

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI MAKE UP CIKATRI PADA PROGRAM *DOUBLE TRACK BEAUTY CLASS* DI SMA IPIEMS SURABAYA

Ayu Retnoningtyas Subiyakto Putri

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

ayuretnoningtyas.21024@mhs.unesa.ac.id

Biyan Yesi Wilujeng¹, Novia Restu Windayani², Nia Kusstanti³

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

biyanyesi@unesa.ac.id

Abstrak

Pengembangan media belajar dalam materi make up cikatri pada program *double track* di SMA IPIEMS Surabaya untuk kreativitas siswa. Penelitian ini mengadopsi pendekatan riset dan pengembangan (R&D) yang terdiri dari enam fase, melalui kuesioner serta tes psikomotorik yang diujicobakan kepada 30 siswa program *double track beauty class*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi memperoleh nilai kelayakan 90%, sehingga dikategorikan sangat layak. Hasil tes rata-rata kognitif sebesar 93,28%, uji t menunjukkan peningkatan hasil belajar signifikan. Sedangkan tes rata-rata psikomotorik mendapat nilai 93% dan mencapai ketuntasan klasikal 100%. Respon siswa terhadap media ini mencapai 92,67% dengan kategori diterima dengan sangat baik. Kesimpulan penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran berupa video animasi make up cikatri sangat layak, dan dapat meningkatkan hasil belajar serta mendapat respon positif dari siswa.

Kata Kunci : Video Animasi, Make Up Cikatri, *Double Track*

Abstract

This research involved the creation of learning resources for the Cikatri make-up topic within the double track program at SMA IPIEMS Surabaya, aiming to foster student creativity. Using a Research and Development (R&D) methodology, the study encompassed six distinct phases. Data was gathered through questionnaires and psychomotor assessments administered to 30 students enrolled in the double track beauty class. Findings indicated that the animated video learning tool achieved a 90% feasibility rating, classifying it as highly suitable. The average cognitive assessment score was 93.28%, with a t-test confirming a statistically significant improvement in learning outcomes. Concurrently, the average psychomotor assessment yielded a score of 93%, meeting the criterion for 100% classical completeness. Student feedback regarding this medium was overwhelmingly positive, registering at 92.67% and falling within the 'very well received' category. In summary, this investigation concludes that the animated video learning media for the Cikatri make-up material is exceptionally suitable for implementation, effectively enhances educational results, and garners a favorable reception from students.

Keywords: Animation Video, Cikatri Make Up, Double Track.

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam membentuk individu agar mampu menghadapi berbagai perubahan dan tantangan dalam hidup. Upaya peningkatan kualitas pendidikan menjadi sarana bagi manusia untuk meraih tujuan serta cita-cita mereka. Di era sekarang, pendidikan menjadi kebutuhan yang tidak bisa dihindari karena pengaruhnya yang besar terhadap taraf hidup seseorang. Apalagi, kemajuan teknologi yang sangat pesat menuntut masyarakat untuk terus menyesuaikan diri agar tidak tertinggal zaman.

Mengingat keterbatasan finansial yang mungkin dihadapi oleh lulusan sekolah menengah atas, telah dilakukan pengembangan program keahlian spesifik untuk siswa yang tidak berkesempatan melanjutkan ke pendidikan tinggi. Upaya ini dapat dilihat pada

Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 139 Tahun 2018, Pasal 2, yang menguraikan mengenai program *jalur ganda* di beberapa Sekolah Menengah Atas di Jawa Timur. Program ini memiliki tujuan agar lulusan SMA yang tidak melanjutkan ke jenjang universitas agar mereka siap untuk berkarir di dunia profesional (Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 139, 2018)

Melalui program *double track beauty class* ini peserta didik dapat memiliki kepercayaan diri karena memiliki pengetahuan yang didapatkan mengenai kekurangan dalam permasalahan diri mereka. Namun sesuai hasil observasi dalam proses pembelajarannya memiliki beberapa kekurangan yaitu terdapat beberapa siswa yang kesulitan pemahaman dan karena kesibukan di bidang akademik sehingga tidak memiliki waktu untuk terus mengikuti program ini tanpa absen. Sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran inofatif,

dan media pembelajaran yang memungkinkan adalah video animasi. Alasan penulis tertarik untuk meneliti adalah alasan-alasan berikut: 1) Pentingnya kompetensi dasar dalam merias wajah cikatri, khususnya dalam pembelajaran praktik, namun penjelasannya terbatas hanya pada media buku bahan ajar dan jobsheet, 2) Beberapa siswa mengalami kebingungan saat mempraktikkan rias wajah cikatri yang diuraikan dalam buku bahan ajar dan *jobsheet*, 3) Hasil belajar siswa tidak mencapai tingkat maksimal, 4) Siswa dapat belajar dan mereview materi secara mandiri.

