

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL BERBASIS *SELF DIRECTED LEARNING* PADA MATERI PENATAAN SANGGUL MODERN (*BACK STYLE*) DI KELAS X SMK NEGERI 6 SURABAYA

Galuh Kencana Wungu

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

Galuhkencana.21010@mhs.unesa.ac.id

Mutimmatul Faidah¹, Nia Kusstianti², M.A. Hanny Ferry Fernanda³

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

mutimmatulfaidah@unesa.ac.id

Abstrak

Ketersediaan sumber belajar yang menarik penting untuk mendukung kemandirian dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan, menguji kelayakan, dan mengevaluasi efektivitas media video tutorial berbasis Self-Directed Learning (SDL). Menggunakan metode pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), penelitian ini melibatkan subjek siswa kelas XI SMK Negeri 6 Surabaya. Hasil validasi ahli menunjukkan media ini sangat layak, dengan persentase 95,8% dari ahli materi, 91,6% dari ahli media, dan 91,2% dari ahli bahasa. Pada tahap implementasi, rata-rata nilai kognitif siswa mencapai 84,33 dan aspek keterampilan motorik mencapai 87,6. Respons positif siswa juga ditunjukkan melalui persentase angket sebesar 86,36%. Kesimpulannya, video tutorial berbasis SDL ini terbukti praktis dan efektif meningkatkan kemandirian sekaligus hasil belajar siswa.

Kata Kunci: pengembangan media, video tutorial, *self directed learning*, hasil belajar, penataan sanggul modern.

Abstract

The availability of engaging learning resources is crucial to support student independence and learning outcomes. This study aims to develop, test the feasibility, and evaluate the effectiveness of Self-Directed Learning (SDL) based video tutorial media. Using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development method, this study involved eleventh-grade students of SMK Negeri 6 Surabaya. Expert validation results showed that this media was highly feasible, with a percentage of 95.8% from material experts, 91.6% from media experts, and 91.2% from language experts. At the implementation stage, the average cognitive score of students reached 84.33 and the motor skills aspect reached 87.6. Positive student responses were also shown through a questionnaire percentage of 86.36%. In conclusion, this SDL-based video tutorial has proven to be practical and effective in improving student independence and learning outcomes.

Keywords: media development, video tutorials, *self directed learning*, learning outcomes, modern bun styling.

PENDAHULUAN

Program magang memiliki peran strategis dalam mempersiapkan lulusan agar memiliki kompetensi yang memadai dan mampu bersaing di dunia kerja. Pada tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), kurikulum disusun untuk mengintegrasikan penguasaan teori dengan keterampilan praktik sehingga selaras dengan tuntutan industri. Dalam bidang tata rias, peserta didik tidak hanya dituntut memahami teknik-teknik dasar, tetapi juga mengembangkan kemampuan khusus, salah satunya penataan rambut modern melalui teknik updo atau penataan rambut ke arah belakang. Penguasaan keterampilan tersebut memerlukan ketelitian, ketekunan, dan kreativitas yang tinggi agar hasil penataan yang dihasilkan memenuhi standar profesional yang berlaku di dunia kerja.

SMK Negeri 6 Surabaya merupakan institusi pendidikan kejuruan yang berorientasi pada pengembangan kompetensi peserta didik sesuai dengan bidang keahliannya. Sekolah ini berkomitmen mencetak

