



e-Journal **Tata Rias**

Prodi S1 Pendidikan Tata Rias

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA



Volume 14 No 2 (Agustus) 2025

Table of Contents
Jurnal Tata Rias
Volume 14 Nomor 2, Agustus 2025
Published: August 4, 2025
DOI: <https://doi.org/10.26740/jtr.v14n2>

1. **Perbedaan Hasil Rias Wajah Korektif pada Wajah Bulat Menggunakan Teknik Vertikal dan Horizontal Aplikasi Blush On Gradasi**
Nailah Dhiya Ulhaq, Sri Usodoningtyas, Octaverina Kecvara Pritasari, Sri Dwiyantri
Hal. 138–144
2. **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flipbook pada Capaian Pembelajaran Anatomi Fisiologi Rambut untuk Kelas X TKKR SMKN 1 Pogalan Trenggalek**
Risky Fatimah Azzahro, Dewi Lutfiati, Dindy Sinta Megasari, Sri Usodoningtyas
Hal. 145–153
3. **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flipbook untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Pemangkasan Rambut Teknik Uniform Layer di SMKN 1 Lamongan**
Cicik Nilawati, Dewi Lutfiati, Octaverina Kecvara Pritasari, Mutimmatul Faidah
Hal. 154–166
4. **Development of Teaching E-Modules on Professional and Entrepreneurial Learning Achievements in the Field of Beauty and Spa Industry Phase E of State Vocational High School 1 Lamongan**
Irma Nur Fitriya, Novia Restu Windayani, Nia Kusstianti, Biyan Yesi Wilujeng
Hal. 167–173
5. **Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Teknik dan Desain Nail Art di SMKN 3 Kediri**
Khilyatut Taqiyyah, Mutimmatul Faidah, Maspiyah, Sri Dwiyantri
Hal. 174–179
6. **Pengaruh Proporsi Biji Kurma dan Tepung Beras terhadap Sifat Fisik Masker Wajah**
Heyda Putri Nastiti, Dindy Sinta Megasari, Nia Kusstianti, Sri Dwiyantri
Hal. 180–187
7. **Differences in Makeup Results Using Vertical and Horizontal Facelift Tape Techniques on Mature Skin**
Fani Permatasari, Maspiyah, Sri Dwiyantri, Sri Usodoningtyas
Hal. 188–194
8. **Implementasi Model Problem-Based Learning dalam Peningkatan Kompetensi Rias Wajah Cikatri Kelas XI TKKR SMKN 1 Sooko Mojokerto**
Maria Alfananda Arisusan, Octaverina Kecvara Pritasari, Nia Kusstianti, Sri Dwiyantri
Hal. 195–203
9. **Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning pada Mata Pelajaran Creambath di SMK Negeri 1 Buduran**
Novita Nathania, Octaverina Kecvara Pritasari, Nia Kusstianti, Biyan Yesi Wilujeng
Hal. 204–210
10. **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flipbook pada Capaian Pembelajaran Pewarnaan Rambut Single Aplikasi di SMKN 1 Pacitan**
Sekar Arum Ayu Kartika, Biyan Yesi Wilujeng, Maspiyah, Sri Usodoningtyas
Hal. 211–218

11. **Hubungan Pengetahuan K3 dengan Penerapan K3 pada Siswa Tata Kecantikan di Laboratorium Kulit dan Rambut SMKN 6 Surabaya**
Wiji Dwi Lestari, Dindy Sinta Megasari, Octaverina Kecvara Pritasari, Sri Usodoningtyas
Hal. 219–225
12. **Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Creambath di SMK Labschool UNESA 1 Surabaya**
Nirmala Agustin, Biyan Yesi Wilujeng, Dewi Lutfiati, Nieke Andina Wijaya
Hal. 226–233
13. **Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip PDF Profesional pada Kompetensi Nail Art di SMKN 3 Kota Kediri**
Malayinin Ni'mah, Nia Kusstianti, Sri Dwiyanti, Novia Restu Windayani
Hal. 234–242
14. **Minat Masyarakat Palembang terhadap Pemilihan Tata Rias Pengantin pada Pelaksanaan Pernikahan**
Sabrina Nurhaliza Kusnaedi, Sri Usodoningtyas, Dindy Sinta Megasari, Mutimmatul Faidah
Hal. 243–249
15. **Development of Learning Media for Stage Makeup Tutorial Video Based on SIBI at Karya Mulia Surabaya**
Salma Shafiyyah, Dewi Lutfiati, M.A. Hanny Ferry Fernanda, Nia Kusstianti
Hal. 250–258
16. **Perbandingan Penggunaan Teknik Eyeshadow Pakem dengan Teknik Cut Crease untuk Mata Monolid pada Tatarias Pengantin Tradisional Solo Putri**
Dewi Gita Nurfaidah, Sri Dwiyanti, Octaverina Kecvara Pritasari, Maspiyah
Hal. 259–266
17. **Hubungan Anatomi Fisiologi Rambut dengan Kemampuan Pengeritingan Rambut Kelas XI Kecantikan di SMKN 3 Kota Kediri**
Putri Ayu Oktafia, Octaverina Kecvara Pritasari, Novia Restu Windayani, Nia Kusstianti
Hal. 267–273
18. **Perbandingan Hasil Penggunaan Beauty Blender, Brush, dan Kombinasi Keduanya dalam Aplikasi Foundation untuk Kulit Berjerawat pada Rias Pengantin Internasional**
Hazizah Martina Sari Hasan, Dindy Sinta Megasari, Dewi Lutfiati, Biyan Yesi Wilujeng
Hal. 274–281
19. **Pengembangan Video Pembelajaran Tata Rias Geriatri sebagai Media Pembelajaran Siswa Program Keahlian Kecantikan di SMKN 1 Buduran**
Dini Murtafi'ah Azmi, Mutimmatul Faidah, Biyan Yesi Wilujeng, M.A. Hanny Ferry Fernanda
Hal. 282–289
20. **Penerapan Media Video Powtoon untuk Pembelajaran Pangkas Rambut Medium Hush Cut di SMK Negeri 6 Surabaya**
Grace Kaleka, Nia Kusstianti, Dindy Sinta Megasari, Sri Usodoningtyas
Hal. 290–297

PERBEDAAN HASIL RIAS WAJAH KOREKTIF PADA WAJAH BULAT MENGGUNAKAN TEKNIK VERTIKAL DAN HORIZONTAL APLIKASI *BLUSH ON GRADASI*

Nailah Dhiya Ulhaq

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

nailahdhiya.20057@mhs.unesa.ac.id

Sri Usodoningtyas¹, Octaverina Kecvara Pritasari², Sri Dwiyantri³

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

sriusodoningtyas@unesa.ac.id

Abstrak

Bentuk wajah ideal adalah oval, salah satu bentuk wajah yang tidak ideal adalah bentuk wajah bulat. Dalam melakukan rias wajah korektif pada wajah bulat, maka dilakukan teknik aplikasi *blush on gradasi* sehingga wajah terlihat ideal. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan teknik vertikal dan horizontal aplikasi *blush on gradasi* dan mengetahui tingkat kesukaan responden terhadap hasil riasan. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Sampel pada penelitian ini adalah 5 orang perempuan yang memiliki wajah bulat dan diaplikasikan *blush on gradasi*. Variabel bebas pada penelitian ini adalah pengaplikasian *blush on* teknik vertikal dan teknik horizontal (X), serta variabel terikat yakni tingkat pengaruh teknik pengaplikasian *blush on gradasi* (Y). Observasi dilakukan oleh 30 responden ahli di bidang Ilmu Tata Rias dan Kecantikan yang memberi data nilai dan kesukaan menggunakan lembar observasi sebagai instrumen penelitian. Teknik analisis data menggunakan *Independent T-Test* dan nilai rata-rata. Hasil Uji T diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.001 ($0.001 < 0.05$), maka disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil riasan pada wajah bulat untuk mencapai riasan wajah ideal menggunakan teknik vertikal dan horizontal aplikasi *blush on gradasi*. Tingkat kesukaan responden terhadap hasil akhir rias wajah korektif pada wajah bulat menggunakan teknik vertikal aplikasi *blush on gradasi* memperoleh nilai rata-rata 3,68 yang artinya responden sangat suka daripada hasil akhir rias wajah korektif menggunakan teknik horizontal.

Kata Kunci: *Blush On Gradasi, Rias Wajah Korektif, Wajah Bulat.*

Abstract

The ideal face shape is oval, one of the non-ideal face shapes is a round face shape. In doing corrective makeup on a round face, the gradation blush application technique is done so that the face looks ideal. The purpose of this study was to determine the difference between vertical and horizontal techniques of gradation blush application and to determine the level of respondents' preference for makeup results. This type of research is experimental research. The samples in this study were 5 women who had round faces and applied gradation blush. The independent variable in this study is the application of blush vertical technique and horizontal technique (X), and the dependent variable is the level of influence of gradation blush application technique (Y). Observations were conducted by 30 expert respondents in the field of Cosmetology and Beauty Science who provided value and liking data using an observation sheet as a research instrument. Data analysis techniques using Independent T-Test and average value. The results of the T Test are known Sig. (2-tailed) of 0.001 ($0.001 < 0.05$), it is concluded that there is a significant difference in the makeup results on round faces to achieve ideal facial makeup using vertical and horizontal techniques of gradation blush application. The respondent's level of liking for the final result of corrective makeup on a round face using the vertical technique of gradation blush application obtained an average value of 3.68 which means that the respondent really likes it than the final result of corrective makeup using horizontal technique.

Keywords: *Blush On Gradation, Corrective Makeup, Round Face.*

PENDAHULUAN

Setiap wanita menginginkan kecantikan terpancar dari dalam dirinya. Namun setiap wanita terlahir dengan bentuk wajah yang berbeda dengan wanita lain. Menurut Rassly (2016) pada jurnal Fauziah, R., (2018) “wajah berbentuk oval disebut sebagai bentuk wajah paling

ideal, dengan dahi melebar serta tulang rahang tirus dan mengecil di bagian dagu. Tulang pipi menonjol, jarak antara rahang, tinggi dahi, dan panjang dagu memiliki perbandingan yang proporsional”. Sehingga banyak wanita yang mempunyai bentuk wajah tidak oval dianggap kurang ideal, salah satunya adalah bentuk

wajah bulat.

Riasan wajah menjadi pilihan pertama para wanita untuk menampilkan kecantikannya. Menurut Nelly Hakim dkk, (2001) riasan wajah kini menjadi hal yang penting untuk meningkatkan penampilan, membantu mencerminkan identitas, menonjolkan kesan profesional, atau hanya untuk menunjukkan sisi lain dari kepribadian. Selain itu, ini juga dapat membantu menyamarkan ketidaksempurnaan, seperti proporsi wajah, dengan menggunakan kosmetik dalam proses *makeup*. Bentuk wajah oval disebut bentuk wajah paling ideal, sehingga apabila seseorang memiliki bentuk wajah bulat dianggap wajahnya tidak ideal. Maka dari itu, untuk menciptakan tampilan wajah yang sempurna, sangat penting untuk melakukan riasan wajah yang bersifat korektif. Rias wajah korektif berfokus pada cara mempertegas fitur-fitur wajah yang menarik sekaligus menyamarkan area yang kurang ideal. Tata rias wajah ini berdasarkan pada konsep bahwa struktur wajah yang dilihat kurang menarik dapat dimodifikasi sedetail mungkin agar penampilannya menjadi lebih menarik. Hal ini yang menjadi penentu hasil riasan apakah telah membentuk wajah ideal atau tidak menampilkan wajah ideal.

Blush on merupakan salah satu dalam elemen riasan wajah. Banyak teknik pengaplikasian *blush on* yang berkembang di lingkungan masyarakat. Aplikasi *blush on* pada rias wajah sering dipengaruhi oleh influencer, selebriti, ataupun penata rias terkenal. Pada tahun 2018 aplikasi *blush on* dipengaruhi oleh salah satu artis terkenal yakni Syahrini. Pada riasannya *blush on* yang diaplikasikan membaaur ke seluruh area pipi dan melewati area hidung. Seiring berjalannya waktu, selain dipengaruhi oleh selebriti terkenal aplikasi *blush on* mulai dipengaruhi oleh penata rias terkenal. Adanya trend *Barbie Make Up Look* di *social media* beberapa penata rias mengaplikasikan *blush on* pada pipi hingga cuping hidung. Pengaplikasian *blush on* tersebut bahkan menjadi ciri khas penata rias itu sendiri. Saat ini penggunaan *blush on* tidak hanya diaplikasikan di tulang pipi. Berbagai macam teknik aplikasi *blush on* juga dapat muncul dikarenakan banyak penata rias yang belajar mengenai rias wajah secara otodidak dari internet dan tidak mempelajari rias wajah melalui ahli bidang Ilmu Tata Rias dan Kecantikan. Maka dari itu, teknik aplikasi *blush on* yang trend saat ini tidak sesuai dengan teori dasar tata rias dan tidak sesuai apabila diaplikasikan pada berbagai bentuk wajah.

Blush on merupakan produk kosmetik yang dimanfaatkan untuk menambahkan rona dan dimensi di area pipi, menciptakan efek segar pada wajah. Menurut Kussantati, dkk, (2008), selain menghasilkan tampilan yang cerah, *blush on* juga bisa dimanfaatkan untuk memperbaiki kontur wajah, yaitu melalui teknik *shading*

dengan mengaplikasikan *blush on* berwarna gelap sebagai tint di samping *blush on* berwarna terang yang memiliki kandungan *pearl*/mutiara. Ilmu dasar menggunakan *blush on* adalah *blush on* diaplikasikan dari pelipis ke tulang pipi dan mengarah ke cuping hidung dengan berbentuk segitiga. Menurut Kussantati, dkk, (2008) teknik penggunaan *blush on* dilakukan pada tulang pipi bagian atas, dibuat tebal dan tegas. *Blush on* diaplikasikan dengan arah menyamping ke bagian kuping. Pada wajah bulat, menurut Kussantati, dkk, (2008) penggunaan *blush on* dilakukan pada tulang pipi bagian atas, aplikasikan dengan samar-samar, membaaur dan agak melebar.