Tindakan atau usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan satu diantaranya menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran telah menjadi bagian penting dalam dunia pendidikan modern, berperan signifikan dalam meningkatkan interaksi, memperjelas pemahaman konsep, serta memotivasi siswa. Pemanfaatan teknologi, khususnya dalam pengembangan media belajar, efektif dalam menambah minat belajar (Astuti et al., 2019:53). Terdapat berbagai macam Media pembelajaran yang semakin populer, video animasi adalah salah satunya dan dalam konteks ini penting untuk melihat bagaimana pengembangan media video animasi dapat mendukung peningkatan pembelajaran.

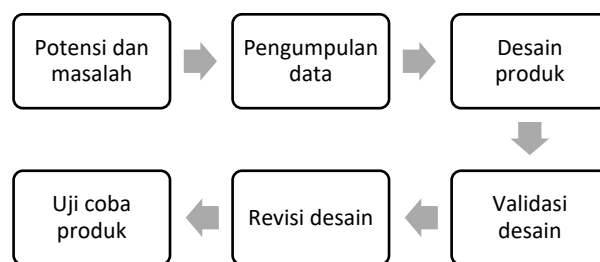
Video animasi memiliki dampak signifikan membawa pembelajaran ke dimensi baru, terutama ketika menghadapi tantangan memberikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan efektif. Video animasi memungkinkan visualisasi konsep-konsep dengan sangat jelas. Penjelasan materi yang dilengkapi ilustrasi dan efek yang dihasilkan dapat disajikan dengan menarik dapat membantu pemahaman dengan lebih baik.

Pemanfaatan video pembelajaran dalam mengajarkan keterampilan rias cikatri dapat mempercepat penyampaian materi tanpa mengurangi substansi materi pembelajaran. Maka pendidik diharapkan dapat memahami penggunaan media pembelajaran. Terutama pada era saat ini, di mana teknologi informasi telah mengalami kemajuan pesat, hal tersebut menunjukkan perlunya para pendidik, khususnya guru, untuk lebih terbuka terhadap upaya penguasaan teknologi informasi. Hal ini penting guna mendukung terciptanya proses pembelajaran yang menarik, efisien, dan mencapai tujuan pembelajaran. Maka peneliti ingin mengkaji mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Make Up Cikatri Pada Program *Double Track Beauty Class* di SMA IPIEMS Surabaya".

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Development (R&D)* dengan enam

tahapan melalui kuesioner dan tes psikomotorik yang diujicobakan kepada 30 siswa program *double track beauty class*. Penelitian ini dilaksanakan pada program *double track beauty class* di SMA IPIEMS Surabaya.



Gambar 1. Bagan Desain Penelitian

Langkah langkah penelitian dan pengembangan terdapat 6 tahapan, yaitu (1) potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk

Proses penelitian ini mencakup observasi di lapangan, pengumpulan data, studi literatur, pembuatan instrumen, serta pembuatan video yang meliputi tahap pembuatan animasi dan pengeditan. Selanjutnya, dilakukan uji validasi kelayakan media pembelajaran oleh lima validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Data juga diperoleh melalui uji coba produk pada subjek penelitian. Validasi kelayakan difokuskan pada penilaian efektivitas video tutorial animasi untuk penggunaan praktis. Sementara itu, uji coba pengguna dirancang untuk mengumpulkan umpan balik dari siswa dan menganalisis dampak terhadap pencapaian pembelajaran mereka dalam aspek psikomotorik dan kognitif.

Instrumen yang diterapkan berupa lembar observasi, lembar tes, dan angket. Lembar observasi diisi oleh lima validator, yakni dua ahli media, dua ahli materi, dan satu ahli bahasa. Instrumen tersebut digunakan untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran video animasi pada kompetensi dasar tata rias cikatri. Lembar tes berfungsi untuk mengukur hasil belajar peserta didik secara individual, dengan soal pilihan ganda yang menguji aspek kognitif diberikan pada akhir proses pembelajaran, serta tes keterampilan yang menilai aspek psikomotor. Selanjutnya, angket digunakan untuk memperoleh data mengenai respon peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan video animasi rias cikatri, melalui sejumlah pertanyaan yang wajib dijawab oleh responden.