lulusan yang kompeten, inovatif, dan memiliki kesiapan untuk memasuki dunia kerja. Dalam kegiatan praktik, siswa dituntut untuk menguasai teknik penataan rambut secara akurat dan terstruktur sehingga mampu menghasilkan karya yang rapi serta sesuai dengan standar yang diterapkan di industri kecantikan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran, metode pembelajaran yang selama ini diterapkan didominasi oleh demonstrasi langsung dari guru yang kemudian dilanjutkan dengan praktik mandiri oleh siswa. Pendekatan tersebut dinilai cukup efektif dalam memperlihatkan tahapan dasar pekerjaan, tetapi capaian hasil belajar siswa secara keseluruhan belum menunjukkan perkembangan yang optimal. Pada saat praktik berlangsung, sebagian besar siswa mampu mengikuti prosedur dengan baik. Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa kekurangan pada hasil akhir, terutama berkaitan dengan aspek kebersihan, kerapian penataan rambut, serta ketidaksesuaian bentuk hasil kerja dengan instruksi yang telah diberikan.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa siswa masih membutuhkan pemahaman yang lebih sistematis dan terstruktur mengenai teori seni kontemporer. Di sisi lain, keterbatasan waktu untuk kegiatan interaktif dan eksploratif di kelas menyebabkan kesempatan siswa untuk mempelajari materi secara mandiri menjadi terbatas. Kondisi ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara kebutuhan nyata siswa terhadap pembelajaran mandiri dan tingkat otonomi belajar yang seharusnya difasilitasi oleh pendidik.

Untuk mengatasi berbagai permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Video tutorial dipandang sebagai alternatif yang tepat karena mampu menyajikan langkah-langkah pembelajaran secara visual dan terstruktur, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep serta prosedur yang dipelajari.

Kefektifan pembelajaran dengan menggunakan video bisa lebih baik jika digabungkan dengan pendekatan bimbingan belajar mandiri. Metode ini fokus pada partisipasi aktif siswa dalam merencanakan, mengelola, dan mengevaluasi proses belajar mengajar mereka sendiri. Dengan menggunakan SDL, siswa diarahkan untuk lebih mandiri dalam belajar, memahami materi pelajaran dengan lebih dalam, serta meningkatkan hasil kerja mereka saat melakukan praktikum.

Berdasarkan analisis kebutuhan dan masukan dari para instruktur, penelitian ini bertujuan membuat video tutorial berbasis Pembelajaran Mandiri (SDL) yang membahas teknik merapikan rambut sanggul secara modern. Selain memperhatikan proses pengembangannya, penelitian ini juga memeriksa apakah media tersebut layak digunakan, menilai pencapaian belajar siswa, serta mengecek tanggapan siswa setelah media tersebut diterapkan dalam pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development* atau R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran sekaligus mengevaluasi tingkat kelayakannya sebelum digunakan dalam proses pembelajaran oleh siswa. Produk yang dihasilkan berupa video tutorial berbasis *Self-Directed Learning* (SDL) yang dirancang sebagai sumber belajar inovatif dengan akses yang interaktif. Pengembangan media tersebut difokuskan untuk mendukung peserta didik dalam meningkatkan kemandirian belajar, khususnya pada kegiatan praktik.

Tahap pemilihan dan pengembangan media dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan penelitian yang bersifat prioritas sehingga menghasilkan bahan ajar yang praktis serta dapat diterapkan secara

langsung dalam pembelajaran. Pada pendidikan kejuruan, ketersediaan materi pembelajaran yang relevan memiliki peran penting karena peserta didik dituntut menguasai keterampilan praktik melalui proses belajar yang efektif dan fleksibel. Oleh sebab itu, penggunaan bahan ajar yang sesuai diharapkan mampu mengoptimalkan pelaksanaan pembelajaran serta mendukung pencapaian tujuan belajar secara lebih maksimal.

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang meliputi lima tahapan sistematis, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Tahap analisis dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta berbagai permasalahan yang dialami siswa melalui kegiatan observasi dan wawancara. Selanjutnya, pada tahap perancangan (*design*), peneliti menyusun konsep media, menentukan materi yang akan disajikan, serta merancang *storyboard* sebagai pedoman untuk mengatur alur penyampaian informasi secara terstruktur dan mudah dipahami.

Pada tahap pengembangan (*development*), rancangan yang telah disusun direalisasikan menjadi produk berupa video pembelajaran. Produk tersebut kemudian melalui proses validasi yang melibatkan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa guna menilai kelayakan berdasarkan aspek isi, penyajian, serta penggunaan bahasa. Setelah memperoleh hasil validasi yang memenuhi kriteria kelayakan, video tutorial diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran pada siswa kelas XI.

