialah penguasaan keterampilan praktis dan teknis, sehingga lulusannya diharapkan langsung dapat bekerja atau melanjutkan pendidikan yang sesuai. Agustian (2024) menegaskan bahwa pendidikan vokasional melalui SMK sangat berperan dalam peningkatan *hard skills* maupun *soft skills* anak didik, yang keduanya sangat krusial dalam dunia profesional *modern* yang sangat amat kompetitif. Selain itu, pendidikan di SMK juga diarahkan agar anak didik dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman, termasuk adaptasi terhadap teknologi, tuntutan pasar, dan kebutuhan industri global.

Salah satu program keahlian yang berkembang pesat di SMK ialah Tata Kecantikan Kulit dan Rambut. Program ini bertujuan memberikan bekal keterampilan pada anak didik di bidang kecantikan yang dibutuhkan di industri kecantikan. Permintaan akan insan profesional di ranah kecantikan kian melonjak, seiring tumbuhnya kesadaran khalayak akan arti pentingnya merawat tampilan diri. SMK Labschool Unesa 1 Surabaya menjadi salah satu lembaga pendidikan yang menyediakan program keahlian Tata Kecantikan Kulit dan Rambut untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Pada program keahlian ini anak didik diberikan pembelajaran yang dimulai dengan pemahaman teori dan dilanjutkan dengan praktik langsung, dengan mengacu pada Standar Kompetensi 033/2022, di mana elemen “Penataan

Sanggul Tradisional, Modern, dan Kreatif” termasuk ke dalam kompetensi inti yang perlu dikuasai oleh anak didik TKKR.

Sebagaimana yang dijelaskan pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), penataan sanggul ialah tahapan menata rambut kepala yang dikumpulkan dan dibentuk menjadi bentuk tertentu, biasanya di bagian belakang kepala. Penataan sanggul terbagi menjadi dua, yaitu sanggul kreatif (*modern*) dan sanggul daerah (*tradisional*). Tritanti dan Juniastuti (2021) menjelaskan bahwa setiap jenis sanggul daerah memiliki karakteristik tersendiri yang mencerminkan nilai-nilai budaya lokal. Oleh karena itu, pemahaman tentang sanggul tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga menuntut pemahaman terhadap makna filosofis dan budaya di balik bentuk sanggul tersebut. Salah satu sanggul daerah yang diajarkan dalam kurikulum ialah sanggul Pusung Tagel, yang merupakan sanggul tradisional daerah Bali dan biasanya dipergunakan oleh pengantin wanita.

Herawati (2023) mengelompokkan jenis sanggul Bali menjadi dua, yaitu Pusung Gonjer dan Pusung Tagel. Suartini (2022) menyebutkan bahwa Pusung Tagel diperuntukkan bagi wanita yang telah menikah dan berada dalam fase *grahasta asrama*, ditandai dengan bentuk oval di bagian belakang. Aprilia dan Agung (2017) menyatakan bahwa sanggul Pusung Tagel memiliki letak yang asimetris di bagian kanan belakang kepala karena dipercaya dapat membawa keberkahan. Sementara itu, Dewi dan Satria (2020) menjelaskan bahwa Pusung Gonjer mencerminkan kebebasan seorang gadis dalam memilih pasangan hidup. Melalui pemahaman tentang filosofi dan makna sosial ini diharapkan anak didik yang tidak hanya terampil dalam menata sanggul, tetapi juga menghargai nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

Namun, guru SMK Labschool Unesa 1 yang menjadi narasumber dalam wawancara menyampaikan bahwa rata-rata capaian hasil belajar anak didik kelas XI pada elemen belajar Penataan Sanggul Tradisional, *Modern*, dan Kreatif masih ada pada bawah standar ketercapaian pembelajaran, yaitu 75. Nilai rata-rata anak didik hanya sebesar 51,81. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa anak didik mengalami kesukaran dalam memahami dan menguasai teknik penataan sanggul. Beberapa kendala yang dihadapi antara lain ialah kurangnya kemampuan mengingat urutan langkah-langkah, sulitnya membedakan teknik pada jenis sanggul yang beragam, terbatasnya waktu praktik, serta minimnya pengulangan demonstrasi yang dapat memperkuat keterampilan anak didik. Akibatnya, anak didik sering bergantung pada guru atau teman saat praktik, yang menyebabkan proses belajar menjadi kurang mandiri dan tidak optimal.