Berdasarkan teori Kussantati, selain dapat memberikan kesan segar, pemulas pipi dapat pula digunakan untuk mengoreksi bentuk wajah, maka mengoreksi bentuk wajah yang tidak ideal diperlukan mengaplikasikan *blush on* menggunakan aplikasi *blush on* teknik gradasi. Apakah dengan teknik pengaplikasian *blush on* gradasi menghasilkan perbedaan yang signifikan pada bentuk wajah bulat. Maka, penulis tertarik meneliti perbedaan hasil riasan pada wajah bulat dengan mengaplikasikan *blush on* menggunakan teknik gradasi. Berdasarkan latar belakang di atas melakukan penelitian dengan judul “Perbedaan Hasil Rias Wajah Korektif pada Wajah Bulat Menggunakan Teknik Vertikal dan Horizontal Aplikasi *Blush On* Gradasi”.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang akan digunakan adalah penelitian *true experimental design*. Dalam penelitian ini sampel adalah 5 orang perempuan yang memiliki wajah bulat di area Universitas Negeri Surabaya. Variabel bebas pada penelitian ini adalah pengaplikasian *blush on* teknik vertikal (X1) dan teknik horizontal (X2) pada wajah bulat. Variabel terikat pada penelitian ini adalah tingkat pengaruh teknik pengaplikasian *blush on* pada lima sampel wajah bulat yang dievaluasi berdasarkan penampilan bentuk wajah dengan indikator: a) perubahan di area pipi, b) perubahan di area rahang, c) efek dari penggunaan *blush on* pada bentuk wajah bulat yang menuju ke bentuk wajah ideal (oval), d) tingkat kesukaan responden. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini merupakan observasi yang dilakukan oleh 30 responden ahli di bidang Ilmu Tata Rias dan Kecantikan yang memberi data nilai dan kesukaan menggunakan lembar observasi sebagai instrumen penelitian.

Dalam studi ini, peneliti menerapkan metode analisis data kuantitatif, yaitu data yang bisa direpresentasikan dalam bentuk angka yang didapat dari lokasi penelitian. Teknik analisis data dalam penelitian ini sebagai berikut

:Teknik analisis data menggunakan t-Test atau Uji t. Analisis data dengan program SPSS Uji T dilakukan Untuk menganalisis variasi efek riasan wajah korektif pada wajah bulat dengan penerapan teknik vertikal dan horizontal aplikasi blush on gradasi.

1. Analisis data dengan rumus rata rata dilakukan untuk mengetahui tingkat kesukaan responden terhadap hasil rias wajah menggunakan teknik vertikal dan horizontal aplikasi blush on gradasi. Rumus rata-rata hitung dituliskan sebagai berikut

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Sumber : Arikunto, 2010

Keterangan :

X = rata rata hitung yang dicari

$\sum x$ = jumlah skor

N = Jumlah subyek

Data yang didapatkan dari observasi dianalisis dan diolah kemudian disimpulkan dengan menggunakan kriteria skor nilai rata rata sebagai berikut :

Tabel 3.2 Konversi Nilai

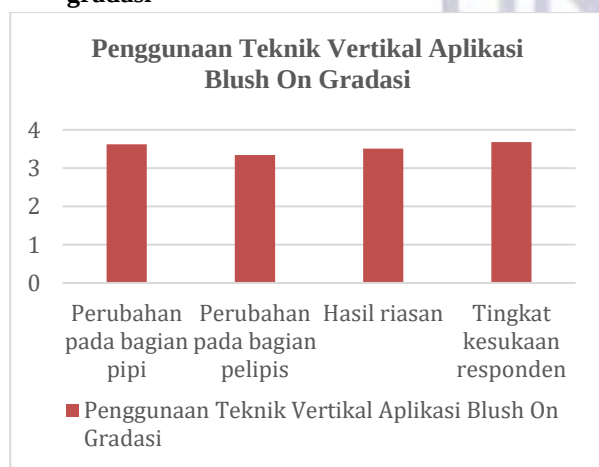
Skor Nilai	Kriteria
0-1	Kurang Baik
1,1-2	Cukup Baik
2,1-3	Baik
3,1-4	Sangat Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data yang didapatkan dari penelitian ini didasarkan pada evaluasi drngan partisipasi 30 ahli dalam area rias dan kecantikan. Hasil yang didapatkan dipaparkan dalam bentuk diagram serta analisis statistik yang ditampilkan dalam tabel.

1. Hasil rias wajah korektif pada wajah bulat menggunakan teknik vertikal aplikasi blush on gradasi



Gambar 1. Diagram Hasil Rias Wajah Korektif pada Wajah Bulat Menggunakan Teknik Vertikal Aplikasi Blush On Gradasi

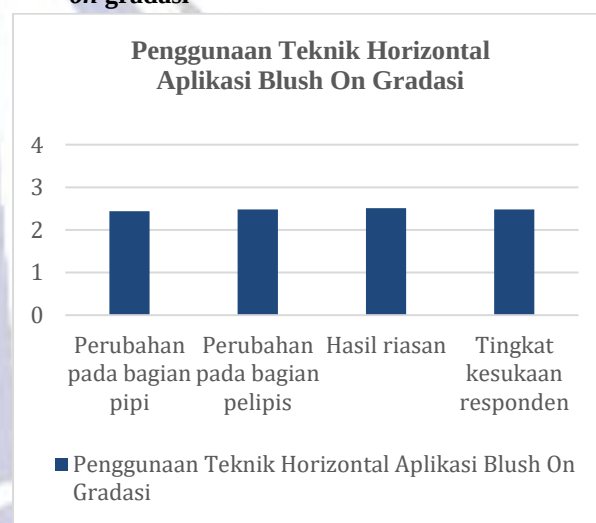
Berdasarkan diagram tersebut dapat disimpulkan

bahwa nilai rata rata menurut aspek di atas adalah sebagai berikut :

- a. Perubahan pada bagian pipi 3,62
- b. Perubahan padabagian pelipis 3,34
- c. Hasil riasan 3,51
- d. Tingkat kesukaan responden 3,68

Jumlah nilai dari semua aspek pengamatan menggunakan teknik vertikal adalah 14,51 dan hasil nilai rata rata hitung adalah 3,53. Keseluruhan hasil rias wajah korektif pada wajah bulat menggunakan teknik vertikal aplikasi blush on gradasi dilihat dari rata rata sebesar 3,53 yang tergolong sangat baik.

2. Hasil rias wajah korektif pada wajah bulat menggunakan teknik horizontal aplikasi blush on gradasi



Gambar 2. Diagram Hasil Rias Wajah Korektif pada Wajah Bulat Menggunakan Teknik Vertikal Aplikasi Blush On Gradasi

Berdasarkan hasil tabel dan diagram tersebut disimpulkan bahwa nilai rata rata menurut aspek di atas adalah sebagai berikut :

- a. Perubahan pada bagian pipi 2,44
- b. Perubahan pada bagian pelipis 2,48
- c. Hasil riasan 2,51
- d. Tingkat kesukaan responden 2,48

Jumlah nilai dari semua aspek pengamatan menggunakan teknik vertikal adalah 9,91 dan hasil nilai rata rata hitung adalah 2,47. Keseluruhan hasil hasil rias wajah korektif pada wajah bulat menggunakan teknik horizontal aplikasi blush on gradasi dilihat dari rata rata sebesar 2,47 maka tergolong baik.

3. Perbedaan hasil rias wajah korektif pada wajah bulat menggunakan teknik vertikal dan horizontal aplikasi blush on gradasi

Berikut disajikan hasil perhitungan statistik perbedaan hasil rias wajah korektif pada wajah bulat menggunakan teknik vertikal dan horizontal menggunakan SPSS 25 dengan Uji T.

Tabel 1. Uji Normalitas

Test of Normality				
Hasil rias		Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Teknik Vertikal	Perubahan pada pipi	0,669	30	0,446
	Perubahan pada pelipis	0,752	30	0,369
	Hasil riasan	0,700	30	0,555
	Tingkat kesukaan responden	0,594	30	0,390
Teknik Horizontal	Perubahan pada pipi	0,669	30	0,395
	Perubahan pada pelipis	0,752	30	0,400
	Hasil riasan	0,700	30	0,405
	Tingkat kesukaan responden	0,594	30	0,320

Berdasarkan tabel uji normalitas tersebut, diketahui nilai Sig pada tabel shapiro-wilk menunjukkan angka yang melebihi 0,05 ($>0,05$), yang mengindikasikan bahwa data dalam studi ini terdistribusi secara normal dan peneliti bisa melanjutkan ke uji selanjutnya.

Tabel 2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
		0,891	1	27	0,353
Teknik Vertikal	Based on median	0,493	1	27	0,489
	Based on median and with adjusted df	0,493	1	21,29807	0,490
	Based on trim med mean	0,468	1	27	0,500
		0,891	1	27	0,353
Teknik Horizontal	Based on median	0,493	1	27	0,489
	Based on median and with adjusted df	0,493	1	21,29807	0,490
		0,891	1	27	0,353

	Based on trim med mean	0,468	1	27	0,500
--	------------------------	-------	---	----	-------

Berdasarkan tabel hasil nilai Sig pada tabel teknik vertikal menunjukkan angka 0.353 ($0.353 > 0,05$). Hasil nilai Sig pada tabel teknik horizontal menunjukkan angka 0.353 ($0.353 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan jika data teknik vertikal dan horizontal penelitian ini bersifat homogen dan peneliti dapat melakukan ke uji berikutnya yaitu uji T.

Tabel 3. Uji T

	Levene's	T-Tes for equality of means				
	F	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Differences	Std. Error Differences
Equal variances assumed	.300	.000	58.000	.001	.230	.46683
Equal variances not assumed		.000	58.000	.001	.245	.46683

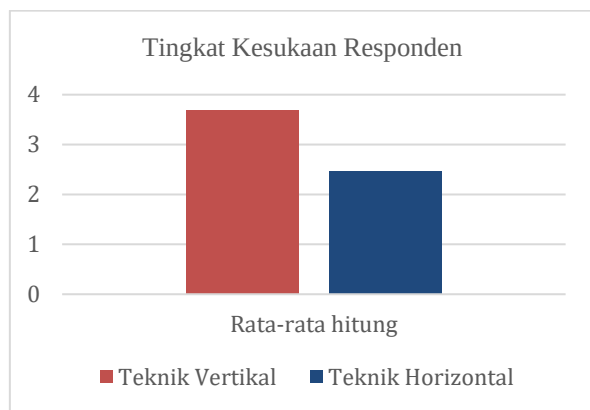
Pengambilan keputusan terjadi ketika nilai *Asym. Sig. (2-Tailed)* berada di bawah 0.05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Sebaliknya, jika *Asym. Sig. (2-Tailed)* lebih besar dari 0.05, H_0 diterima dan H_a ditolak. Merujuk tabel yang ada, nilai Sig. (2-tailed) tercatat sebanyak 0.001 ($0.001 < 0.05$), oleh karena itu H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut menunjukkan jika terdapat perbedaan yang signifikan mengenai hasil riasan pada wajah bulat untuk mencapai riasan wajah ideal menggunakan teknik vertikal dan horizontal aplikasi *blush on gradasi*.

4. Rata-rata hitung tingkat kesukaan

Tabel 4. Rata-Rata Hitung Tingkat Kesukaan Responden

No.	Teknik Aplikasi Blush On Gradasi	Nilai Kesukaan				Rata-Rata Hitung
		1	2	3	4	
1	Teknik vertikal		1	7	22	3,68
2	Teknik horizontal	4	11	12	3	2,47

Nilai rata-rata preferensi responden mengenai rias wajah korektif pada wajah bulat dengan penerapan teknik vertikal dan horizontal aplikasi *blush on gradasi* tersaji dalam grafik berikut.



Gambar 3. Diagram Rata-Rata Tingkat Kesukaan Responden

Analisis data dengan rumus rata rata dilakukan untuk mengetahui tingkat kesukaan responden terhadap hasil rias wajah menggunakan teknik vertikal dan horizontal aplikasi *blush on gradasi*. Berdasarkan hasil tabel dan gambar diatas dapat dijelaskan bahwa nilai rata rata hasil rias wajah korektif pada wajah bulat menggunakan teknik vertikal aplikasi *blush on gradasi* adalah 3,68 dengan kriteria sangat suka, sedangkan hasil rias wajah korektif pada wajah bulat menggunakan teknik horizontal aplikasi *blush on gradasi*. adalah 2,47 dengan kriteria suka. Oleh karena itu, dapat disimpulkan responden lebih suka pada hasil rias wajah korektif pada wajah bulat menggunakan teknik vertikal aplikasi *blush on gradasi*.

Pembahasan

1. Perbedaan hasil rias wajah korektif pada wajah bulat menggunakan teknik vertikal dan horizontal aplikasi *blush on gradasi*

Data hasil uji eksperimen yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai perbedaan hasil rias wajah korektif pada wajah bulat menggunakan teknik vertikal dan horizontal aplikasi *blush on gradasi* dengan Uji T, diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.001 ($0.001 < 0.05$) dimana H_a diterima. Hal tersebut menunjukkan jika terdapat perbedaan yang signifikan mengenai hasil riasan pada wajah bulat untuk mencapai riasan wajah ideal menggunakan teknik vertikal dan horizontal aplikasi *blush on gradasi* dari keseluruhan aspek.

Aplikasi *blush on gradasi* merupakan penggunaan *blush on* dengan 3 tingkatan warna yang dibaurkan di pipi dengan teknik gradasi. Menurut Komalasari dan Lita (2022) teknik gradasi merupakan salah satu metode dalam seni rupa (dalam hal ini termasuk melukis) yang berfungsi dalam perpaduan dan pencampuran warna agar hasil karya menjadi lebih menarik dan mengandung elemen-elemen estetis serta artistik. Penggunaan warna dari gelap ke terang memberikan kesan dimensi karena perbedaan kontras antara warna yang lebih gelap dan

yang lebih terang menciptakan ilusi kedalaman. Menurut teori warna yang dikemukakan oleh Daniel dalam Anambyah, S. dan Endang Setyowati (2010), warna-warna terang cenderung merefleksikan cahaya, sementara warna-warna gelap lebih banyak menyerapnya. Warna gelap cenderung menyerap cahaya, memberikan efek bayangan, sementara warna terang memantulkan cahaya, menciptakan kesan volume dan ruang. Dari pernyataan tersebut dapat dilihat bahwa aplikasi *blush on gradasi* menggunakan 2 teknik memiliki pengaruh besar terhadap hasil rias wajah.