Di era modern, tantangan dalam proses instruksional terutama pada materi yang mengutamakan kompetensi praktis seperti penataan sanggul modern (*back style*) dapat diantisipasi secara efektif melalui integrasi video pembelajaran berbasis *Self-Directed Learning* (SDL). Agar implementasi media tersebut dapat menjamin capaian keberhasilan belajar yang optimal, maka diperlukan sebuah asesmen yang komprehensif terhadap aspek kualitas serta efektivitasnya. Oleh karena itu, melalui pendekatan *Research and Development* (R&D) yang mengadopsi kerangka kerja model ADDIE, perancangan video tutorial berbasis SDL ini ditujukan untuk menganalisis kontribusi media dalam menstimulasi kemandirian belajar sekaligus memaksimalkan perolehan hasil belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Pengembangan Media (ADDIE)

Penelitian ini bertujuan mengembangkan video tutorial sebagai media pembelajaran mandiri untuk materi penataan sanggul modern dengan menerapkan model ADDIE yang mencakup tahapan *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

Pada tahap awal penelitian, dilakukan kegiatan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran tata rias guna memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran yang berlangsung serta kebutuhan peserta didik.

Hasil temuan di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang diterapkan masih didominasi oleh metode demonstrasi, yaitu guru memperagakan langkah-langkah penataan rambut dan siswa mengikuti prosedur yang dicontohkan. Meskipun pendekatan tersebut cukup efektif dalam menyampaikan teknik dasar pembuatan sanggul, capaian kompetensi siswa belum sepenuhnya optimal. Berdasarkan hasil evaluasi, masih ditemukan kesulitan dalam memahami dan menerapkan aspek-aspek detail pada proses penataan rambut, khususnya terkait kerapian hasil akhir serta ketepatan dalam memilih dan menggunakan aksesoris yang sesuai.

Tahap ini berfokus pada penyusunan konsep video tutorial secara menyeluruh sebagai dasar pengembangan media pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan meliputi pengumpulan dan pengorganisasian materi, perancangan *storyboard*, serta penyusunan naskah narasi guna memastikan materi tersaji secara sistematis, terstruktur, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Video pembelajaran yang dikembangkan disusun dalam tiga bagian utama, yaitu penjelasan mengenai alat dan bahan yang digunakan, demonstrasi tahapan kerja secara berurutan dalam menghasilkan tatanan yang modern dan estetis, serta penyajian hasil akhir sebagai contoh capaian yang diharapkan.

2. Hasil Validasi Media Video Tutorial Berbasis *Self Directed Learning*

Video tutorial berbasis *Self-Directed Learning* (SDL) yang memuat materi penataan rambut modern (*back style*) telah melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Proses penilaian tersebut dilakukan secara menyeluruh untuk memastikan kesesuaian isi materi, ketepatan penyajian pembelajaran, serta kualitas teknis media sehingga layak diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

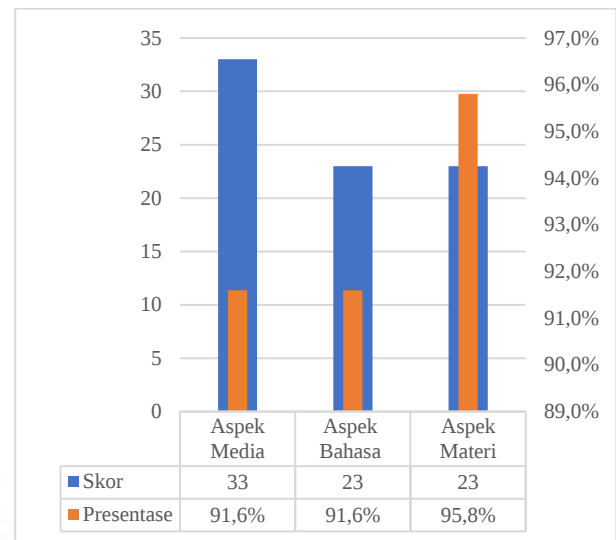


Diagram 1. Hasil Validasi Media

Berdasarkan hasil yang ditampilkan pada grafik, video tutorial berbasis *Self-Directed Learning* (SDL) yang telah dikembangkan memperoleh tingkat validitas yang sangat tinggi berdasarkan penilaian para validator. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan telah memenuhi kriteria kualitas yang ditetapkan, baik dari aspek substansi materi maupun kualitas penyajian media. Oleh karena itu, produk yang dikembangkan dapat dinyatakan valid dan sangat layak untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

3. Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Penataan Sanggul Modern (*Back Style*) dengan Menggunakan Media Video Tutorial Berbasis *Self Directed Learning* (SDL).