Hasil belajar berfungsi sebagai indikator penting dalam mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran

yang dipergunakan. Nugraha (2020) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan keterampilan yang didapatkan anak didik setelah terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Pendapat ini diperkuat oleh Sudjana dan Ibrahim (2016) yang menyebutkan bahwa Hasil belajar merupakan kemampuan yang terpatrit dalam diri anak didik sebagai buah dari rangkaian pengalaman belajar yang dijalani, mencakup ranah nalar (kognitif) maupun keterampilan jasmani (psikomotorik). Oleh sebab itu, guna meraih hasil belajar yang paripurna, diperlukan sarana serta pendekatan pembelajaran yang selaras dengan karakteristik unsur-unsur dalam proses belajar, terutama pada pelajaran praktik seperti penataan sanggul.

Seiring dengan kemajuan teknologi, sarana pembelajaran juga mengalami kemajuan yang signifikan. Media pembelajaran memiliki fungsi lebih dari sekedar alat bantu, tetapi juga sebagai sarana pertukaran informasi secara dua arah antara pengajar dan anak didik. Mulya et al. (2022) berpendapat bahwa media pembelajaran membantu menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih optimal dan hemat waktu. Satu diantara media yang terbukti efektif dalam pembelajaran keterampilan ialah video pembelajaran. Arsyad (2019) mengungkapkan bahwa Video pembelajaran merupakan salah satu wujud media audiovisual yang mampu menyajikan perpaduan antara suara, gambar, serta teks dalam satu kesatuan secara serempak, sehingga memudahkan anak didik memahami materi melalui kombinasi elemen visual dan auditori. Video juga memungkinkan anak didik mengulang kembali proses pembelajaran kapan saja, terutama pada pembelajaran teknik seperti penataan rambut yang membutuhkan ketelitian dan urutan langkah yang tepat.

Valentina dan Efrianova (2025) menyatakan bahwa video pembelajaran yang memadukan visual, audio, dan teks dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan anak didik, khususnya pada materi penataan sanggul. Media ini memungkinkan anak didik untuk meninjau ulang teknik yang telah diajarkan dan memperhatikan secara detail setiap langkah dalam penataan sanggul. Hal ini didukung penelitian oleh Wijaya & Suhartiningsih (2021) yang menghasilkan video cara pasang sanggul cepol untuk media/tools belajar *online* di masa pandemi. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan belajar menjadi lebih mudah dipahami oleh anak didik melalui visualisasi yang jelas dan sistematis. Selain itu, Lailia Fitri (2024) dalam penelitiannya tentang pengembangan video animasi untuk materi sanggul Ukel Tekuk, menemukan bahwa penggunaan video animasi mampu mendorong motivasi dan pencapaian hasil belajar anak didik, dengan tingkat kelayakan media memperoleh nilai sebesar 92% dan rata-rata hasil praktik anak didik sebesar 83,8.

Dilandasi oleh *background* itu, peneliti memandang penting agar melakukan penelitian mengenai penerapan video pembelajaran untuk mendorong peningkatan capaian hasil belajar anak didik pada elemen belajar penataan sanggul, khususnya pada materi Pusung Tagel. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana video pembelajaran dapat membantu anak didik memahami dan mengingat teknik penataan sanggul secara lebih baik serta meningkatkan keterampilan praktik mereka. Lebih lanjut, studi ini pun diharapkan mampu memberi sumbangsih nyata dalam memajukan rancangan media pembelajaran berbasis teknologi di program keahlian Tata Kecantikan Kulit dan Rambut, serta menjadi referensi baru dalam penyusunan media pembelajaran untuk materi sanggul yang selama ini belum banyak dikaji, khususnya jenis sanggul Pusung Tagel.