Data yang dimanfaatkan adalah data kuantitatif kemudian diolah dan dianalisis dengan cara pemaparan.

1. Analisis kelayakan media pembelajaran video animasi

Validator akan mengisi lembar observasi instrumen dengan memberi checklist kemudian diukur dengan menggunakan skala likert yaitu

Tabel 1. Kategori Skor

Kategori	Skor
Sangat Tidak Baik	1
Tidak Baik	2
Cukup	3
Baik	4

Sumber : (Iskandar, 2017)

Setelah mengetahui skor setiap kategori maka langkah selanjutnya yaitu menghitung lembar instrumen dengan rumus sebagai berikut :

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

Gambar 2. Rumus Presentase
Sumber : (Sugiyono, 2022)

Setelah menghitung maka untuk mengetahui penilaian kriteria, hasil di interprestasikan guna menganalisis kelayakan media pembelajaran yang dibuat

Tabel 2. Penilaian Kriteria Interpretasi

Penilaian	Kriteria Interpretasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
1% - 20%	Sangat Tidak Layak

Sumber : (Mira Mirawati1, 2024)

Jika angka presentase $\geq 51\%$ artinya media video animasi yang dibuat telah layak dari segi penilaian validator

2. Analisis hasil belajar terhadap media pembelajaran video animasi

Analisis hasil belajar berbentuk analisis kuantitatif yaitu dengan perhitungan rata rata yang bersifat individual dan dinyatakan lulus KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) jika mencapai skor minimal 75% dengan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Gambar 3. Rumus rata-rata (mean)
Sumber : (Satriawan, 2018)

Selanjutnya dilakukan perhitungan pada aspek psikomotor dengan rumus :

$$\text{Ketuntasan belajar klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jmlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Gambar 4. Rumus ketuntasan belajar klasikal

Pada aspek kognitif akan dilakukan uji normalitas, data normal jika nilai signifikansi $\geq 0,05$. Selanjutnya, data yang telah terbukti normal akan diuji menggunakan one sample t test guna melihat efektivitas penerapan media video animasi terhadap peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan hasil one sample t test, hipotesis nol (Ho) ditolak apabila t hitung \geq t tabel serta nilai sig (sig) 2-tailed $< 0,05$

3. Analisis lembar angket respon siswa

Pengkajian respon peserta didik akan dinilai denan skala likert yang memiliki rasio angka persen berdasarkan pilihan jawaban "ya" atau "tidak":

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

Gambar 5. Rumus Presentase
Sumber : (Sugiyono, 2022)

Berdasarkan hasil analisa data jika hasil belajar serta respon peserta didik memiliki nilai $\geq 70\%$ maka dapat di katakan berhasil dan dapat di terima

Tabel 3. Presentase Kategori

Penilaian	Kriteria Interpretasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
1% - 20%	Sangat Tidak Layak

Sumber : (Mira Mirawati1, 2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

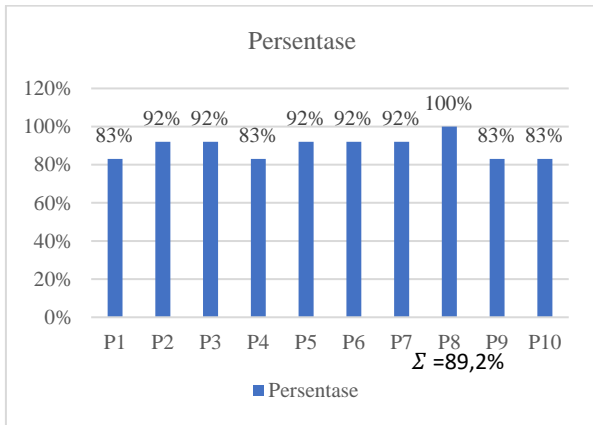
1. Kelayakan Video Animasi

Dalam penelitian ini, hasil validasi kelayakan video animasi tutorial diperoleh dari pengukuran pakar pakar atas produk yang dikembangkan, yaitu validator materi, media, dan bahasa. Berdasarkan evaluasi materi, video animasi tutorial dinilai sangat layak dengan rata-rata skor 89,2%. Sementara itu, validasi kelayakan dari aspek media menghasilkan rata-rata skor 91%, yang juga mengindikasikan kelayakan yang sangat baik. Adapun validasi dari segi bahasa menunjukkan rata-rata skor 90%, yang menguatkan kesimpulan bahwa video animasi tutorial sangat sesuai untuk diimplementasikan.