Dalam penelitian ini, hasil belajar siswa dianalisis dari beberapa perspektif, salah satunya adalah:

a. Belajar Kognitif Hasil.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, rata-rata skor kognitif peserta didik berada pada kategori “baik”, dengan sebagian besar siswa mencapai nilai yang tergolong tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis video memberikan kontribusi yang signifikan dalam membantu siswa memahami materi penataan rambut modern secara optimal. Hasil belajar kognitif siswa dapat dilihat pada Diagram 2.

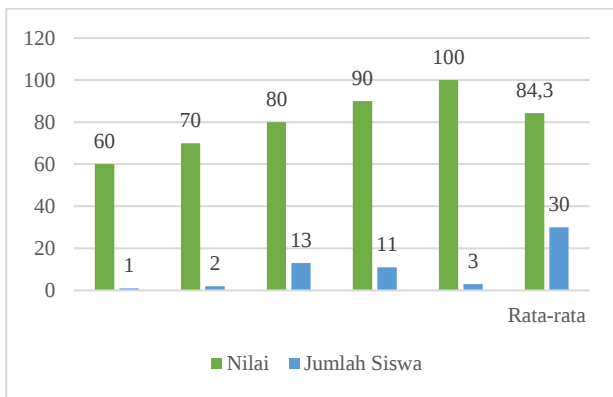


Diagram 2. Hasil Belajar Kognitif

b. Hasil Psikomotor

Berdasarkan hasil keterampilan psikomotorik, siswa memperoleh nilai rata-rata 87,6. Hasil besar yang berada di antara kategori "baik" dan "sangat baik". Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 95, dan nilai ini juga sering muncul dalam data yang tersedia. Sebaliknya, nilai tengahnya adalah 87,5, menunjukkan bahwa sejumlah besar siswa telah mencapai standar penilaian minimal (KKM). Hasil belajar psikomotorik siswa dapat dilihat pada Diagram 3 dan 4.