METODE

Jenis penelitian ini termasuk dalam eksperimen yang menggunakan “*Pre Eksperimental Design*” berupa *One-Group Praujian-Pascaujian*. Model itu dipergunakan agar menganalisis pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap hasil belajar anak didik dengan cara membandingkan nilai *praujian* (sebelum perlakuan) dengan nilai *pascaujian* (setelah perlakuan). Media video disusun dan dilaksanakan mengikuti tahapan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*, agar dipastikan media yang dihasilkan selingkup dengan kebutuhan belajar. Penelitian dilakukan di SMK Labschool Unesa 1 Surabaya pada semester genap tahun 2024/2025. Subyek penelitian sebanyak satu kelas yaitu kelas XI TKKR.

Penelitian ini melibatkan tiga jenis instrumen. Pertama, instrumen observasi yang dirancang untuk menilai kelayakan penggunaan video sebagai media pembelajaran sanggul Pusung Tagel. Kedua, Instrumen tes dalam bentuk *praujian & pascaujian* guna mengukur pemahaman pengetahuan serta keterampilan anak didik sebelum dan sesudah diterapkan media video pembelajaran. Ketiga, lembar angket yang diberikan setelah proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui tanggapan anak didik terhadap penggunaan video sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

Analisis data dalam telitian ini dilakukan agar mengolah serta menginterpretasikan hasil data dari instrumen penelitian. Analisis data dimulai dari penilaian kelayakan media video pembelajaran. Kelayakan video ini dianalisis Bertolak dari hasil penelaahan yang dilakukan oleh pakar di bidang media, substansi materi, serta kebahasaan. dengan menggunakan instrumen penilaian yang telah disusun

sebelumnya. Kemudian, skor hasil validasi dihitung menggunakan rumus:

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

(Sugiyono, 2017)

Hasil perhitungan tersebut kemudian dikategorikan ke dalam tingkat kelayakan, sesuai dengan kriteria berikut:

Tabel 1. Skala Kelayakan untuk Video Pembelajaran

Persentase (%)	Deskripsi
0 persen sampai 20 persen	Tidak Layak Sekali
20 persen sampai 40 persen	Tidak Layak
40 persen sampai 60 persen	Cukup Layak
60 persen sampai 80 persen	Layak
80 persen sampai 100 persen	Layak Sekali

(Riduwan, 2015)

Analisis dilanjutkan pada buah/hasil pembelajaran yang dicapai anak didik mencakup dua ranah utama, yakni kemampuan olah pikir (kognitif) dan keterampilan gerak jasmani (psikomotorik). Hasil belajar kognitif diukur lewat nilai *praujian* dan *pascaujian* anak didik sebelum dan sesudah diterapkan media video pembelajaran. Data tersebut diolah lewat rumus berikut ini:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{total perolehan skor siswa}}{\text{jumlah maksimum}} \times 100\%$$

(Usman, 2015)

Hasil belajar anak didik dinyatakan tuntas apabila skor yang diperoleh ≥ 75 .

Berikutnya, dilakukan uji perbedaan hasil belajar. Pada tahap awal dilakukan pengujian normalitas Guna menelaah apakah sebaran data *praujian* dan *pascaujian* mengikuti pola distribusi normal. Normalitas data dianalisis melalui uji Shapiro-Wilk, yang mengacu pada kriteria:

- Bilamana nilai signifikansi (Sig.) melampaui angka 0,05, maka data tersebut dipandang memiliki sebaran yang mengikuti pola distribusi normal.
- Bilamana nilai signifikansi (Sig.) berada di bawah ambang batas 0,05, maka data tersebut dipandang tidak mengikuti pola sebaran normal.

Selanjutnya, Guna menyingkap pengaruh pemanfaatan media video pembelajaran terhadap capaian hasil belajar, dilakukanlah uji *t* berpasangan (*Paired Sample t-Test*). Pengujian ini bertujuan untuk menelaah perbedaan yang terjadi antara skor *praujian* dan *pasca ujian* diberikan pada kelompok yang sama. Rumus yang dipergunakan:

$$t = \frac{\bar{d}}{s_d/\sqrt{n}}$$

(Wahyudi, 2023)

Bilamana nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) berada di bawah 0,05, maka hal tersebut menandakan adanya perbedaan yang bermakna antara hasil *praujian* dan *pasca ujian*, yang sekaligus mencerminkan peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya media video pembelajar.