Setelah dilakukan penelitian dengan membandingkan langsung keduanya, didapati bahwa hasil rias wajah korektif menggunakan teknik vertikal dan horizontal aplikasi *blush on gradasi* pada wajah bulat adalah sebagai berikut :

- Hasil rias wajah korektif pada wajah bulat menggunakan teknik vertikal aplikasi *blush on gradasi*

Hasil rias wajah pada wajah bulat menggunakan teknik vertikal dan horizontal aplikasi *blush on gradasi* menunjukkan adanya perbedaan. Untuk mencapai hasil rias wajah yang mengarah ke bentuk wajah ideal (oval) dilakukan rias wajah korektif. Berdasarkan teori menurut Rikza dan Jubaedah (2022) tata rias wajah korektif dilaksanakan berdasarkan keyakinan bahwa wajah yang dipandang tidak ideal bisa dimodifikasi sedetail mungkin agar menghasilkan tampilan yang lebih menarik. Penelitian ini menganalisis perubahan pada bagian pipi , perubahan pada bagian pelipis, hasil riasan, dan tingkat kesukaan responden terhadap hasil akhir riasan. Berdasarkan pada data yang diperoleh peneliti dari hasil observasi, nilai rata-rata aspek perubahan pada bagian pipi menggunakan teknik vertikal adalah 3,62 dengan kriteria sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi *blush on gradasi* menggunakan teknik vertikal dapat mengubah pipi menjadi ideal dengan kriteria pipi tirus dan tulang pipi menonjol secara maksimal.

Aspek kedua adalah perubahan pada bagian pelipis. Pada aspek ini *blush on* ini diharapkan dapat merubah pada bagian pelipis menjadi ideal, sehingga terlihat korektif wajah yang dilakukan. Pada tabel 4.1 dapat dilihat nilai rata-rata aspek perubahan pada bagian pelipis menggunakan teknik vertikal adalah 3,34 dengan kriteria sangat baik. Skor tersebut menunjukkan bahwa aplikasi *blush on gradasi* menggunakan teknik vertikal dapat mengubah pelipis menjadi ideal dengan kriteria pelipis lebih sempit/mengecil dengan sangat baik.

Pada aspek ketiga adalah hasil akhir riasan wajah. Pada aspek ini yang diharapkan dari pengaplikasian *blush on* pada bentuk wajah bulat adalah wajah mengarah ke bentuk wajah ideal (oval). Berdasarkan teori menurut Rassly (2016:52) pada jurnal Fauziah, R.,

(2018) wajah yang memiliki bentuk oval dikenal sebagai bentuk wajah yang paling sempurna, dengan dahi yang luas dan tulang rahang yang ramping serta menyusut di area dagu. Tulang pipi terlihat menonjol, sementara rasio antara rahang, ketinggian dahi, dan panjang dagu adalah seimbang dan proporsional. Nilai rata-rata pada aspek hasil riasan adalah 3,51 dengan kriteria sangat baik. Skor tersebut menunjukkan hasil rias wajah pada wajah bulat menggunakan teknik vertikal aplikasi *blush on gradasi* terlihat bahwa bentuk wajah berubah ideal (oval).

Aspek terakhir adalah tingkat kesukaan responden terhadap hasil akhir rias wajah korektif pada wajah bulat menggunakan teknik vertikal aplikasi *blush on gradasi*. Tingkat kesukaan responden pada hasil akhir rias wajah memperoleh nilai rata-rata 3,68 yang dapat diartikan bahwa responden sangat suka hasil akhir rias wajah korektif pada wajah bulat menggunakan teknik vertikal aplikasi *blush on gradasi*. Nilai tertinggi untuk hasil rias wajah korektif pada wajah bulat menggunakan teknik vertikal aplikasi *blush on gradasi* terdapat pada aspek tingkat kesukaan, sedangkan nilai terendah berada pada aspek perubahan pada bagian pelipis.

- b. Hasil rias wajah korektif pada wajah bulat menggunakan teknik horizontal aplikasi *blush on gradasi*

Penelitian ini menggunakan 5 sampel wajah berbentuk bulat. Ciri-ciri bentuk wajah bulat menurut Malahayati (2010:143) adalah panjang dan lebar wajah hampir sama, bagian pipi cenderung melebar. Selain itu, wajah bulat memiliki karakteristik seperti garis rambut yang melengkung dengan bentuk bulat, dahi yang lebar, pipi yang tampak penuh dan bundar, serta garis rahang dan dagu yang membentuk setengah lingkaran.

Pada aspek pertama perubahan pada bagian pipi menggunakan teknik horizontal aplikasi *blush on gradasi*, dapat dilihat pada tabel 4.2 nilai rata-ratanya adalah 2,44 dengan kriteria baik. Skor tersebut dapat diartikan bahwa bahwa aplikasi *blush on gradasi* menggunakan teknik horizontal tampak mengubah pipi menjadi ideal dengan kriteria pipi tirus dan tulang pipi menonjol namun hasil korektifnya tidak sebaik menggunakan teknik vertikal.

Aspek kedua adalah perubahan pada bagian pelipis. Pada aspek ini *blush on* ini diharapkan dapat merubah pada bagian pelipis menjadi ideal, sehingga terlihat korektif wajah yang dilakukan. Nilai rata-rata aspek perubahan pada bagian pelipis menggunakan teknik vertikal adalah 2,48 dengan kriteria baik. Skor tersebut menunjukkan bahwa aplikasi *blush on gradasi* menggunakan teknik vertikal tampak mengubah pelipis menjadi ideal dengan kriteria pelipis lebih sempit/mengecil namun tidak maksimal.

Aspek ketiga adalah hasil akhir rias wajah korektif. Menurut Fauziah. R., (2018) korektif dilakukan pada saat merias wajah dengan cara menonjolkan bagian-bagian wajah yang sudah indah, menyamarkan kekurangan-kekurangan pada wajah, menciptakan kesan oval pada wajah sehingga penampilannya menjadi lebih baik dengan bantuan alat kosmetik. Dapat dilihat pada tabel 4.2 hasil riasan nilai rata-ratanya 2,51 dengan kriteria baik. Skor tersebut menunjukkan hasil rias wajah pada wajah bulat menggunakan teknik horizontal aplikasi *blush on gradasi* tampak ideal (oval).

Aspek terakhir adalah tingkat kesukaan responden terhadap hasil akhir rias wajah korektif pada wajah bulat menggunakan teknik horizontal aplikasi *blush on gradasi*. Nilai rata-rata pada aspek ketiga ini adalah 2,48 dengan kriteria suka. Skor tersebut berarti responden menyukai hasil rias menggunakan menggunakan teknik horizontal aplikasi *blush on gradasi*. Namun jika dibandingkan dengan vertikal, responden lebih suka terhadap hasil rias wajah vertikal. Nilai tertinggi untuk hasil rias wajah korektif pada wajah bulat menggunakan teknik horizontal aplikasi *blush on gradasi* terdapat pada aspek hasil riasan, sedangkan nilai terendah berada pada aspek perubahan pada bagian pipi.

2. Tingkat kesukaan responden

Tingkat preferensi ini dikenal sebagai skala hedonik. Contohnya, untuk perasaan "suka" dapat memiliki skala hedonik yang mencakup: sangat menyukai, menyukai, cukup menyukai, dan sedikit menyukai. Di sisi lain, jika responnya adalah "tidak suka," skala hedoniknya bisa mencakup pilihan seperti menyukai dan cukup menyukai, dan ada juga tanggapan yang disebut netral, yang berarti tidak suka tetapi juga tidak merasa tidak suka (neither like nor dislike) (Wagiyono, 2003).

Berdasarkan diagram rata-rata tingkat kesukaan responden pada gambar 4.5 dapat dijelaskan bahwa nilai rata rata hasil rias wajah korektif pada wajah bulat menggunakan teknik vertikal aplikasi *blush on gradasi* adalah 3,68 dengan kriteria sangat suka skor berada pada rentan batas atas, sedangkan hasil rias wajah korektif pada wajah bulat menggunakan teknik horizontal aplikasi *blush on gradasi* adalah 2,47 dengan kriteria suka dan skor berada pada rentan batas bawah. Perbandingan hasil kesukaan observer lebih besar hasil rias wajah korektif pada wajah bulat menggunakan teknik vertikal daripada menggunakan teknik horizontal dengan perbedaan nilai sebesar 1,21.

Teknik vertikal aplikasi *blush on gradasi* dinilai dapat mengoreksi pada bagian pipi sehingga tirus dan tulang pipi menonjol, pada bagian pelipis lebih sempit/mengecil, serta hasil riasan pada bentuk wajah bulat dapat mengarah ke bentuk wajah ideal (oval). Bentuk wajah bulat memiliki kesan lebar dan pendek.

Berdasarkan dengan unsur desain, garis vertikal adalah garis yang mengarah dari atas ke bawah atau sebaliknya. Garis ini digunakan untuk menciptakan kesan ketinggian dan stabilitas dalam sebuah karya desain. Penggunaan teknik vertikal aplikasi blush on gradasi menarik pandangan ke atas atau ke bawah, sehingga menciptakan ilusi tinggi dan panjang. Oleh karena itu, penggunaan teknik vertikal dapat membuat wajah bulat yang terkesan lebar menjadi lebih panjang sehingga wajah terlihat ideal (oval). Maka, dapat disimpulkan responden lebih suka pada hasil rias wajah korektif pada wajah bulat menggunakan teknik vertikal aplikasi *blush on* gradasi daripada menggunakan terknik horizontal aplikasi *blush on* gradasi.

PENUTUP

Simpulan

Hasil rias wajah korektif pada wajah bulat menggunakan teknik vertikal aplikasi blush on gradasi dapat mengoreksi pada bagian pipi sehingga tirus dan tulang pipi menonjol, pada bagian pelipis lebih sempit/mengecil, serta terlihat bahwa bentuk wajah berubah ideal (oval). Sedangkan hasil rias wajah korektif pada wajah bulat menggunakan teknik horizontal aplikasi blush on gradasi tampak mengubah pipi dan pelipis menjadi ideal namun tidak sebaik menggunakan teknik vertikal, serta hasil rias wajah pada wajah bulat tampak ideal (oval).

Mengenai hasil riasan pada wajah bulat untuk mencapai riasan wajah ideal menggunakan teknik vertikal dan horizontal aplikasi blush on gradasi dari keseluruhan aspek terdapat perbedaan yang signifikan. Responden lebih suka pada hasil rias wajah korektif pada wajah bulat menggunakan teknik vertikal aplikasi blush on gradasi daripada menggunakan terknik horizontal aplikasi blush on gradasi.

Saran

Struktur tulang pipi pada sampel berbeda-beda sehingga cukup berpengaruh pada hasil riasan wajah. Pada penelitian selanjutnya diharapkan memilih struktur tulang pipi yang sama pada sampel penelitian agar memperoleh hasil yang. Penelitian menggunakan teknik vertikal aplikasi blush on gradasi hanya dilakukan pada bentuk wajah bulat, sehingga tidak menutup kemungkinan untuk dilakukan penelitian lanjutan terhadap bentuk wajah yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Anambyah, S dan Endang Setyowati. (2010). Pengaruh Pewarnaan Beton Cetak pada Dinding Serap sebagai Selubung Bangunan Tinggi. Jurnal Forum Teknik, (33) 2, 61-67.

Andiyanto. (2010). The Make Over. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Arikunto, Suharsimi. (2002). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Fauziah, R. (2018). Analisis Hasil Tata Rias Wajah Korektif Pada Foto Hitam Putih (Suatu Studi Di Ruang Studio X Di Bekasi). Doctoral dissertation, Universitas Negeri Jakarta.

Handayani, Y. S. (2011). Merias Wajah Pengantin untuk Bentuk Wajah Bulat. Semarang : AKS Ibu Kartini Semarang.

Jannah, F., (2014). Penerapan Bordir Gradasi Warna Dengan Teknik Esek Pada Cape. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.

Jubaedah, L. (2012). Hubungan Antara Pengetahuan Tata Rias Koreksi Wajah dan Kemampuan Hasil Riasan pada Bentuk Wajah. Jakarta : Universitas Negeri Jakarta.

Komalasari, D. and Lita, L. (2022). Melatih Kepekaan Artistik Anak Melalui Melukis Dengan Teknik Gradasi. Jurnal Educatio FKIP UNMA, 8(4), pp.1624-1633.

Kussantati, Herni. (2008). Tata Kecantikan Kulit Untuk SMK Jilid 3. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Kussantati, Herni, dkk. (2009). Tata Kecantikan Kulit. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK

Putri, T. G. H., Rahmiati, R., & Yanita, M. (2017). Pengaruh Pengaplikasian Shading dan Tint pada Rias Wajah Malam Hari Terhadap Bentuk Wajah Bulat. Padang : Universitas Negeri Padang.

Sitorus, A. (2018). Perbedaan Hasil Make Up Korektif Wajah dengan Menggunakan Teknik Contouring A dengan Teknik Contouring B. Jakarta : Universitas Negeri Jakarta.

Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta

Sudjana. (2005). Metoda Statistika. Bandung : Tarsito.