Berikut rincian hasil validasi :

a. Hasil validasi materi

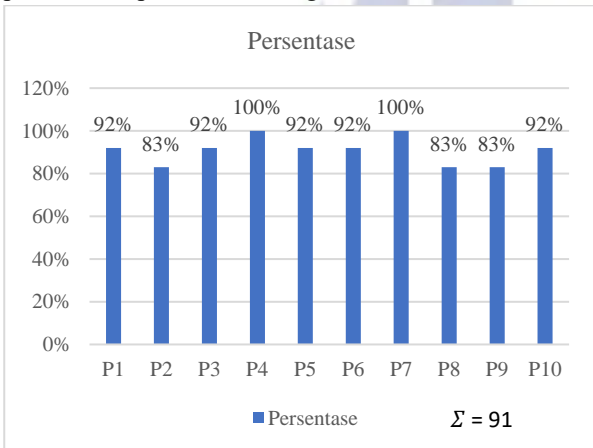
Validator materi melakukan validasi produk yang dinilai adalah kesesuaian materi, kekontekstualan materi, penyajian materi dan motivasi. Adapun hasil penelitian aspek materi sebagai berikut :



Gambar 6. Hasil Validasi Aspek Materi

b. Hasil validasi media

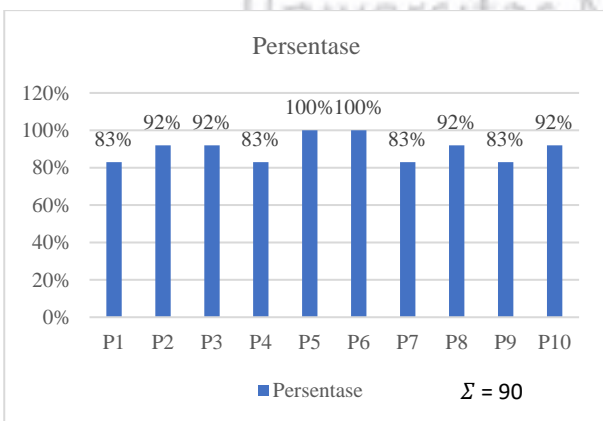
Ahli media melakukan validasi produk berdasarkan kriteria kesederhanaan, koherensi, kemudahan komunikasi, proporsi, bentuk, dan warna. Adapun hasil penelitian aspek materi sebagai berikut :



Gambar 7. Hasil Validasi Aspek Media

c. Hasil validasi Bahasa

Validator bahasa melakukan validasi produk yang dinilai adalah kesesuaian kaidah Bahasa Indonesia, komunikatif, dialog dan interaktif. Adapun hasil penelitian aspek bahasa sebagai berikut :



Gambar 8. Hasil Validasi Aspek Bahasa

2. Hasil Belajar Siswa

a. Kognitif

Tabel 4. One Sample T Test Kognitif

Tests of Normality						
	Kolmogorov Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
VAR00001	.193	30	.006	.910	30	.15

a. Lilliefors Significance Correction

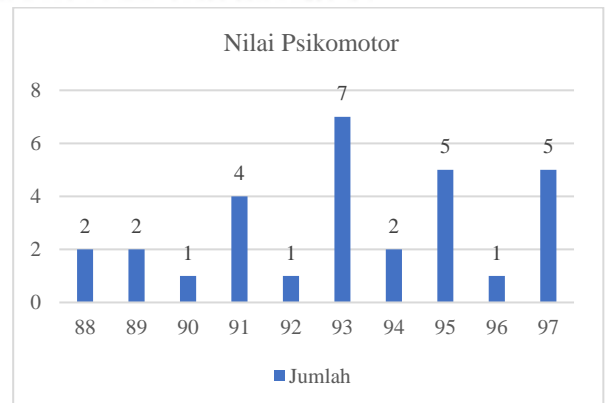
Data dapat diklasifikasikan sebagai normal jika nilai signifikansinya adalah $\geq 0,05$. Mengacu pada hasil yang tertera dalam tabel, nilai signifikansi yang didapatkan adalah 0,15. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa data telah mendemonstrasikan pola distribusi yang normal. Lebih lanjut, data yang telah terkonfirmasi normalitasnya akan menjalani analisis lebih mendalam melalui penerapan uji *one sample t test* untuk mengkaji efektivitas penerapan video animasi dalam mengoptimalkan pencapaian hasil belajar peserta didik.