Untuk mengetahui apakah rerata nilai *pascaujian* anak didik telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Diperlakukan uji *t* satu sampel (*One-Sample t-Test*). Rumus uji *t* satu sampel ialah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

(Wahyudi, 2023)

Bilamana nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka rerata *pascaujian* secara statistik signifikan lebih tinggi dari KKM.

Analisis terakhir dilakukan terhadap data respon anak didik terhadap media video pembelajaran. Data dari lembar angket yang diisi anak didik dianalisis menggunakan rumus:

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

(Sugiyono, 2017)

Hasil analisis kemudian dikategorikan dalam skala sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Respon Anak didik

Persentase (100%)	Kategori
89-100 persen	Baik Sekali
77-88 persen	Baik
65-76 persen	Cukup
55-64 persen	Kurang
0-54 persen	Kurang Sekali

(Riduwan & Akdon, 2013)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kelayakan Media

Tabel 3. Tingkat Layak Media

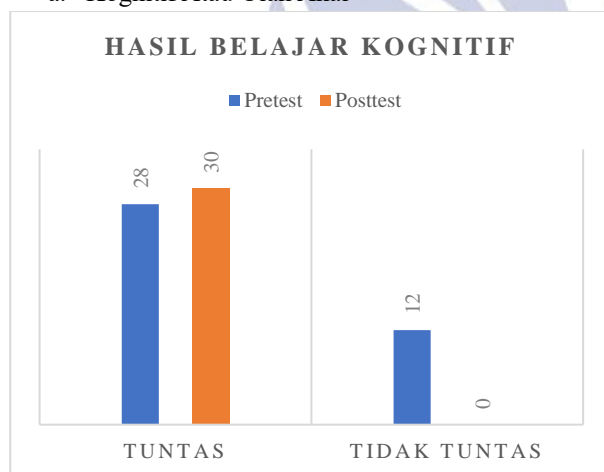
No	Aspek yang di nilai	Hasil	Kriteria
1	Format Media	90%	Layak Sekali
2	Format Bahasa	92%	Layak Sekali
3	Format Materi	90%	Layak Sekali
	rerata	90,6%	Layak Sekali

Media video pembelajaran penataan sanggul Pusung Tagel telah divalidasi oleh lima penelaah. Penilaian dilakukan menggunakan sebaran validasi dengan skala satu sampai dengan lima pada beberapa aspek yang dinilai mencakup mutu isi, cara penyajian, estetika visual, serta kebermanfaatannya dalam mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi, media tersebut dipandang sangat layak dari sisi substansi materi, kebahasaan, dan kandungan isinya. Skor rata-rata dari ketiga aspek media mencapai 90,6%, yang tergolong dalam kategori "Sangat Layak".

Hasil telaah pakar menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dibuat sudah memenuhi syarat dan layak dipergunakan. Para pakar menilai video ini sudah sesuai dengan materi, tampilannya menarik, mudah dipahami, dan langkah-langkah kerja ditampilkan dengan jelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Valentina & Efrianova (2025) yang Menandakan bahwa tayangan video yang dirancang secara sistematis serta dilengkapi dengan kualitas suara yang terang dan tanpa gangguan, dapat menjadi jembatan pemahaman yang efektif bagi anak didik, khususnya dalam ranah pembelajaran yang menekankan pada olah keterampilan dan praktik nyata. Arsyad (2019) juga menekankan bahwa media audiovisual seperti video dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran dan memperkuat pemahaman anak didik terhadap konsep yang disampaikan. Selaras dengan itu, Munadi (2021) menjelaskan bahwa media yang melihat unsur pergerakan dan suara secara simultan, seperti video, sangat cocok untuk materi praktik karena memungkinkan anak didik mengamati prosedur secara utuh dan berulang.

2. Hasil Belajar

a. Kognitif Atau Olah Akal



Gambar 1. Diagram Hasil Belajar Olah Akal/Kognitif Anak Didik

Tes kognitif dilakukan pra dan pasca penerapan video belajar. Diagram 1 menggambarkan pada *praujian* didapatkan 12 anak didik tidak tuntas dan 28 anak didik tuntas, sedangkan pada *pascaujian* didapatkan 30 anak didik tuntas. Rata-rata nilai *praujian* anak didik diketahui 74, sementara nilai *pascaujian* meningkat menjadi sebesar 85,6.