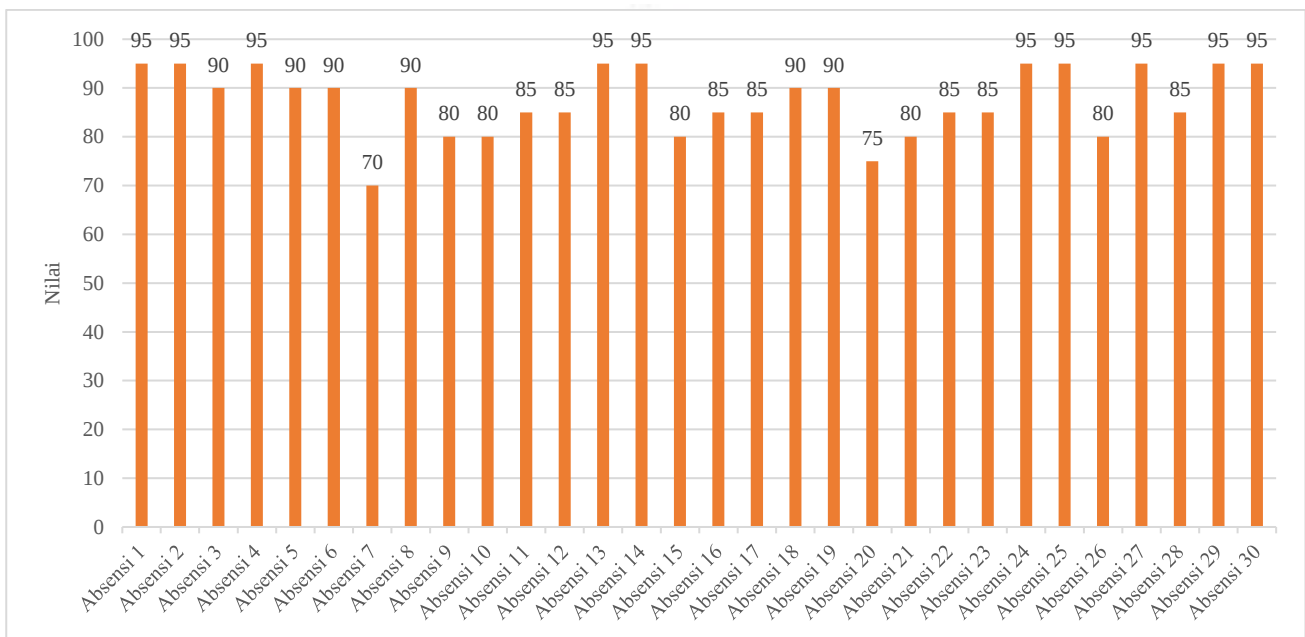


Diagram 3. Hasil Belajar Psikomotor

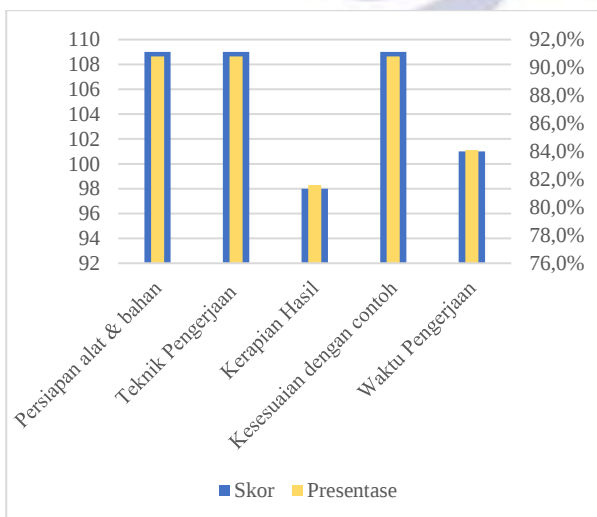


Diagram 4. Hasil Belajar Psikomotor Berdasarkan 5 Aspek

Berdasarkan kriteria evaluasi yang telah ditetapkan, pencapaian dikategorikan sebagai berikut:

- Persiapan alat dan bahan: 90,8% (sangat baik)

- Siswa menyiapkan alat dan bahan, mencapai skor 90,8%, yang dianggap "sangat baik".
- Skor kualitas proses kerja adalah 90,8%, yang mendapat peringkat "sangat baik".
- Siswa mencapai tingkat kesesuaian 90,8%, yang dianggap "sangat baik."
- Mereka menyelesaikan pekerjaan tepat waktu dengan akurasi 84,1% dan mendapat peringkat "baik".
- Hasil akhir mendapat skor 81,6%, yang juga dianggap "baik."

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa para siswa mampu melaksanakan praktik penataan rambut modern (*back style*) secara efektif. Mereka mampu melaksanakan setiap langkah pekerjaan sesuai dengan prosedur yang ditunjukkan dalam video tutorial.

4. Respon Siswa terhadap Media Video Tutorial

Untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa terhadap video tutorial mandiri, peneliti menggunakan kuesioner yang disebar kepada 30 siswa. Kuesioner tersebut terdiri dari 11 pernyataan yang mengukur berbagai aspek, seperti minat siswa terhadap video tutorial, kejelasan materi yang ditampilkan, kemudahan siswa dalam memahami *contenu*, pentingnya dukungan instruksional yang diberikan, kualitas visual video, tingkat kemandirian siswa dalam belajar, motivasi mereka dalam belajar, efisiensi waktu yang dikeluarkan, serta manfaat yang dirasakan siswa dalam mendukung kegiatan praktikum.