SWR, A. F. (2014). Pengaruh Make Up Korektif Terhadap HASIL Riasan pada Wajah Bulat dan Mata Sipit. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *FLIPBOOK* PADA CAPAIAN PEMBELAJARAN ANATOMI FISILOGI RAMBUT UNTUK KELAS X TKKR SMKN 1 POGALAN TRENGGALEK

Risky Fatimah Azzahro

S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

riskyfatimah.21058@mhs.unesa.ac.id

^{1,2,3}**Dewi Lutfiati¹, Dindy Sinta Megasari², Sri Usodoningtyas³**

S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

dewilutfiati@unesa.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi mendorong pengembangan media pembelajaran digital yang fleksibel, salah satunya pemanfaatan *flipbook* yang semakin banyak digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media, minat belajar menggunakan media dan hasil belajar setelah menggunakan media. Pendekatan penelitian ini menggunakan R&D (*Research and Development*) Borg and Gall dengan mengacu pada 8 tahapan yakni: 1) Potensi dan masalah; 2) Pengumpulan data; 3) Desain produk; 4) Validasi desain; 5) Revisi desain; 6) Uji coba produk; 7) Revisi produk; 8) Uji coba pemakaian. Penelitian ini dilakukan dengan uji coba kelompok kecil kepada 15 peserta didik kelas XI TKKR 2 dan 30 peserta didik kelas X TKKR 1 dalam media pada skala kelas. Hasil evaluasi kelayakan media menunjukkan bahwa rata-rata skor akhir mencapai 4.46, yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran tergolong efektif dan layak digunakan dalam proses belajar mengajar. Minat belajar peserta berkategori sangat baik dengan persentasi 97% dan rata-rata hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* pada capaian pembelajaran anatomi fisiologi rambut didapatkan hasil secara signifikan sebesar $0.000 < 0.05$, dengan demikian, rata-rata pencapaian hasil belajar peserta didik yaitu 84,6 mengalami peningkatan yang signifikan, melampaui angka 75 sesuai standar KKTP sekolah setelah diterapkan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook*.

Kata Kunci: *Flipbook*, Minat Belajar, Hasil Belajar.

Abstract

Technological developments encourage the development of flexible digital learning media, one of which is the use of flipbooks which are increasingly being used. This research aims to determine the suitability of media, interest in learning using media and learning outcomes after using media. This research approach uses Borg and Gall R&D (Research and Development) with reference to 8 stages, namely: 1) Potential and problems; 2) Data collection; 3) Product design; 4) Design validation; 5) Design revision; 6) Product trial; 7) Product revision; 8) Test use. This research was carried out with small group trials on 15 students of class XI TKKR 2 and 30 students of class X TKKR 1 in media on a class scale. The results of the media suitability evaluation show that the final average score reached 4.46, which indicates that the learning media is classified as effective and suitable for use in the teaching and learning process. The participants' interest in learning was categorized as very good with a percentage of 97% and the average learning outcomes of students after using flipbook-based interactive learning media in the learning achievement of hair anatomy and physiology obtained a significant result of $0.000 < 0.05$, thus, the average achievement of students' learning outcomes was 84.6, experiencing a significant increase, exceeding 75 according to the school's KKTP standard after implementing flipbook-based interactive learning media.

Keywords: *Flipbook*, Interest in Learning, Learning Results

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam membangun individu yang kompeten, berpikir kritis, dan adaptif terhadap perubahan zaman. Keberhasilannya ditentukan oleh kualitas pengajaran guru, yang tidak hanya menyampaikan materi tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menarik.

Menurut Dewi & Handayani, (2021) media pembelajaran merupakan sarana pendukung dalam menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima, seperti dari pendidik kepada peserta didik, sehingga dapat membangkitkan pemikiran, emosi, perhatian, serta minat mereka dalam proses belajar secara optimal. Media pembelajaran berfungsi membantu penyampaian materi agar lebih mudah dipahami oleh

peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan efektivitas proses belajar dengan menghadirkan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dicerna. Dalam praktiknya, media pembelajaran dapat berupa bahan cetak, media visual, audio, hingga media berbasis digital seperti video, animasi, dan aplikasi interaktif. Menurut (Jafnihirda, 2023) beberapa contoh media pembelajaran yang efektif: (1) Multimedia Interaktif (2) Papan Tulis Interaktif (*Interactive Whiteboard*) (3) Aplikasi dan Perangkat Lunak Edukasi. Perkembangan teknologi telah membuka peluang bagi pendidik, pengembangan media pembelajaran digital yang lebih fleksibel dan dapat diakses oleh peserta didik kapanpun menjadi sebuah kebutuhan. Salahsatu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan adalah berbasis digital yang saat ini mulai banyak digunakan adalah *flipbook*.

Flipbook merupakan media pembelajaran digital berbasis *e-book* yang menyerupai buku cetak dengan fitur interaktif yang menarik. Menurut Rahayu et.al, (2021) menyatakan bahwa *flipbook* memungkinkan setiap halaman ditambahkan animasi atau proses bergerak, sementara (Wibowo, 2018) menambahkan bahwa *flipbook* dapat dilengkapi teks, gambar, video, dan suara untuk menciptakan pembelajaran interaktif, meningkatkan motivasi, serta daya ingat peserta didik. Keunggulan utama *flipbook* adalah kemampuannya menyajikan materi secara dinamis, mendukung pemahaman konsep secara visual, dan efektif digunakan dalam mata pelajaran seperti anatomi fisiologi rambut. Adapun pendapat Adnyana & Yudaparmita, (2023) yang mengatakan kesenangan adalah pusat hubungan antara minat, nilai dan pengetahuan, dan keterlibatan siswa.

Mata pelajaran anatomi dan fisiologi berperan penting dalam industri kecantikan dan spa, terutama dalam memahami struktur dan fungsi tubuh sebagai dasar berbagai teknik perawatan. Salah satu aspek utamanya adalah anatomi fisiologi rambut, yang mendukung keterampilan dalam hair spa, creambath, pewarnaan, dan pemotongan rambut. Namun, di SMKN 1 Pogalan Trenggalek, pembelajaran materi ini di kelas X mengalami kendala karena minat belajar rendah dan nilai masih di bawah KKTP, disebabkan dominasi teori dengan banyak istilah Latin serta kurangnya media pembelajaran yang sesuai. Pemahaman yang baik terhadap materi ini sangat penting untuk menunjang keterampilan profesional seorang terapis kecantikan, terutama dalam memahami kulit, otot, sistem peredaran darah, dan sistem saraf. Rata-rata hasil belajar peserta didik dapat diamati pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Rata-Rata Nilai Peserta Didik

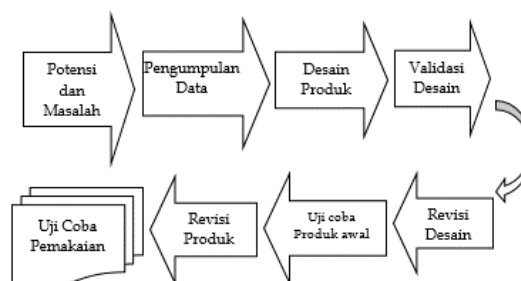
No	Rata-rata Nilai		
	Sumatif	STS	SAS
1	55.714286	51.857143	56.857143

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2023)

Penelitian (Hardiansyah, 2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *flipbook* terbukti efektif dalam proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran IPA. Mengingat anatomi fisiologi rambut juga termasuk dalam bidang sains, media *flipbook* dianggap cocok untuk digunakan dalam pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, penggunaan teknologi digital di era modern perlu dipertimbangkan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran agar lebih interaktif, meningkatkan minat serta keterlibatan peserta didik, dan mencegah kebosanan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Flipbook* terhadap Hasil Belajar Anatomi Fisiologi Rambut untuk Kelas X TKKR SMKN 1 Pogalan Trenggalek” dengan harapan media ini dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian Vikiantika et al., (2022) yang menggunakan media pembelajaran berbasis *flipbook* namun berbeda pada mata pelajarannya, dengan hasil media pembelajaran berbasis *flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

METODE

Penelitian ini memanfaatkan pendekatan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut (Sugiyono, 2018) pengembangan produk dalam makna yang lebih luas dapat mencakup pembaruan terhadap produk yang telah tersedia dapat digunakan dengan lebih sederhana, optimal, serta hemat sumber daya, atau melalui pengembangan ide-ide baru dalam merancang produk yang belum pernah dibuat sebelumnya. Namun, dalam penelitian ini penulis hanya menggunakan



Gambar 1. Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flipbook (Sumber: Modifikasi dari Sugiyono, 2020:298)

delapan tahapan uji coba pemakaian dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya dalam penelitian. Delapan langkah dalam proses penelitian yang dilakukan penulis dijabarkan sebagai berikut:

Penelitian ini dilakukan di SMKN 1 Pogalan Trenggalek pada semester ganjil 2024/2025. Penelitian ini dilakukan dengan uji coba kelompok kecil kepada 15 peserta didik kelas XI TKKR 2 dan 30 peserta didik kelas X TKKR 1 dalam media pada skala kelas. Objek penelitian mencakup pengembangan *flipbook*, minat, dan hasil belajar. Dari 70 peserta didik kelas X TKKR, teknik *purposive sampling* diambil dari 30 peserta didik kelas X TKKR 1. Variabel bebas adalah media pembelajaran *flipbook*, sedangkan variabel terikatnya mencakup minat dan hasil belajar kognitif. Variabel kontrol meliputi pengajar, capaian pembelajaran, kelas, dan durasi belajar.

Penelitian ini melalui tahapan dari perencanaan hingga uji coba produk. Hasil pengamatan awal mengindikasikan pendekatan dalam pembelajaran masih cenderung mengandalkan penyampaian materi secara verbal serta pemanfaatan buku teks sebagai sumber utama, sehingga pengembangan *flipbook* dilakukan guna meningkatkan pemahaman serta minat belajar peserta didik. Pengumpulan data dilakukan dengan metode studi pustaka serta pengamatan langsung di lapangan. Proses analisis data dilakukan dengan instrumen lembar kelayakan media yang dinilai oleh ahli materi, media, dan bahasa dengan menerapkan skala Likert untuk mengevaluasi pengembangan multimedia interaktif.

Tabel 2. Kriteria Penilaian Kelayakan Media

Penilaian	Nilai / Skor
Sangat layak	5
Layak	4
Cukup	3
Tidak layak	2
Sangat tidak layak	1

(Sumber : Sugiyono, 2022:147)

Skor yang di peroleh pada masing-masing pernyataan kemudian di jumlah dan di hitung rata-rata menggunakan rumus sebagai berikut :

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

(Sumber : Sudjana, 2005, h.130)

Keterangan :

$\bar{x}$ = Nilai rata-rata

$\sum xi$ = Total skor jawaban validator

n = Jumlah validator

Data yang didapatkan dari hasil perhitungan skor kemudian dapat di simpulkan dengan menggunakan kriteria hasil analisis kelayakan produk :

Tabel 3. Kriteria Hasil Analisis terhadap Kelayakan Media

Nilai Rata-rata	Kriteria
1,00 – 1,50	Sangat tidak baik
1,51 – 2,50	Tidak baik
2,51 – 3,50	Cukup baik
3,51 – 4,50	Baik
4,51 – 5,00	Sangat baik

(Sumber : Riduwan, 2015, h.15)

Hasil minat peserta didik diperoleh apabila para peserta didik telah menyelesaikan pengisian kuesioner yang telah disiapkan oleh peneliti. Untuk menghitung data hasil minat peserta didik dapat menggunakan rumus berikut:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

(Sumber: Jannah, 2018, h.128)

Keterangan :

p = Persentase

f = Jumlah skor hasil

n = Skor maksimal

Berikut merupakan tabel acuan untuk mengetahui kriteria penilaian :

Tabel 4. Kriteria hasil penilaian Minat Peserta didik

No.	Tingkat Ketercapaian	Kategori
1.	0% - 20%	Sangat kurang baik
2.	21% - 40%	Kurang baik
3.	41% - 60%	Cukup
4.	61% - 80%	Baik
5.	81% - 100%	Sangat baik

(Sumber : Riduwan, 2015, h.15)

Hasil tes jawaban peserta didik yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* dianalisis dengan menggunakan skor, kemudian dilakukan pengujian secara statistik untuk memperoleh hasil yang lebih akurat. Langkah pertama yang di lakukan dengan menghitung skor jawaban dari masing-masing peserta didik dengan rumus sebagai berikut :

$$Nilai = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah maksimum soal}} \times 100$$

(Sumber : Arikunto, 2013, h.272)

Keterangan :

Jumlah skor yang diperoleh = 3/item soal

Jumlah maksimum soal = 30

100 = standart nilai tertinggi

Dibentuk untuk mempermudah pengambilan data mengenai capaian belajar peserta didik yang dievaluasi melalui hasil praktikum dalam kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran interaktif.

Tabel 5. Kriteria Penilaian Hasil Belajar

Persentase	Kriteria
80% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Sangat Kurang Baik

(Sumber: Jannah 2018, h.128)

Penelitian ini menggunakan SPSS 26 untuk menguji kualitas data melalui uji validitas, reliabilitas, dan normalitas. Validitas mengukur kesesuaian instrumen dengan realitas (Arikunto, 2013) (Sugiyono, 2018) dan diuji dengan validitas isi, sementara reliabilitas menilai konsistensi hasil pengukuran, di mana tes yang valid biasanya juga reliabel (Arikunto, 2013). Uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* (>50 sampel) atau *Shapiro-Wilk* (<50 sampel) dengan taraf signifikan 0,05, di mana nilai $p > 0,05$ menunjukkan distribusi normal, sedangkan nilai $p < 0,05$ menunjukkan distribusi tidak normal (Dahlan, 2010).

$$z = \frac{X - \mu}{\sigma}$$

(Sumber : Sudjana, 2005, h.138)

Apabila data memiliki distribusi normal, maka pengujian hipotesis dilakukan dengan metode *Paired Sample t-test* untuk menganalisis perbedaan antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan serta memperoleh kesimpulan secara statistik.

$$t = \frac{\bar{B}}{s_B/\sqrt{n}}$$

(Sumber : Sudjana, 2005, h.242)

Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook*.

Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Flipbook* pada Capaian Pembelajaran Anatomi Fisiologi Rambut

Kelayakan berasal dari kata "layak," yang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai sesuatu yang pantas, patut, atau sesuai.