Tabel 4. Uji Normalitas Hasil Belajar Olah Akal/Kognitif

Tes Normalitas			
Kelompok	Shapiro-Wilk		
	Statistik	Derajat kebebasan	Signifikansi
Praujian	.956	30	.241
Pascaujian	.931	30	.053

Merujuk pada hasil uji normalitas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,241 untuk *praujian* dan 0,53 untuk *pascaujian*. Karena kedua nilai tersebut melebihi ambang batas 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut tersebar secara normal menurut kaidah distribusi.

Tabel 5. Uji t Berpasangan Hasil Belajar Kognitif

Paired Sampels Test						
		Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)
		95% Confidence Interval of the Difference				
		Lower	Upper			
Pair 1	Praujian - Pascaujian	-14.41121	-8.92212	-8.694	29	.000

Didasarkan Tabel 5, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) setinggi 0,000 yang berada di bawah ambang batas 0,05, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Selain itu, nilai t hitung sebesar 8,694 melebihi t tabel sebesar 2,045, yang semakin menguatkan keputusan tersebut. Dengan demikian, dapat ditarik simpulan bahwa terdapat selisih hasil belajar yang bermakna antara sebelum dan sesudah penerapan media video pembelajaran.

b. Psikomotorik



Gambar 2. Diagram Hasil Belajar Psikomotorik Anak didik

Penilaian psikomotorik dilakukan melalui observasi praktik anak didik setelah pembelajaran menggunakan video. Aspek yang dinilai meliputi urutan kerja, ketepatan teknik, dan kerapian hasil. Dari hasil diagram diatas diketahui 29 anak didik dinyatakan tuntas/lolos, dan 1 anak didik dinyatakan tidak tuntas/tidak lolos. Dengan rata-rata kelolosan seluruh anak didik sebesar 85 persen.

Tabel 6. Uji Normalitas Hasil Belajar Psikomotorik

Tes Normalitas			
	Shapiro-Wilk		
	Statistik	Derajat Kebebasan	Signifikansi
Hasil Psikomotor	.936	30	.069

Dilihat dari Tabel 6, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,069 melebihi ambang batas 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data memiliki sebaran yang mengikuti distribusi normal.

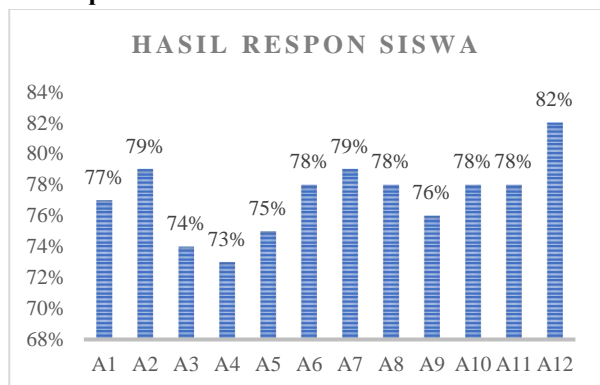
Tabel 7. Uji t Satu Sampel Hasil Belajar Psikomotorik

One Sample Test						
	Test value=75					
	t	df	Sig (2-tailed)	Mean differences	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Hasil belajar psikomotor	76.347	29	.000	84.83333	82.5608	87.1059

Melihat pada Tabel 4.5, tampak bahwa nilai t hitung mencapai 76,347, jauh melampaui ambang batas kritis t tabel sebesar 2,045. Selain itu, nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 berada jauh di bawah ambang 0,05. Temuan ini mengindikasikan bahwa hipotesis nol (H_0) ditampik, sementara hipotesis alternatif (H_a) dinyatakan sah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa rerata capaian belajar anak didik, yakni 84,83, menunjukkan perbedaan yang berarti jika dibandingkan dengan nilai acuan 75, sebagai dampak dari diterapkannya media video pembelajaran dalam proses belajar.