Tabel 5. Hasil respons siswa

No	Indikator	SS	S	R	TS	STS
1.	Ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran	9	21	0	0	0
2.	Kejelasan penyajian materi dalam video	13	17	0	0	0
3.	Kemudahan memahami materi melalui video	6	24	0	0	0
4.	Kesesuaian media dengan materi pembelajaran	12	18	0	0	0
5.	Kejelasan Langkah-langkah praktik	9	21	0	0	0
6.	Kualitas tampilan visual dan audio	8	22	0	0	0
7.	Kemandirian belajar siswa	9	21	0	0	0
8.	Motivasi belajar siswa	9	21	0	0	0
9.	Efisiensi waktu pembelajaran	9	21	0	0	0
10.	Manfaat media dalam kegiatan praktik	11	19	0	0	0
11.	Minat siswa menggunakan media kembali	10	20	0	0	0
	Total	105	225	0	0	0

Berdasarkan data dari kuesioner yang dikumpulkan, terdapat total 330 respons yang berhasil diperoleh. Dari jumlah itu, 105 responden memilih opsi "Sangat Setuju" (SS), dan 225 responden memilih opsi "Setuju" (S). Setelah menjumlahkan dengan skala Likert, total skornya mencapai 1,425 dari maksimum 1,650. Ini setara dengan persentase keberhasilan sebesar 86,36%.

Guna menjamin kelayakan sebelum diimplementasikan secara langsung dalam aktivitas instruksional di kelas, video pembelajaran yang berorientasi pada *Self-Directed Learning* (SDL) terkait teknik penataan rambut modern (*back style*) ini telah

melewati fase validasi multiaspek, yang mencakup bidang materi, kebahasaan, serta media. Asesmen yang komprehensif tersebut diselenggarakan secara khusus untuk menguji tingkat relevansi substansi, ketepatan penyampaian konten edukatif, hingga pemenuhan standar kualitas teknis dari media yang dikembangkan.

PENUTUP

Simpulan

Sinergi antara hasil analisis data dan pembahasan terkait perancangan media edukasi pada materi penataan sanggul modern (*back style*) bagi peserta didik kelas XI menghasilkan beberapa konklusi substansial, yaitu:

1. Perancangan video instruksional dilakukan secara terstruktur melalui penerapan kerangka kerja model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pendekatan ini diterapkan demi mewujudkan produk media pembelajaran yang kontekstual, adaptif, serta selaras dengan dinamika kebutuhan siswa di lingkungan belajar.
2. Penilaian kelayakan oleh dewan pakar yang menguji aspek substansi materi, desain media, dan tata bahasa mengategorikan video tutorial berbasis *Self-Directed Learning* (SDL) ini dalam klasifikasi "sangat baik". Dengan demikian, instrumen pembelajaran tersebut dinyatakan valid dan memenuhi kualifikasi standar untuk diimplementasikan dalam aktivitas akademik.
3. Implementasi video tutorial berbasis SDL terbukti efektif dalam mengoptimalkan luaran belajar siswa, yang ditunjukkan oleh pencapaian rata-rata skor kognitif sebesar 84,33 (kategori baik) dan skor psikomotorik sebesar 87,6 (kategori sangat baik). Hal ini menegaskan kontribusi media dalam memperkuat pemahaman teoretis sekaligus keterampilan praktis siswa.
4. Respons siswa terhadap pemanfaatan media ini sangat positif dengan perolehan persentase kelayakan sebesar 86,36% (kategori sangat baik). Capaian ini mengindikasikan bahwa produk yang dikembangkan mampu menstimulasi atensi, mudah dipahami, serta efektif dalam memfasilitasi kemandirian belajar siswa.

Saran

Mengacu pada temuan empiris serta konklusi yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, sejumlah kontribusi pemikiran dan saran aplikatif berikut dapat direkomendasikan kepada pihak terkait:

- a. Bagi Guru Mata Pelajaran:

Video tutorial berbasis SDL ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media instruksional utama dalam sesi praktikum. Dengan demikian,

penyampaian materi dapat menjadi lebih dinamis sekaligus melatih kemandirian siswa dalam belajar.