Sebelum digunakan dalam pembelajaran, media pembelajaran perlu dianalisis berdasarkan kriteria tertentu untuk memastikan kesesuaiannya, seperti isi, alat bantu, dan penggunaan bahasa. Evaluasi kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* dilakukan melalui observasi oleh lima validator yang menilai menggunakan lembar observasi dengan rentang nilai 1-5.

a. Potensi dan Masalah

Tahap potensi dan masalah merupakan tahap awal dalam penelitian pengembangan untuk mengidentifikasi permasalahan. (Sugiyono, 2019) menyatakan bahwa potensi adalah sesuatu yang bernilai tambah jika didayagunakan, sedangkan masalah terjadi ketika ada ketidaksesuaian antara harapan dan kenyataan. Observasi dan wawancara dengan kepala jurusan TKKR menunjukkan bahwa media pembelajaran anatomi fisiologi rambut kurang bervariasi dan inovatif, dengan dominasi teori beristilah Latin yang menghambat pembelajaran. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* untuk meningkatkan minat peserta didik.

b. Pengumpulan Data

Proses pengambilan data dilakukan sebagai langkah lanjutan dalam menangani permasalahan yang ditemukan di SMK Negeri 1 Pogalan. Pengambilan data dilakukan melalui kajian pustaka serta observasi. Kajian pustaka dilakukan dengan cara mengumpulkan atau mengkaji teori tentang *flipbook* dan materi pembelajaran yang akan digunakan. Sedangkan untuk studi lapangan dilakukan dengan cara melakukan observasi awal yang dilakukan peneliti di SMKN 1 Pogalan Trenggalek khususnya pada Jurusan TKKR untuk mengetahui pembelajaran yang selama ini diterapkan di kelas.

c. Desain Produk

Setelah proses pengumpulan data, tahap perancangan awal produk disusun dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Pembuatan draft *flipbook*

Penyusunan rancangan *flipbook* diawali dengan menetapkan capaian pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan materi terkait anatomi dan fisiologi rambut. Konten dalam e-modul diperoleh melalui kajian literatur yang bersumber dari jurnal serta buku yang relevan dengan topik tersebut.

2. Pembuatan media *flipbook*

Pada saat tahap penyusunan draft *flipbook* sudah selesai. Selanjutnya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* dilakukan dengan memanfaatkan beberapa aplikasi pendukung,

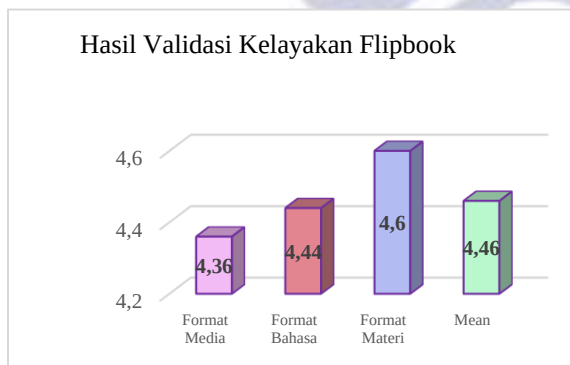
salah satunya adalah *Corel Draw* yang digunakan untuk merancang dan membuat karakter. *Adobe Illustrator* untuk ilustrasi dan *background*, *Adobe Photoshop* untuk *editing* desain karakter (opsional), *Adobe After Effects* untuk penganimasian, *Moho Studio 13* untuk *rigging* karakter, serta *Wondershare Filmora X* untuk *compositing* video dari hasil render di *Adobe After Effects*.

3. Hasil pengembangan *flipbook*

Hasil pengembangan sarana pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* mencakup beberapa bagian utama. Cover memuat nama penyusun dan capaian pembelajaran, sementara halaman judul mencantumkan nama penyusun serta dosen pembimbing. Prakata berisi kata pengantar, sedangkan CP dan TP menjelaskan capaian serta tujuan pembelajaran tentang anatomi fisiologi rambut. Petunjuk penggunaan disertakan untuk mempermudah pembaca dalam memahami isi *flipbook*. Menu materi mencakup berbagai topik, seperti pengertian anatomi fisiologi rambut, susunan batang dan akar rambut, jenis-jenis rambut, fungsi rambut, warna rambut, porositas rambut, siklus keaktifan *folikel* rambut, serta kelainan-kelainan pada rambut.

d. Validasi Desain

Kelayakan *flipbook* didapatkan dari hasil validasi oleh 5 validator yang masing-masing memberikan penilaian terhadap indikator materi, bahasa dan media pada *flipbook*. Skor hasil validasi yang telah dilakukan oleh para ahli dari Indikator media, materi dan bahasa dapat dilihat pada tabel berikut:



Gambar 2. Diagram Hasil Validasi Kelayakan *Flipbook*

Gambar Diagram 2 menunjukkan bahwa validasi format materi mencapai rata-rata tertinggi sebesar 4.6, yang tergolong sangat baik. Validasi format media memperoleh rata-rata skor 4.36, sedangkan validasi format bahasa mencapai 4.44, keduanya termasuk kategori baik. Secara keseluruhan, rata-rata skor dari ketiga indikator dalam validasi *flipbook*, sebagaimana tercantum dalam Tabel 4.1, adalah 4.46, menunjukkan

bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* untuk capaian pembelajaran anatomi fisiologi rambut dinilai baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

e. Revisi Desain

Tahap validasi *flipbook* melibatkan revisi pada aspek media. Berikut merupakan perbandingan hasil *flipbook* sebelum dan setelah mendapatkan revisi dari validator



Gambar 3. Tampilan Setelah Revisi pada Bagian Menu Jenis Rambut
(Sumber: Azzahro, 2024)

Pada desain awal bagian jenis rambut, dalam 1 halaman terdapat 4 jenis rambut. Revisi dari validator untuk dijadikan 2 halaman, maka dalam 1 halaman hanya terdapat 2 jenis rambut, tampilan seperti gambar diatas.

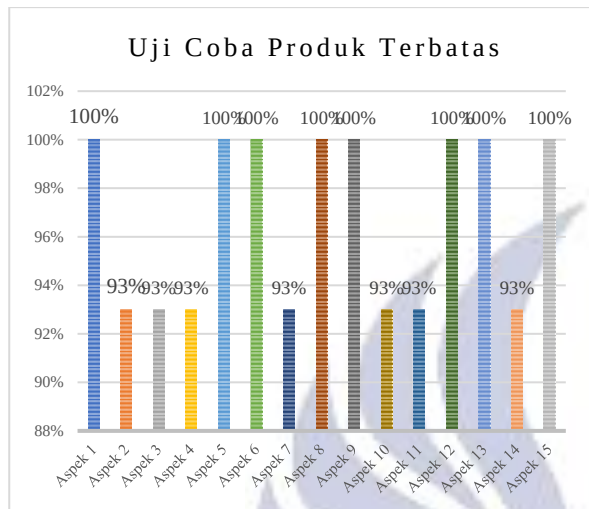


Gambar 4. Tampilan Setelah Revisi pada Bagian Menu Fungsi Rambut pada Tubuh Manusia
(Sumber: Azzahro, 2024)

Pada desain awal bagian fungsi rambut pada tubuh manusia, dalam 1 halaman terdapat 5 fungsi rambut. Revisi dari validator untuk dijadikan 2 halaman dan tampilan gambar lebih dibesarkan, maka dalam 1 halaman hanya terdapat 2 atau 3 fungsi rambut pada tubuh manusia seperti tampilan gambar diatas.

f. Uji Coba Produk Awal

Tahap uji coba produk dilaksanakan dalam lingkup terbatas dengan melibatkan 15 peserta didik dalam satu kelas XI TKKR 2 SMKN 1 Pogalan Trenggalek yang sudah pernah mendapatkan materi anatomi fisiologi rambut. Berikut hasil pengujian terbatas terhadap produk *flipbook* menunjukkan pada capaian pembelajaran anatomi fisiologi rambut :



Gambar 5. Diagram Rata-Rata Hasil Uji Coba Terbatas

Berdasarkan gambar 5. skor tertinggi (100%) diperoleh pada aspek 1, 5, 6, 8, 9, 12, 13, dan 15, menunjukkan bahwa peserta didik merasa nyaman, lebih fokus, aktif, termotivasi, dan tertarik dalam pembelajaran anatomi fisiologi rambut menggunakan *flipbook*, sehingga meningkatkan kualitas dan interaktivitas pembelajaran. Rata-rata 93% diperoleh pada aspek 2, 3, 4, 7, 10, 11, dan 14, mencerminkan peningkatan wawasan, pemikiran kritis, daya ingat, antusiasme, kreativitas, inovasi, dan informasi yang lebih jelas dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, respon peserta didik terhadap *flipbook* dalam pembelajaran anatomi fisiologi rambut mencapai rata-rata 97%, dikategorikan sangat baik.

g. Revisi Produk

Pada tahap revisi produk, dilakukan penyempurnaan berdasarkan hasil angket minat peserta didik. Dalam uji coba terbatas, tidak ada saran atau masukan terkait *flipbook*, yang menunjukkan hasil positif karena dianggap inovatif dalam pembelajaran.

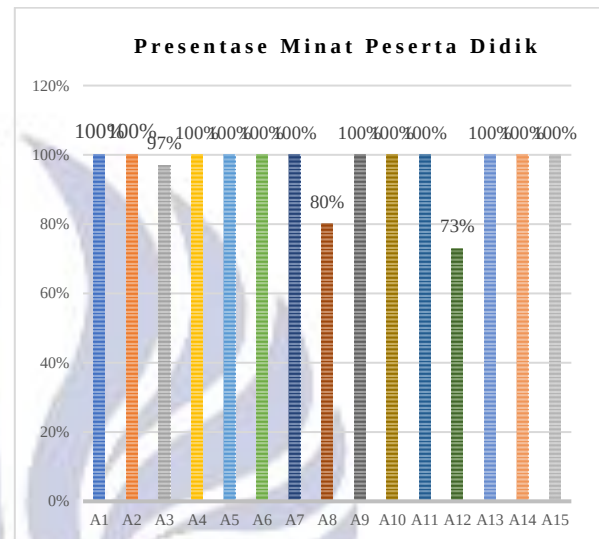
h. Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakaian dilakukan setelah produk divalidasi dan dinyatakan siap digunakan dengan respon baik dari peserta didik. Uji coba ini melibatkan 30 siswa kelas IX TKKR 1, yang mengakses *flipbook* melalui smartphone pribadi. Peserta didik mempelajari

materi anatomi dan fisiologi rambut, lalu mengisi angket respon terkait kemenarikan media pembelajaran serta menyelesaikan soal *post-test*.

2. Hasil Minat Peserta Didik pada Kegiatan Pembelajaran

Data minat peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran diperoleh dari hasil pengisian angket yang telah diikuti oleh 30 peserta didik dalam satu kelas X TKKR 1 yang disajikan pada diagram berikut:



Gambar 6. Diagram Respon Peserta Didik

Respon tertinggi peserta didik (100%) pada beberapa indikator menunjukkan bahwa pembelajaran anatomi fisiologi rambut dengan model *Problem Based Learning* dan media *flipbook* meningkatkan motivasi, antusiasme, kreativitas, inovasi, konsentrasi, partisipasi, dan minat belajar, sehingga hasil pembelajaran lebih baik dan interaktif. Respon 97% pada indikator 3 menunjukkan bahwa 29 dari 30 peserta didik berpikir lebih kritis, sementara respon 80% pada indikator 8 menunjukkan bahwa 24 dari 30 peserta didik lebih tertarik dalam pembelajaran. Respon 73% pada indikator 13 menunjukkan bahwa 22 dari 30 peserta didik mengalami peningkatan kualitas pembelajaran. Rata-rata total respon minat belajar peserta didik mencapai 97% dengan kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook* mampu menarik minat peserta didik dalam mempelajari anatomi fisiologi rambut. (Adnyana, 2023) menegaskan bahwa suatu aktivitas menjadi faktor utama yang menghubungkan minat, nilai yang dianut, pemahaman, serta partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran. (Marti'in, 2019) juga menyatakan bahwa minat belajar tercermin dalam berbagai indikator, seperti dorongan semangat, rasa senang dalam mengikuti pembelajaran, serta keinginan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan.

3. Hasil Belajar Peserta Didik

Menurut (Rusmono, 2017), hasil belajar mencakup transformasi perilaku individu dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah berinteraksi dengan sumber belajar dan lingkungan yang kondusif. Bloom dalam (Purwanto, 2010) juga menggolongkan hasil belajar ke dalam tiga ranah tersebut yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar peserta didik diukur menggunakan metode tes dengan melakukan kegiatan *pre-test* dan *post-test*. Peserta didik dinyatakan tuntas apabila hasil belajar atau nilai yang diperoleh lebih atau sama dengan KKTP yaitu 75. Berikut ini merupakan diagram pencapaian nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik dalam pembelajaran anatomi fisiologi hingga mencapai tingkat ketuntasan.



Gambar 7. Diagram Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan gambar 7. diketahui rata-rata *pre-test* sebesar 58,3 mengalami peningkatan pada hasil *post-test*

test peserta didik mendapatkan rata-rata sebesar 84,6 yang berarti melebihi nilai KKTP, dengan demikian peserta didik dalam penerapan *flipbook* pada Anatomi Fisiologi Rambut adalah tuntas. Data hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah diperoleh dianalisis terlebih dahulu dengan uji normalitas untuk menentukan apakah Data menunjukkan pola distribusi yang bersifat normal, sehingga memungkinkan untuk dilakukan pengujian t-berpasangan pada tahap analisis berikutnya. Berikut adalah hasil uji normalitas yang dilakukan menggunakan SPSS versi 26:

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Test of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.129	30	.200*	.937	30	.075
Posttest	.164	30	.038	.945	30	.123
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Data dianggap memiliki distribusi normal apabila tingkat signifikansinya melebihi nilai α (0,05). Berdasarkan hasil uji normalitas yang ditampilkan dalam tabel 7. pada kolom Shapiro-Wilk, diperoleh bahwa nilai signifikansi *pre-test* adalah $0,075 > 0,05$ dan *post-test* sebesar $0,123 > 0,05$. Dengan demikian, data tersebut dapat dikatakan berdistribusi normal. Setelah data memenuhi asumsi normalitas, analisis uji-t berpasangan dapat dilakukan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil dari uji-t berpasangan dapat dilihat pada tabel 7 berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Paired T-Test

Paired Samples Tset									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of The Difference				
					Lower	Upper			
Pair	Pretest - Posttest	-26.300	10.619	1.939	-30.265	-22.335	-13.565	29	.000

Hipotesis nol (H_0) akan ditolak apabila nilai Sig. (2-tailed) kurang dari 0.05 dan t_{hitung} melebihi t_{tabel} . Berdasarkan data pada tabel 7, diperoleh nilai t sebesar 13.565 dengan Sig. (2-tailed) sebesar 0.000, yang berarti lebih kecil dari 0.05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* sebelum dan sesudah perlakuan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

PENUTUP

Simpulan

Merujuk pada pemaparan serta analisis, dapat ditarik kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil uji kelayakan, media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* memperoleh skor rata-rata akhir sebesar 4.46, yang menunjukkan bahwa media tersebut tergolong layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran serta aktivitas belajar mengajar.
2. Minat belajar peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* secara keseluruhan berkategori sangat baik dengan persentase 97%, sehingga adanya peningkatan antusias dan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran anatomi fisiologi rambut setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *flipbook*.

- Hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* pada capaian pembelajaran anatomi fisiologi rambut didapatkan hasil Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa rata-rata capaian hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan yang signifikan melebihi nilai yang ditetapkan dari 75 atau mencapai KKTP setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook*.

Saran

Saran berdasarkan simpulan diatas adalah sebagai berikut :

- Flipbook* interaktif membantu pemahaman anatomi fisiologi rambut dan dapat digunakan guru serta pendidik kecantikan sebagai acuan materi ajar yang lebih kreatif dan inovatif.
- Berdasarkan respon positif peserta didik dalam angket minat terhadap penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook*, perlu dilakukan pengembangan dan penerapan media pembelajaran pada capaian pembelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, K. S. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61-70.
- Amrulloh, R. (2013). Kelayakan Teoritis Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Materi Mutasi untuk SMA. *Berkala Ilmu Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 2(2), 134-136.
- Arikunto. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Arkasa.
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Pembelajaran Video Animasi En-alter Source Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530-2540.
- Gagne, Briggs, R. M., & J. L. (1975). *Principles Of Instructional Design (2nd Edition)*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Hardiansyah, F. M. (2022). Improve Science Learning Outcomes for Elementary School Student Through The Development of Flopbook Media. *Penelitian Pendidikan IPA*, 8(6), 3069-3077. doi:https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i6.2413
- Indra, I. (2017). *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar PAI Peserta Didik SMP Negeri 2 Banda Aceh*. Banda Aceh: UIN Ar-Raniry .
- Jafnihirda, L., Suparmi, S., Ambiyar, A., Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *Journal Of Social Science Research*, 3(1), 227-239.
- Jennah, R. (2009). *Media pembelajaran*.
- Marti'in, M. W. (2019). Analisis Tentang Rendahnya Minat Belajar Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 5 Pontianak. *Khatulistiwa*, 8(7), 1-8.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pusat Belajar.
- Rahayu, D., Pramadi, R. A., Maspupah, M., & Agustina, T. W. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Peserta Didik. *Journal Of Mathematics and Natural Science Education*, 2(2), 105-114. doi:https://doi.org/10.35719/mass.v2i2.66
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rotgans, J. S. (2014). Student and Tutor Perceptions on Attributes of Effective Problems in Problem-based Learning. *Higher Education*, 6(2), 1-16.
- Rusmono. (2017). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu: untuk meningkatkan profesionalitas guru*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Setianingrum, D. A. (2022). *Development of Science Module Based of Flipbook About Physics in The Respiratory System to Improve Students Learning Independence*. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(6), 2621-2628. doi:https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i6.1923
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Vikiantika, A. P. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Penggerak pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook*. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2002-2013. doi:https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2328
- Wibowo, E. P. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft *Flipbook* Maker Materi Himpunan. *Jurnal Matematika*, 1(2), 147-156.
- Wicaksono, Y. A., & Kuswanti, N. (2022). Pengembangan *Flipbook* pada Materi Sistem Ekskresi Manusia untuk Melatih

Keterampilan Literasi Digital Siswa Kelas XI
SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*
(*BioEdu*), 502-514.
doi:10.26740/bioedu.v11n2.p502-514



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *FLIPBOOK* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI PEMANGKASAN RAMBUT TEKNIK *UNIFORM LAYER* DI SMK NEGERI 1 LAMONGAN

Cicik Nilawati

Program Studi S-1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

cicik.20008@mhs.unesa.ac.id

Dewi Lutfiati, Octaverina Kecvara Pritasari, Mutimmatul Faidah

Program Studi S-1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

dewilutfiati@unesa.ac.id

Abstrak

Media belajar yang efektif memiliki peranan krusial dalam memperbaiki pemahaman, keterampilan, dan hasil akademik peserta didik. Salah satu solusi inovatif adalah *flipbook* interaktif, yang menyajikan konten dengan cara visual yang lebih menarik. Penelitian ini bertujuan memeriksa kelayakan penerapan *flipbook*, menganalisis dampaknya pada pencapaian belajar, serta menilai respons peserta didik terhadap pemanfaatannya. Pendekatan penelitian yang diterapkan yakni metode kuantitatif, dengan melibatkan 26 peserta didik kelas XII sebagai subjek penelitian. Proses penelitian ini dilaksanakan melalui delapan fase, yang mencakup (1) pengenalan potensi dan permasalahan, (2) pengumpulan data, (3) perancangan konsep, (4) verifikasi desain, (5) penyempurnaan rancangan, (6) pengujian awal, (7) perbaikan produk, dan (8) evaluasi penerapan. Rancangan penelitian menerapkan metode *One-Group Pretest-Posttest* untuk mengukur perubahan dalam hasil belajar. Pengamatan, evaluasi capaian belajar, dan kuesioner diterapkan sebagai teknik guna mengumpulkan informasi yang kemudian dianalisis melalui perhitungan rerata dan pengujian *t*. Temuan penelitian menunjukkan bahwa *flipbook* ini memiliki tingkat kelayakan yang tinggi, dengan perolehan skor 4,41 termasuk ke dalam klasifikasi "baik." Analisis peningkatan pencapaian belajar menunjukkan terdapat selisih yang bermakna, dengan rerata skor *pre-test* 53,92 yang meningkat menjadi 86,08 dalam *post-test*. Hasil dari tes praktik juga menunjukkan kinerja yang memuaskan dengan skor rerata 89 dan presentase ketuntasan mencapai 100%. Tanggapan peserta didik terhadap media ini sangat positif, dinyatakan dengan skor 4,55 yang masuk dalam klasifikasi "sangat baik." Mengacu pada temuan tersebut, *flipbook* interaktif dinyatakan layak dan efektif dalam meningkatkan pemahaman serta keterampilan peserta didik mengenai teknik pemangkasan rambut menggunakan metode *uniform layer*.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Flipbook*, Pemangkasan Rambut Teknik *Uniform layer*.

Abstract

Effective educational tools are crucial in enhancing students' comprehension, abilities, and academic results. One creative option is interactive flipbooks, which deliver content in a more visual and engaging manner. The objective of this research is to evaluate the viability of flipbook media, assess its impact on educational outcomes, and explore student feedback regarding its application. The study adopted a quantitative methodology, involving 26 students from grade XII as participants. It followed an eight-step process, which included (1) identifying potential issues, (2) gathering data, (3) creating a design, (4) validating it, (5) revising the design, (6) conducting trials, (7) refining the product, and (8) testing the implementation. The research framework utilized a *One-Group Pretest-Posttest* model to assess shifts in learning results. Data collection methods, including observations, learning outcome evaluations, and surveys, were analyzed through averages and *t*-tests. Findings indicated that the flipbook media achieved a high feasibility rating, with a score of 4.41, categorized as "good." The analysis of improvements in learning outcomes displayed significant changes, showing that the average pre-test score of 53.92 rose to 86.08 in the post-test. Additionally, the practical assessment yielded impressive results, with an average score of 89 and a 100% completion rate. Students provided overwhelmingly positive feedback on this medium, reflected in an average score of 4.55, categorized as "very good." From these results, interactive flipbooks are deemed effective and practical for enhancing students' understanding and skills related to hair cutting techniques using the *uniform layer* method.

Keywords: Learning Media, Flipbook, Uniform Layer Haircut.

PENDAHULUAN

Pendidikan kejuruan memegang peranan krusial dalam menyiapkan tenaga kerja yang terlatih dan mampu terjun ke sektor industri. Salah satu bidang studi yang diberikan di SMK Negeri 1 Lamongan yakni Tata Kecantikan Rambut, yang mencakup berbagai teknik pemangkasan rambut. Teknik *uniform layer* yakni sebuah keahlian fundamental yang harus dikuasai dengan baik oleh para pelajar, karena menjadi dasar dalam menciptakan potongan rambut yang presisi dan sesuai dengan standar industri (Ramadany, 2021). Namun, hasil belajar peserta didik dalam penguasaan keterampilan tersebut masih belum mencapai tingkat yang optimal. Berdasarkan pendapat Husamah (2018:87), hasil belajar mencerminkan perubahan sikap peserta didik akibat aktivitas belajar dalam ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan, yang berfungsi sebagai tolok ukur pencapaian sasaran pendidikan. Ketidaksesuaian ini menunjukkan perlunya peningkatan efektivitas kegiatan pembelajaran sebagai indikator keberhasilan dalam kondisi pendidikan guna meraih sasaran tersebut (Widiawati, dkk., 2023:23).

Berdasarkan hasil selama dilakukan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) peneliti melakukan observasi pada pembelajaran pemangkasan rambut teknik *uniform layer*, banyak peserta didik yang menganggap teknik *uniform layer* lebih sulit dibandingkan dengan teknik pemangkasan lainnya. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami langkah-langkah teknik pemangkasan, sehingga beberapa diantaranya mendapatkan nilai dibawah KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran). Selain itu, observasi dan wawancara dengan pengajar mata pelajaran, tingkat keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran pemangkasan rambut teknik *uniform layer* juga masih rendah. Hanya sejumlah kecil pelajar yang terlibat dan memberikan tanggapan terhadap pertanyaan dari pengajar selama kegiatan pembelajaran. Ini mengindikasikan bahwasanya masih diperlukan upaya guna meningkatkan partisipasi serta capaian belajar peserta didik dalam kompetensi. Di samping itu, para pelajar kerap menghadapi hambatan dalam menguasai teknik pemangkasan rambut. Hal ini disebabkan oleh perbedaan kemampuan setiap peserta didik dalam memahami bahan ajar atau pengetahuan yang disampaikan.

Dengan demikian, diperlukan alat pendidikan yang sesuai untuk menangani masalah tersebut. Peran media pembelajaran sebagai sarana yang menunjang jalannya pendidikan supaya semakin efektif, memikat, serta mudah dipahami. Media pembelajaran juga diharapkan mampu meningkatkan keaktifan peserta didik Menurut Meilana (2021), pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik

memperoleh lebih banyak informasi, meningkatkan minat belajar, serta membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan kemajuan dalam bidang TI dan komunikasi, pendidik perlu menyesuaikan alat pengajaran supaya peserta didik dapat lebih sigap memahami materi yang diberikan. Pendapat lain menyatakan bahwasanya sarana pembelajaran adalah alat perantara yang mendukung pengajar dalam menyajikan bahan ajar (Rozalia, 2021).

Kehadiran sarana pembelajaran bertujuan agar proses belajar mengajar berlangsung dengan lebih menyenangkan, meningkatkan pemikiran, emosi, minat, motivasi, serta mempermudah peserta didik dalam menguasai materi demi tercapainya sasaran pembelajaran (Wati & Nugraha, 2020). Berdasarkan uraian sebelumnya, bisa ditarik kesimpulan bahwasanya media pembelajaran tidak sekadar berperan sebagai sarana pendukung bagi pengajar, melainkan juga memiliki peranan penting untuk menciptakan pengalaman peserta didik yang menarik dan interaktif. Selain itu, media ini membantu meningkatkan pemahaman peserta didik, membangun motivasi, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif.

Bantuan teknologi yang semakin canggih, media pembelajaran yang di akses ini menjadi lebih banyak, lebih bervariasi dan lebih menarik. Media pembelajaran digital juga lebih mempersingkat waktu dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Pemanfaatan *flipbook* digital sebagai media pembelajaran akan menjadi alternatif pintar yang menciptakan suasana pembelajaran yang mudah berkomunikasi, responsif, dan atraktif, serta mendukung penguasaan peserta didik mengenai isi pelajaran pemangkasan *uniform layer* yang diajarkan oleh pengajar. *Flipbook* merupakan sebuah buku digital yang mengintegrasikan tulisan, gambar, video, serta suara dalam format yang lebih dinamis dan memikat (Masitoh, 2022).

Pemanfaatan *flipbook* pada dunia pendidikan memberi kesempatan bagi pelajar untuk belajar dengan cara sendiri, mengulang materi sesuai dengan apa yang mereka perlukan, serta memahami konsep dengan cara yang lebih konkret. Tampilan yang menyerupai buku cetak, tetapi dengan fitur multimedia, *flipbook* dapat membantu peserta didik memahami langkah-langkah teknik pemangkasan rambut dengan lebih jelas dan mendalam. Menurut penelitian Ulya (2021), penggunaan *flipbook* dalam pembelajaran teknik pemangkasan rambut *increase layer* di SMK terbukti memiliki tingkat validitas yang sangat baik, dengan skor kelayakan sebesar 89%. Penelitian lain oleh Manzil *et al.* (2022) menunjukkan bahwa penggunaan e-modul *flipbook* berbasis *heyzone* mendapatkan respon positif

dari peserta didik dan guru, serta dianggap sangat sesuai untuk dijadikan sarana pembelajaran.

Teknik *uniform layer* dilakukan melalui pemangkasan rambut pada sudut elevasi 90°, mengikuti bentuk kepala agar panjang rambut seragam (Ermavianti & Susilowati, 2021). Proses Kerja Pemangkasan *Uniform Layer* (Prihantina, 2016:50-51) terdiri dari langkah-langkah berikut dalam penerapan teknik pemangkasan rambut *uniform layer*;

1. Melakukan persiapan pribadi. Selanjutnya melakukan tujuh tahapan *cutting* pada pemangkasan teknik *uniform layer*;
2. Melaksanakan *sectioning* atau memisahkan bagian rambut dengan pembagian *center ear to ear*.
3. *Blocking/parting*: menggunakan teknik *convex*.
4. *Distribution*, yaitu arah penyisiran rambut dengan posisi *perpendicular* atau 90°.
5. *Projection*, yaitu tingkat atau sudut potongan yang diterapkan saat melakukan pemotongan, dengan sudut konstan 90°.
6. *Finger position*, yaitu penempatan jari selama pemotongan, disesuaikan *paralel to the parting*.
7. *Design line*, yakni garis panduan yang dipakai saat proses pemotongan rambut, yang bersifat *mobile* (berubah-ubah).
8. *Blending*, yaitu Melakukan pengecekan panjang rambut di sisi kanan dan kiri untuk memastikan keseragaman dan keseimbangan panjang rambut.