Tabel 5. One Sample T Test Kognitif

One-Sample Test						
	Test Value = 75					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
VAR0001	26.020	29	.000	18.10867	16.6853	19.5320

Analisis statistik menunjukkan bahwa nilai statistik uji-t yang terhitung (26,020) melampaui nilai kritis uji-t (2,045), dengan nilai signifikansi dua sisi 0,00 yang lebih kecil dari 0,05. Konsekuensinya, hipotesis alternatif (H_a) terkonfirmasi lalu hipotesis nol (H_0) tidak diterima. Merujuk situasi itu, diputuskan bahwasannya implementasi video animasi memicu pertumbuhan mean skor kompetensi psikomotorik siswa di atas 75.

b. Psikomotor

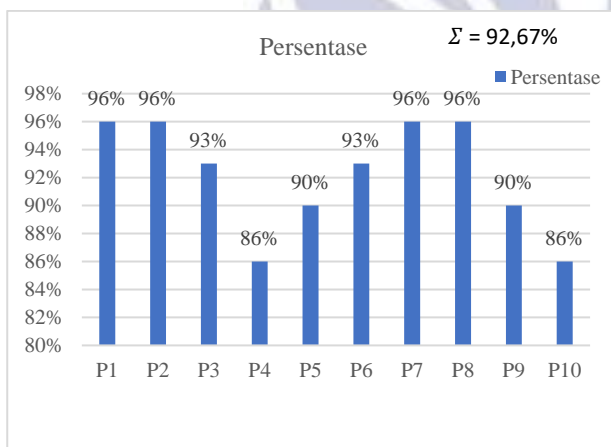


Gambar 9. Hasil Belajar Psikomotor

Tes kinerja digunakan untuk mengukur hasil belajar aspek psikomotor. Tes ini dilakukan secara individual melalui tata rias wajah cikatri. Berdasarkan hasil tes psikomotor dapat diketahui bahwa seluruh peserta didik mendapat nilai tidak kurang dari kktp dan memperoleh rata rata nilai akhir sebesar 93% dengan persentase 100%, sehingga pada ketercapaian tujuan pembelajaran dinyatakan mencapai ketuntasan. Selanjutnya dilakukan penilaian ketuntasan klaksikal, karena seluruh siswa mendapatkan nilai di atas kktp maka penilaian ketuntasan belajar klaksikal mendapatkan persentase 100%.

3. Respon Siswa

Saat proses pembelajaran diberikan video pembelajaran animasi yang selanjutnya dibagikan angket respon yang telah disediakan pematari guna mengevaluasi media pembelajaran tersebut. Evaluasi dilakukan dengan cara peserta didik mengisi lembar kuisisioner respon siswa mengenai media pembelajaran dan mendapat nilai rata rata 92,67% terbilang kategori diakui dengan sangat baik.



Gambar 10. Hasil Respon Siswa

PENUTUP

Simpulan

Melalui analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa :

1. Mengacu evaluasi penelitian yang dilakukan, terbukti bahwa pengembangan media pembelajaran berupa video animasi mengenai *make up cikatri* di SMA IPIEMS Surabaya sangat sesuai dan direkomendasikan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media ini mendapatkan skor mean sebesar 89,2% untuk kategori materi, 91% untuk kategori media, dan 90% untuk kategori bahasa. Mean keseluruhan skor kelayakan media pembelajaran mencapai 90%, yang mengindikasikan tingkat kelayakan yang sangat tinggi.
2. Melalui temuan studi, skor rerata aspek kognitif yang teramati adalah 93,28%. Seluruh peserta didik

juga menunjukkan skor di atas 75, yang mengindikasikan tingkat kelulusan klasikal sebesar 100%. Analisis data yang disajikan dalam tabel menunjukkan nilai Signifikansi (sig) sebesar 0,15, yang mengonfirmasi bahwa data memiliki distribusi normal. Lebih lanjut, dalam kajian ini, nilai statistik t-hitung (26,020) melebihi nilai t-tabel (2,045), dan tingkat Signifikansi (*tailed 2*) sebesar 0,00 lebih rendah daripada ambang batas 0,05. Konsekuensinya, rerata hasil pembelajaran kognitif siswa telah melampaui angka 75 pasca implementasi materi pembelajaran berupa video animasi. Evaluasi terhadap aspek psikomotor menunjukkan bahwa seluruh peserta didik memperoleh skor yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), dengan perolehan skor rerata akhir sebesar 93. Hasil ini menegaskan pencapaian tujuan pembelajaran secara komprehensif.