Hasil belajar melihatkan adanya peningkatan nilai anak didik setelah menggunakan video pembelajaran. Anak didik lebih mudah memahami isi materi dan mengingat tahapan-tahapan dalam penataan sanggul Pusung Tagel. Selain itu, kemampuan praktik anak didik juga menunjukkan hasil yang baik. Saat praktik, mereka dapat mengikuti langkah kerja dengan lebih runtut. Hal ini menunjukkan bahwa media video tidak hanya membantu pemahaman teori, tetapi juga meningkatkan keterampilan praktik anak didik. Temuan itu selaras/sejalan dengan pendapat Sadiman et al. (2020) dan Lailia Fitri (2024) yang menyatakan bahwa media video dapat membantu memperjelas proses kerja dan meningkatkan kemampuan anak didik dalam pembelajaran praktik.

3. Respon Anak didik



Gambar 3. Diagram Respon Anak didik

Didasarkan diagram diatas, dipahami aspek dengan nilai paling tinggi/besar ialah tampilan visual (aspek 12) dengan 82%, menunjukkan bahwa tampilan video sudah menarik dan mudah dibaca. Sementara itu, aspek dengan persentase terendah ialah ketertarikan belajar (aspek 4), yaitu 73%, yang berarti masih ada ruang perbaikan untuk membuat video lebih menarik. Rata-rata keseluruhan respon ialah 77%, termasuk dalam kategori baik. Hasil ini mencerminkan bahwa mayoritas anak didik memberikan reaksi positif kepada penggunaan video pembelajaran.

Sebagian besar/rerata anak didik menunjukkan apresiasi positif terhadap tayangan pembelajaran yang disuguhkan. Mereka merasa video ini menarik, mudah diikuti, dan sangat membantu saat praktik. Anak didik juga merasa lebih senang belajar karena bisa mengulang video kapan pun jika belum memahami materi. Hal ini selaras/sejalan kepada pendapat oleh Wijaya & Suhartiningih (2021) yang bicara bahwa video dapat meningkatkan semangat dan kemandirian belajar anak didik. Adapun menurut Mulya et al. (2022), Sarana pembelajaran yang memikat secara tampilan dan mudah dijangkau berulang kali memungkinkan anak didik untuk belajar sesuai ritme masing-masing, sehingga meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

1. Kelayakan media video pembelajaran pada pebelajaran penataan sanggul Pusung Tagel memperoleh penilaian dari 5 validator dengan kategori layak sekali, dengan rerataan keseluruhan setinggi 90,6%.
2. Pada aspek kognitif, ada perbedaan signifikan diantara *praujian* dan *pascaujian* dengan nilai signifikansi 0,000 dan t hitung $8,694 > t$ tabel 2,045. Pada aspek psikomotorik, rata-rata nilai praktik anak didik sebesar 85, melebihi KKTP (75), dan hasil uji-t satu sampel menunjukkan t hitung 76,347 dengan signifikansi 0,000, yang berarti video pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar.
3. Reaksi Tanggapan para anak didik terhadap penggunaan video sebagai media ajar dalam ranah Penataan Sanggul Tradisional, Modern, dan Kreatif pada materi Pusung Tagel menunjukkan rerata keseluruhan sebesar 77%, yang mencerminkan penerimaan positif dalam tingkat yang tergolong baik.

Saran

1. Video pembelajaran bisa dipergunakan sebagai untuk alternatif media yang mendukung jalannya belajar penataan sanggul Pusung Tagel, karena mampu membantu anak didik memahami langkah-langkah dengan visualisasi yang jelas dan dapat

diulang kapan saja, meningkatkan minat anak didik yang kurang tertarik dengan pembelajaran teori, serta mempermudah penyampaian materi bagi guru yang mengajar.

2. Penggunaan video pembelajaran itu terbukti efektif/manjur untuk meningkatkan hasil belajar, video pembelajaran sebaiknya juga dimanfaatkan pada materi lain yang memerlukan penjelasan visual atau praktik secara langsung.
3. Guru diharapkan terus berupaya untuk menghadirkan *vibes* belajar yang membahagiakan, salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik & selaras/sejalan dengan kebutuhan anak didik saat ini.