Berdasarkan wawancara dengan guru di SMK Negeri 1 Lamongan, metode pembelajaran yang diterapkan terbatas pada buku cetak dan demonstrasi langsung, yang kurang efektif dalam membantu peserta didik memahami teknik pemangkasan rambut secara menyeluruh. Adanya pengembangan *flipbook* interaktif berbasis *heyzine* menjadi solusi yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Fitur-fitur video tutorial, kuis interaktif, ilustrasi langkah-langkah pemangkasan, serta simulasi interaktif, peserta didik dapat lebih memahami teknik *uniform layer* dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

Keunggulan *flipbook* sebagai media pembelajaran sudah banyak dibuktikan dalam berbagai penelitian sebelumnya. Menurut Wijaya (2022), *flipbook* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, karena tampilan visual dan fitur interaktifnya membuat peserta didik lebih aktif dalam memahami materi. Menurut studi yang dilaksanakan pSaparina *et al.* (2020), penerapan *flipbook* digital dalam pembelajaran topik lingkaran pada Kelas VIII SMP terbukti dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dengan tingkat kevalidan sebesar 87,09%. Penelitian lain oleh Riandi & Mentari (2024) menemukan bahwa e-modul berbasis *flipbook maker*

untuk pembelajaran pemangkasan *increase layer* memiliki skor validasi sebesar 81,05% (sangat layak), dengan respon peserta didik mencapai 90,03% (sangat layak). Mengacu pada temuan studi tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan *flipbook* dalam kegiatan belajar tidak sekadar memperkuat penguasaan peserta didik, namun juga mendorong motivasi serta partisipasi aktif peserta didik selama kegiatan pembelajaran.

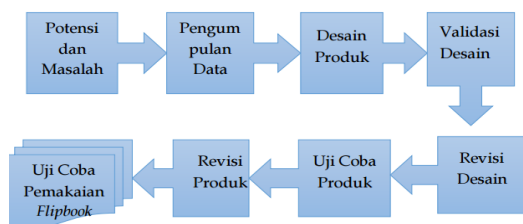
Berdasarkan berbagai kajian teori dan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwasanya pemanfaatan sarana *flipbook* dinamis yang didukung oleh *heyzine* berpotensi mengoptimalkan pencapaian belajar peserta didik dalam bahan ajar pemotongan rambut teknik *uniform layer*. Studi ini memiliki tujuan guna 1) mengembangkan *flipbook* interaktif berbasis *heyzine* sebagai media pembelajaran pada teknik *uniform layer* di SMK Negeri 1 Lamongan, 2) menganalisis efektivitas penggunaan *flipbook* dalam memperbaiki pencapaian akademis peserta didik, baik dalam hal penguasaan teori maupun kemampuan praktik, 3) mengidentifikasi tanggapan peserta didik terhadap pemanfaatan *flipbook* sebagai sarana pengajaran dalam mata pelajaran Tata Kecantikan Rambut.

Adanya pengembangan media pembelajaran *flipbook* interaktif, diharapkan peserta didik dapat memahami teknik *uniform layer* dengan lebih menyenangkan dan efektif, sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar mereka. Media ini sekaligus dapat berfungsi sebagai pilihan solusi untuk menangani masalah rendahnya partisipasi peserta didik dalam proses belajar serta mendukung pengajar dalam mengomunikasikan materi dengan metode yang lebih memikat dan mudah dipahami. *Flipbook* diharapkan dapat menjadi salah satu inovasi dalam pembelajaran di SMK Negeri 1 Lamongan, terutama dalam mata pelajaran Tata Kecantikan Rambut, untuk meningkatkan kompetensi peserta didik dalam keterampilan pemangkasan rambut sesuai dengan standar industri kecantikan.

METODE

Studi ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) melalui pendekatan kuantitatif guna merancang serta mengevaluasi efektivitas media edukasi dinamis menggunakan *flipbook* dalam mengoptimalkan capaian pembelajaran peserta didik dalam bahan ajar pemotongan rambut dengan teknik *uniform layer* di SMK Negeri 1 Lamongan. Metode R&D yang dipakai merujuk pada model Borg & Gall (Sugiyono, 2022), namun dalam riset ini hanya diterapkan delapan langkah dari sepuluh tahapan karena keterbatasan waktu dan anggaran. Langkah-langkah yang dilaksanakan mencakup (1) pengenalan potensi

dan permasalahan, (2) pengumpulan data, (3) perancangan konsep, (4) verifikasi desain, (5) penyempurnaan rancangan, (6) pengujian awal, (7) perbaikan produk, dan (8) evaluasi penerapan.



Gambar 1 Bagan Adaptasi Tahapan R&D

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Lamongan, yang berlokasi di Panglima Sudirman No. 84, Sidokumpul, Dapur Timur, Banjarmendalan, Kecamatan Lamongan, Kabupaten Lamongan, Provinsi Jawa Timur. Penelitian ini ditujukan kepada peserta didik kelas XII yang mengambil program studi Tata Kecantikan Kulit dan Rambut, dengan total jumlah partisipasi sebanyak 26 peserta didik.

Pengumpulan informasi untuk studi ini dilaksanakan melalui beragam pendekatan, yaitu, validasi kelayakan, pengamatan, evaluasi hasil belajar, dan kuesioner tanggapan. Pertama, proses validasi desain dilakukan untuk mengevaluasi kelayakan produk, yang melibatkan enam ahli, meliputi tiga dosen yang menguasai materi, dua dosen yang ahli dalam media, dan satu dosen yang sangat memahami bahasa. Kedua, observasi dilakukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Ketiga, evaluasi meliputi dua fase, yaitu *pre-test* dan *post test*. Keempat, kuesioner, dimanfaatkan guna mengumpulkan informasi tentang tanggapan peserta didik terkait pemanfaatan media *flipbook* interaktif dalam kegiatan belajar-mengajar. Data yang dikumpulkan kemudian ditelaah secara kuantitatif deskriptif. Berikut merupakan penganalisisan data yang dimanfaatkan pada studi ini.

1) Analisis Data Validasi Ahli

Metode evaluasi data yang diterapkan untuk menilai keefektifan media pengajaran, hasil belajar peserta didik, dan tanggapan peserta didik adalah dengan menerapkan rumus perhitungan rata-rata. Skala penilaian terhadap kelayakan pengembangan media pembelajaran *flipbook* tersaji pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Skala Penilaian Kelayakan Media

Penilaian	Nilai/Skor
Sangat layak	5
Layak	4
Cukup	3
Tidak layak	2
Sangat tidak layak	1

Sumber: (Sugiyono, 2022:147)

Penilaian ini diproses dengan memakai rumus rata-rata (*mean*):

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

Keterangan:

$\bar{x}$ = Nilai rata-rata

$\sum xi$ = Total skor jawaban validator

n = Jumlah validator/observer

Penelitian ini menggunakan beberapa kriteria analisis untuk mengevaluasi efektivitas dan validitas media pembelajaran yang dikembangkan. Kriteria-kriteria tersebut dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Hasil Analisis Kelayakan Media

Nilai rata-rata	Kriteria
1,00-1,50	Sangat tidak layak
1,51-2,50	Tidak layak
2,51-3,50	Cukup layak
3,51-4,50	Layak
4,51-5,00	Sangat layak

Sumber: (Mario *et al.*, 2021)

Hasil validasi digunakan untuk melakukan revisi desain, di mana saran dari para validator diterapkan untuk meningkatkan kualitas *flipbook*. Proses revisi kemudian dilanjutkan dengan uji coba produk terhadap sejumlah peserta didik untuk mengukur efektivitas dan daya tarik media pembelajaran. Peserta didik diberikan angket respon untuk mengetahui tingkat keterbacaan, kemudahan penggunaan, serta daya tarik media. Kondisi masih ditemukannya kekurangan pada produk menjadi dasar untuk dilakukan revisi kembali sebelum media digunakan dalam pembelajaran sebenarnya.

2) Analisis Hasil Belajar

a. Soal *Pretest* dan *Posttest*

Pada studi ini, fokus yang ditelaah berupa pencapaian belajar peserta didik dalam ranah psikomotorik, khususnya praktik. Penilaian untuk ranah psikomotorik akan dilakukan melalui lembar evaluasi kinerja peserta didik. Dalam studi ini, tingkat keberhasilan belajar dinilai secara individu. Keberhasilan belajar pada tingkat individu dihitung menggunakan KKTP, yaitu Kriteria Ketercapaian Tujuan pembelajaran yang ditentukan oleh institusi pendidikan, di mana peserta didik dianggap selesai jika mendapatkan skor di atas 75 dan dianggap belum berhasil jika skornya di bawah 75. Peneliti akan menjumlahkan nilai yang didapatkan oleh peserta didik, lalu membagi dengan total peserta didik tersebut untuk mendapatkan rata-rata nilai (*mean*).

Rumus mencari nilai rata – rata (*mean*):

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

Keterangan:

$\bar{x}$ = Nilai rata-rata *pre-test/post-test*
 $\sum xi$ = Total skor nilai *pre-test/post-test*
 n = Jumlah peserta didik
 (Sumber: Sudjana, 2016, h.125)

Analisis data dari hasil pembelajaran selanjutnya dilaksanakan menggunakan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics 26* untuk menentukan apakah ada perbedaan signifikan antara skor rerata pencapaian belajar pra dan pasca memanfaatkan media *flipbook* dalam kegiatan pengajaran. Analisis yang digunakan yakni sebagaimana berikut.

1) Uji Normalitas

Pengujian ini dilaksanakan guna menentukan jika data yang diraih dari penelitian memiliki distribusi normal. Uji ini sangat krusial sebab sebagai syarat untuk melakukan uji-t berpasangan. Metode yang dipakai adalah *Shapiro-Wilk* sebab ukuran sampel dalam penelitian ini < 50 (lima puluh) individu. Pada pengujian normalitas *Shapiro-Wilk*, data dianggap normal apabila nilai signifikansi (p-value) berada di atas batas signifikansi yang ditetapkan, yakni 0,05.

2) Uji Parsial (Uji-t)

Skor dari pencapaian belajar kognitif yang terdistribusi secara normal, selanjutnya dievaluasi menggunakan uji t berpasangan. Berdasarkan penjelasan Widiyanto (2013:35), uji t sampel berpasangan adalah teknik pengujian yang diterapkan untuk menilai efektivitas intervensi, yang ditunjukkan oleh selisih antara rata-rata sebelum dan rata-rata setelah intervensi diterapkan, dalam penelitian ini adalah penerapan media *flipbook*.

b. Tes Praktik

Hasil pendidikan yang dianalisis dalam studi ini mencakup aspek kognitif serta aspek psikomotorik (praktik). Penilaian untuk aspek psikomotorik akan dilakukan melalui lembar evaluasi kinerja peserta didik. Kriteria keberhasilan hasil pembelajaran dinilai secara individu. Keberhasilan belajar secara pribadi ditetapkan menurut KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) yang sudah diatur oleh sekolah, di mana peserta didik dianggap berhasil jika memperoleh nilai > 75 dan dianggap gagal jika nilainya < 75. Peneliti menghitung keberhasilan belajar dengan menjumlahkan seluruh nilai yang diraih oleh para peserta didik, kemudian membagi total nilai tersebut dengan total peserta didik untuk menemukan rata-rata (*mean*).

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

Keterangan:

$\bar{x}$ = Nilai rata-rata
 $\sum xi$ = Total skor nilai
 n = Jumlah peserta didik
 (Sumber: Sudjana, 2016, h.125)

Data hasil pembelajaran praktik kemudian dianalisis menggunakan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics 26 for Windows* untuk menguji signifikansi perbedaan. Metode analisis yang diterapkan adalah sebagaimana berikut.

1) Uji Normalitas

Pengujian ini dilaksanakan guna mengidentifikasi data yang dihasilkan dari penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini dibutuhkan sebagai syarat analisis statistik parametrik salah satunya uji-t satu sampel (Sugiyono, 2019:79). Uji yang dilakukan adalah *Shapiro-Wilk* sebab jumlah sampel pada penelitian ini < 50. Dalam pengujian normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*, data dianggap normal jika nilai signifikansi (p-value) melebihi tingkat signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,05.

2) One Sample t-Test

Skor pencapaian belajar praktik yang berdistribusi normal, kemudian dianalisis menggunakan uji-t satu sampel. Menurut Mustafidah, dkk (2020:245) *one sample t-test* merupakan metode evaluasi satu sampel yang bertujuan menilai kesesuaian rata-rata sebuah sampel dengan nilai acuan yang telah ditetapkan, yaitu KKTP sebesar 75. Rumus dari *one sample t-test* adalah sebagaimana berikut:

$$t = \frac{\bar{x} - \mu}{S / \sqrt{n}}$$

Keterangan:

t = Koefisien t
 $\bar{x}$ = Mean sampel
 μ = Mean populasi
 S = Standar deviasi sampel
 n = Jumlah sampel
 (Sumber: Sugiyono, 2019, h. 98)

3) Analisis Respon Peserta didik

Metode analisis data yang diterapkan untuk menghitung tanggapan peserta didik adalah melalui perhitungan rata-rata. Lembar angket ini akan diisi oleh peserta didik setelah pembelajaran menggunakan media *flipbook*. Perhitungan ini diterapkan guna memahami reaksi peserta didik terhadap media belajar *flipbook* yang telah dibuat. Skala untuk mengevaluasi tanggapan peserta didik-siswi tersaji pada tabel berikut.