3. Analisis hasil mengindikasikan bahwa tanggapan peserta didik terhadap video tutorial tata rias cikatri yang dibuat menggunakan animasi mendapatkan skor 92,67%. Angka tersebut mencerminkan tingkat kelayakan yang tinggi dan penerimaan yang sangat positif terhadap materi pembelajaran tersebut.

Saran

Menurut hasil analisis, ada beberapa usulan yang layak ditinjau, yakni:

1. Pengembangan riset mendatang harus mengembangkan video atau film animasi untuk subjek materi yang berbeda yang sesuai dengan kebutuhan siswa di lapangan.
2. Penelitian selanjutnya harus menerapkan media serupa untuk kompetensi lain, menghasilkan video pembelajaran yang lebih baik yang memungkinkan produksi kolektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, M., Rahmiati, R., Novita, S. Z., & Oktarina, R. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia pada mata kuliah perawatan kulit wajah. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 12(2), 52–58. doi.org
- Awwaliyah, R. (2021). Media pembelajaran kontemporer: Pembuatan, implementasi dan keuntungan-keuntungannya. *PANDAWA: Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 3(1), 127–132.
- Darma Wisada, P., Komang Sudarma, I., & Wayan Ilia Yuda S, I. (2019). Pembuatan Materi Pembelajaran Berbasis Video yang Berfokus pada Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140–146.
- Dewi, F. F., & Afriansyah, H. (2021). Analisis efektivitas video pembelajaran disertai aplikasi quizizz terhadap hasil belajar siswa sekolah

dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540.

- Djonomiarjo, T. (2020). Pengaruh model pembelajaran problem based learning terhadap hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Nonformal*, 14(1), 39–47.
- Erina Mei. (2020) Metode penggabungan pondasi, kondisi kulit vitiligo, pasangan pengantin masa kini *Jurnalisme*, 9(1), 1–9.
- Faqih, M. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis android pada materi puisi. *Konfiks: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 27–34.
- Garsinia, D., Kusumawati, R., & Wahyuni, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis video tutorial. *Jurnal Telaah Pendidikan dan Inovasi Pendidikan Matematika*, 3(2), 44–53.
- Hakim, M. L. (2019). Pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. *Jurnal Pedagogik*, 6(2), 309–335.
- Husein Batubara, H., & Noor Ariani, D. (2019). Model pengembangan media pembelajaran adaptif di sekolah dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 33–46.
- Kamal, P., & Purnama, A. M. (2023). Dampak tayangan video animasi sebagai media edukasi pada ketertarikan dan kompetensi membaca siswa tingkat III di UPTD SD Negeri. *Jurnal Instruksional*, 5(1), 98–110.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Sesiomadika: Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, 659–663.
- Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 139 Tahun 2018. (2018). Peraturan Gubernur Nomor 139 Tahun 2018 mengenai penyelenggaraan program dua jalur pada jenjang SMA. *Gender dan Perkembangan*, 120(1), 0–22.
- Putra, A. T., Cahyani, A. D., Fatmawaty, A. E., & Fanani, M. A. (2020). Evaluasi pelaksanaan program double track di SMA Provinsi Jawa Timur. *Jurnal Mapeta*, 1(1), 1–12.
- Sulfemi, W. B., & Supriyadi, D. (2019). Pengaruh kemampuan pedagogik guru dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPS. *Jurnal Pendidikan*, 10(2), 1–19.
- Tassya, K. P. A., Pritasari, O. K., Wijaya, N. A., & Lutfiati, D. (2023). Pengembangan media video tutorial rias wajah karakter tua untuk siswa di SMKN 1 Buduran. *Jurnal Tata Rias*, 12(3), 263–270.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, I. W. I. (2019). Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140–146.