Ucapan Terima Kasih

Dengan penuh ketulusan, penulis menghaturkan puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan anugerah dan kasih-Nya, sehingga karya ilmiah berjudul "Penerapan Video Pembelajaran Penataan Sanggul Pusung Tagel untuk Meningkatkan Hasil Belajar Anak Didik SMK Labschool Unesa" ini dapat terselesaikan hingga titik akhir. Rasa terima kasih yang mendalam penulis tujukan kepada Ibu Dra. Dewi Lutfiati, M.Kes., selaku pembimbing yang tak henti menyalakan lentera arahan di tengah proses penyusunan ini. Ucapan hormat dan apresiasi juga penulis sampaikan kepada Ibu Sri Dwiyantri, S.Pd., M.PSDM., sebagai penguji I, serta Ibu Dindy Sinta M., S.Pd., M.Pd., selaku penguji II, yang telah dengan penuh ketelitian memberikan penilaian dan umpan balik yang memperkaya naskah ini. Tak terucapkan pula rasa terima kasih kepada keluarga yang menjadi sumber kekuatan batin, sahabat yang setia hadir sebagai penguat semangat, dan rekan-rekan seperjalanan yang memberi dorongan baik dalam bentuk kata maupun kehadiran. Penulis sepenuhnya menyadari bahwa tulisan ini masih memiliki kekurangan dan keterbatasan. Segala bentuk masukan dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi menyempurnakan isi dan makna dari karya ini. Semoga artikel ini dapat menjadi butir kecil yang memberi makna dalam lautan pengetahuan, dan memberi manfaat sesuai maksud yang diamanatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. Aprilia, A. 2020. Tata Rias Pengantin Bali. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Agustian, D. dkk. 2024. "Tantangan Pendidikan Vokasional dalam Meningkatkan Penyerapan Lulusan SMK di Dunia Industri". Jurnal Pendidikan Vokasional 7(3), 1373–1382.
- Alfikri, A. W. 2023. "Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Peran Pendidikan Karakter Generasi Z dalam Menghadapi Tantangan Di Era Society 5.0." Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana, 21–25.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2019. Media Pembelajaran (Edisi Revisi, Cetakan Ke 20). Jakarta: Rajawali Press.
- Dewi, I. Satria, I. 2020. Konsep Tri Angga dalam Belajar Teknik Tari Bali". Widyanatya, 2(1) 39-46
- Fitri, A. dkk. 2024. "Pengembangan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran pada Capaian Sanggul Ukel Tekuk di SMKN 1 Sooko Mojokerto" E-Journal Unesa (Vol. 13).
- Herawati, N. dkk. 2023. "Pelatihan Sanggul Bali dan Tata Rias Dasar Bagi Sekaa Gong Wanita Kelurahan Banjar Jawa Kabupaten Buleleng". Prosiding Senadimas Undiksha, Vol 8
- Ibrahim, M. 2018. *Efektivitas Penggunaan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Tata Kecantikan*. Yogyakarta: Pustaka Edukasi.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2022. *Pedoman Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Mulya, V. 2022. "Pemanfaatan Media Infokus pada Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Hasil Belajar di SMPN 2 Ampek Angkek. Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(1).
- Munadi, Y. 2013. Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta: Penerbit Gaung Persada Press Group
- Nugraha, S. dkk. 2020. "Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV". Jurnal Inovasi Penelitian, 1(3), 265–276.
- Riduwan, Akdon. 2013. Formula Menyusun Instrumen Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. 2015. Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian. Bandung : Alfabeta.
- Sadiman, A. dkk. 2020. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Depok: PT Rajagrafindo.
- Suartini, D. 2022. "Etika Berbusana Adat Bali dala Persembahyangan di Pura Madira Taman Sari Kota Palopo". Jurnal Pendidikan Agama dan Budaya Hindu, 13(1).
- Tritanti, A., Juniastuti, E. 2021. "Keterkaitan Karakter Sanggul Berbagai Daerah dengan Nilai-Nilai Budaya". Prosiding PTTB 2010, 5(1)
- Valentina, F. C., Efrianova, V. 2025. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Penataan Sanggul Daerah Lipek Pandan di SMK Negeri 3 Payakumbuh". Jurnal Pendidikan Tata Rias, 9, 341–347.
- Wijaya, F. V., Suhartningsih, S. 2021. "Video Tutorial Sanggul Cepol sebagai Media Pembelajaran Daring di Era Covid-19" Journal of Vocational and Technical Education (JVTE), 3(1), 9–17.