- b. **Bagi Siswa:**
Siswa disarankan untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran ini sebagai referensi belajar mandiri secara berkelanjutan. Bisa dilakukan baik di bawah pengawasan guru di kelas maupun sebagai panduan latihan terstruktur di luar jam sekolah.
- c. **Bagi Institusi Sekolah:**
Sekolah diharapkan dapat memfasilitasi dan memperluas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan mutu kelulusan, khususnya pada program keahlian yang menekankan kompetensi motorik dan keterampilan terapan.
- d. **Bagi Peneliti Selanjutnya:**
Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk dikembangkan lebih lanjut. Beberapa pengembangan yang dapat dilakukan antara lain perluasan subjek uji coba, diversifikasi materi tata rias yang lebih kompleks, atau penambahan fitur interaktif dalam media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Azhar. (2019). *Proses Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bath, D., & Kamath, A. (2005). *Pembelajaran Mandiri: Kompetensi Inti bagi Siswa dan Pendidik*. *Jurnal Dermatologi, Venereologi, dan Leprologi India*, 71(1), 46.
- Damaranti, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Tutorial Video tentang Gaya Rambut Ciwidey di SMK Negeri 3 Probolinggo*. Tesis. Universitas Negeri Surabaya.
- Gibbons, M. (2002). *Buku Panduan Pembelajaran Mandiri: Menantang Siswa Remaja untuk Berprestasi*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Guglielmino, L. M. (2007). *Pembelajaran Mandiri: Beragam Situasi, Beragam Strategi*. *Jurnal Internasional Pembelajaran*, 14(8), 82–89.
- Habsari, L. A. (2023). *Pengembangan Media Tutorial Video tentang Rias Wajah Sehari-hari di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 8 Surabaya*. Tesis. Universitas Negeri Surabaya.
- Hamalik, O. (2008). *Proses Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jennings, M. K. (1975). *Pembelajaran Mandiri: Panduan bagi Peserta Didik dan Guru*. *Jurnal Pendidikan Tinggi*, 46(1), 65-68.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (t.t.). *Entri “belajar.”* Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Kusumadewi. 2016. *Penataan Rambut Modern*. Jakarta: Gramedia.
- Lutfiati, D., Megasari, R., & Puspitorini, A. (2021). *Desain Media Tutorial Video untuk Pendidikan Penataan Rambut*. *Jurnal Pendidikan Penataan Rambut*.
- Mauliana, E. (2022). *Media Pembelajaran dari Perspektif Pendidikan Modern*. Jakarta: Erlangga.
- Nurromzanie, D. O. (2021). *Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran pada Kompetensi Dasar Penataan Sanggul Gala di SMKN 8 Surabaya*. Skripsi. Universitas Negeri Surabaya.
- Permata, N. J. (2024). *Penerapan Media Video Tutorial pada Kompetensi Dasar Penataan Sanggul Top Style Kelas XI di SMK Negeri 3 Kediri*. Skripsi. Universitas Negeri Surabaya.
- Pratama, A., & Widodo, S. (2021). *Pengaruh Media Video Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*.
- Prastowo, A. (2018). *Sumber Belajar dan Pusat Sumber Belajar*. Depok: Prenadamedia Group.
- Puspitasari, D. (2019). *Seni Menata Sanggul Modern*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rochim, A., Herawati, T., & Nurwiani, N. (2021). *Pemanfaatan Teknologi Audio Visual dalam Media Pembelajaran*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Rusman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Salbila, D. (2024). *Pengembangan Modul Penataan Sanggul Modern di SMKN 6 Surabaya*. Skripsi. Universitas Negeri Surabaya.
- Sugihartono, S. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Wijaya, A., & Suhartiningsih. (2021). *Analisis Kebutuhan Video Tutorial pada Mata Pelajaran Tata Kecantikan Rambut*. *Jurnal Pendidikan Vokasi*.
- Yuania, N. (2020). *Pengembangan Media Audio Visual*. Surabaya: Pustaka Media.