Tabel 3. Skala Penilaian Respon Peserta didik

Nilai/Skor	Keterangan
1	Sangat tidak baik
2	Tidak baik
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

(Sugiyono, 2022:147)

Evaluasi ini ditentukan dengan rumus penghitungan rata-rata yang diterapkan untuk mengukur hasil tanggapan peserta didik adalah sebagaimana berikut:

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

Keterangan:

$\bar{x}$ = Nilai rata-rata

$\sum xi$ = Total skor jawaban

n = Jumlah observer

(Sudjana, 2015)

Rata-rata skor yang diperoleh dirangkum menggunakan standar evaluasi kelayakan produk. Rentang standar kelayakan produk dihitung melalui pengurangan nilai maksimum dan nilai minimum, lalu membaginya menggunakan jumlah standar yang telah ditetapkan. Selanjutnya, rentangan standar dari analisis yang digunakan tersaji pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Kriteria Hasil Analisis terhadap Respon Peserta didik

Nilai rata-rata	Kriteria
1,00-1,50	Sangat tidak baik
1,51-2,50	Tidak Baik
2,51-3,50	Cukup Baik
3,51-4,50	Baik
4,51-5,00	Sangat baik

(Riduwan, 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Flipbook* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Pemangkas Rambut Teknik *Uniform layer* di SMKN 1 Lamongan

Kajian ini mengedepankan pembuatan *flipbook* sebagai sarana pembelajaran dalam teknik pemangkas rambut. *Flipbook* ini dirancang untuk membantu peserta didik memahami tahapan pemangkas rambut dengan metode *uniform layer* secara lebih interaktif dan menarik. Adanya media ini, diharapkan pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta memperbaiki hasil belajar mereka dalam praktik pemangkas rambut.

a. Potensi dan Masalah

Kurikulum Merdeka menuntut pendidik menjadi fasilitator yang inovatif dalam penggunaan media pembelajaran. Di SMKN 1 Lamongan, khususnya jurusan Tata Kecantikan Kulit dan Rambut, praktik pemangkas rambut *uniform layer* membutuhkan media pembelajaran yang efektif. *Flipbook* dipilih karena fleksibel, menarik, dan mudah diakses. Validasi terhadap media *flipbook* yang ada masih terbatas.

Peneliti mengembangkan *flipbook* yang mengombinasikan pembelajaran di SMK dengan standar industri. Potensi sekolah meliputi fasilitas yang memadai seperti laboratorium kecantikan dan proyektor, namun media *flipbook* belum dimanfaatkan secara optimal. *Flipbook* ini berisi materi dan video tutorial pemangkas rambut yang bisa dipelajari berulang kali secara *online* maupun *offline*. Banyaknya peserta didik yang memiliki *smartphone*, akses terhadap *flipbook* menjadi lebih mudah, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi.

b. Pengumpulan Data

Peneliti mengumpulkan data melalui studi literatur dan survei lapangan untuk merancang media pembelajaran *flipbook*. Studi literatur mencakup buku, artikel, penelitian terkait, serta referensi *flipbook* dan video tutorial tentang teknik *uniform layer*.

Survei lapangan dilakukan melalui wawancara dengan guru pembimbing serta observasi di kelas di SMKN 1 Lamongan. Hasil wawancara pada 20 Agustus 2024 menunjukkan kurangnya media pembelajaran *Flipbook* untuk mendukung pembelajaran pemangkas rambut. Metode pembelajaran yang digunakan masih berupa ceramah dan demonstrasi dengan referensi terbatas dari *YouTube*, yang kurang sesuai dengan standar industri.

Observasi menunjukkan bahwa beberapa peserta didik kurang memperhatikan materi, sulit mengingat tahapan praktik, dan kesulitan belajar ulang di Rumah. *Flipbook* diharapkan dapat mengatasi masalah ini dengan menyediakan materi dan video tutorial yang bisa diakses kapan saja sesuai dengan gaya belajar audio-visual peserta didik.

c. Desain Produk

Peneliti mengembangkan dan merancang media pembelajaran interaktif untuk membantu peserta didik mempelajari teknik pemangkas rambut *uniform layer*. Media ini dibuat agar pembelajaran lebih menarik, mudah dipahami, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata.

- 1) Menyiapkan konsep dan tema *flipbook*

Pada tahap desain awal produk, penelitian ini diawali dengan menyiapkan konsep dan tema *flipbook* yang berfokus pada media pembelajaran digital interaktif untuk materi pemotongan rambut metode *uniform layer*. *Flipbook* tersebut disusun menggunakan struktur mencakup materi, demonstrasi praktik dalam bentuk video, serta narasi suara untuk memperjelas langkah-langkah pemangkasan.

2) Mengembangkan isi media *flipbook*

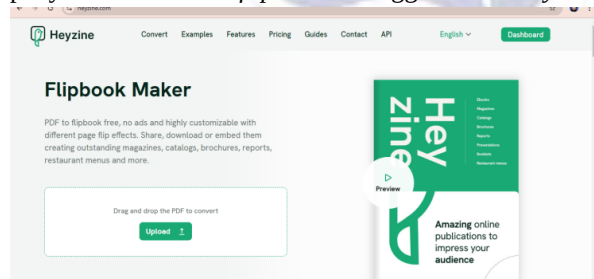
Setelah konsep ditentukan, langkah selanjutnya adalah mengembangkan isi *flipbook* dengan mengadaptasi referensi pembelajaran dan video tutorial, memastikan materi yang disajikan menarik dan sesuai dengan kurikulum merdeka belajar.

3) Pembuatan skenario (*storyboard*)

Selanjutnya, menyusun alur cerita (*storyboard*) menggunakan aplikasi Canva untuk menyusun alur pembelajaran secara sistematis. Skenario ini mencakup elemen utama *flipbook*, seperti *cover*, daftar isi interaktif, pendahuluan, materi, video pembelajaran, kuis, dan daftar pustaka, yang dirancang agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

4) Proses penyusunan media *flipbook*

Setelah *storyboard* selesai, tahap berikutnya adalah penyusunan media *flipbook* menggunakan *Heyzine*.



Gambar 2 Situs *Heyzine Flipbook*

Proses ini dimulai dengan menyiapkan *file* PDF yang telah diedit di Canva, mengunggahnya ke *heyzine*, dan menyusun tampilan *flipbook* sesuai dengan rancangan *storyboard*.

5) *Editing flipbook*

Proses *editing flipbook* dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *heyzine* untuk meningkatkan tampilan dan interaktivitas. Tahapan *editing* meliputi pengumpulan materi, mengunggah *file* PDF yang telah diedit di Canva, serta menyesuaikan tampilan dengan berbagai fitur seperti tema, latar belakang, musik, logo, dan efek halaman membalik. Elemen interaktif seperti tautan, video, audio, dan tombol navigasi dapat ditambahkan untuk memperkaya pengalaman pengguna. Selanjutnya, setelah pengeditan selesai *flipbook* dapat disimpan, dipublikasikan, dan dibagikan

melalui tautan, kode embed, atau diunduh dalam format HTML5.



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 3 Bagikan *Flipbook*

Pengelolaan *flipbook* setelah publikasi mencakup pembaruan konten, analisis statistik, dan pengaturan akses atau privasi melalui *dashboard Heyzine*.

d. Validasi Desain

Proses validasi desain dilakukan untuk memastikan kualitas dan keefektifan *flipbook* sebagai media pembelajaran. Tim validator yang terdiri dari enam orang, dengan rincian dua ahli materi, dua ahli media, dan dua ahli bahasa, semuanya dosen tata rias. Tujuannya adalah menilai keefektifan media sebelum uji coba. Instrumen validasi mencakup aspek materi, media, dan bahasa, yang dinilai oleh seluruh validator.

e. Revisi Desain

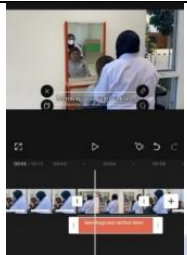
Berikut adalah hasil *flipbook* interaktif yang telah dilakukan perbaikan (revisi):

- 1) Penambahan informasi tentang derajat pemangkasan *uniform layer* pada video dalam *flipbook*

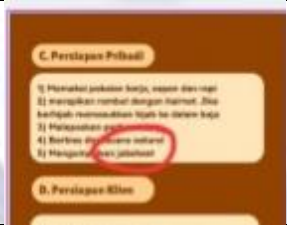
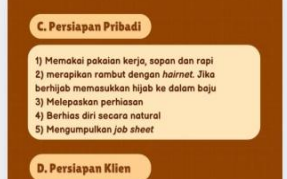
Tabel 5. Informasi Derajat Pemangkasan *Uniform Layer*

Keterangan	Gambar
Sebelum Penjelasan derajat pengangkatan pemangkasan <i>uniform layer</i>	
Sesudah Penjelasan derajat pengangkatan pemangkasan <i>uniform layer</i> sesudah revisi	

Tabel 6. Informasi Diagnosa Rambut

Keterangan	Gambar
Diagnosa rambut	
Diagnosa rambut sesudah revisi	

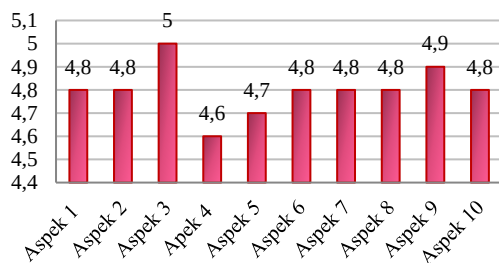
Tabel 7. Perbaikan penggunaan bahasa asing

Keterangan	Gambar
Penggunaan bahasa asing sebelum revisi	
Penggunaan bahasa asing sesudah revisi	

1) Uji Coba Produk

Pengujian awal dilaksanakan terhadap 10 peserta didik kelas XII Kecantikan Kulit dan Rambut untuk mengevaluasi media sebelum diterapkan dalam kelas eksperimen.

Data Hasil Uji Coba Produk



Gambar 10. Data Hasil Uji Coba Produk

Hasil angket menunjukkan bahwa aspek "Media mudah digunakan" memiliki skor terendah 4,6 namun tetap dalam kategori "Baik". Skor rata-rata keseluruhan adalah 4,8 "Sangat Baik", menunjukkan media layak digunakan.

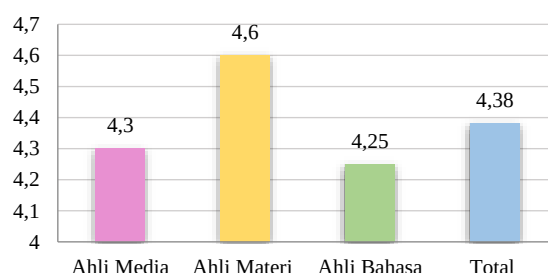
2) Revisi Produk

Tidak ada masukan untuk revisi lebih lanjut, namun peserta didik menunjukkan antusiasme terhadap media karena metode pembelajaran sebelumnya hanya ceramah dan demonstrasi.

3) Uji Coba Pemakaian

Flipbook diuji dalam kelas XII Kecantikan Kulit dan Rambut SMK Negeri 1 Lamongan (26 peserta didik). Media ditampilkan melalui LCD dan dibagikan via *WhatsApp*. Angket respon peserta didik digunakan untuk menilai efektivitas media. Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh 6 orang validator, hasil penilaian kelayakan media pembelajaran *flipbook* menunjukkan rincian sebagai berikut:

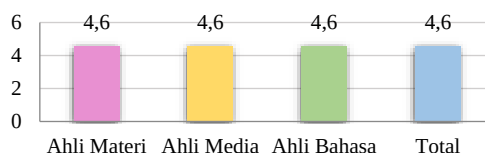
Aspek Media



Gambar 11. Diagram kelayakan media pada aspek *Flipbook*

Skor rata-rata 4,38, dikategorikan "Baik". Penilaian ini dipengaruhi oleh pencahayaan yang kurang optimal dan kebersihan alat (*washbak*).

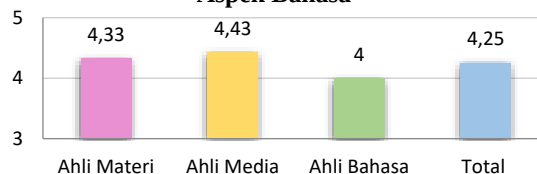
Aspek Materi



Gambar 12. Diagram kelayakan media pada aspek materi

Skor rata-rata 4,60, dikategorikan "Sangat Baik". Penilaian ini menunjukkan kesesuaian materi antara ahli materi, media, dan bahasa, yang semuanya memberi nilai tinggi.

Aspek Bahasa



Gambar 13. Diagram kelayakan media pada aspek bahasa

Penggunaan *flipbook* sebagai media pembelajaran telah dinilai oleh para ahli, dan hasilnya menunjukkan kinerja yang baik. Media pembelajaran berbasis *flipbook*

ini mendapatkan skor rata-rata 4,25, yang dikategorikan sebagai "Baik." Meskipun ada sedikit pengaruh negatif dari beberapa kesalahan penggunaan bahasa asing, secara keseluruhan, media ini berhasil memperoleh skor rerata 4,41, di mana juga berada pada klasifikasi "Baik."

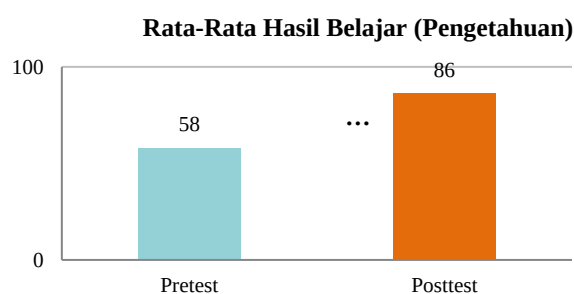
Menurut hasil tersebut, *flipbook* yang dibuat sesuai untuk diuji kelayakannya dan dimanfaatkan dalam proses pengajaran teknik pemangkasan rambut. Temuan ini selaras dengan studi Nurwidiyanti dan Sari (2022), yang mengemukakan bahwa media pembelajaran *flipbook* dianggap layak digunakan apabila memperoleh skor rata-rata minimal 3,5 pada skala 1-4. Penilaian ini mempertimbangkan aspek kejelasan materi, kesesuaian isi, serta daya tarik visual. Penggunaan *flipbook* pada proses pengajaran, diharapkan mampu mendorong tinggi wawasan serta kemampuan peserta didik secara lebih efektif.

2. Hasil Belajar Peserta didik dalam Pembelajaran Pemangkasan Rambut Teknik *Uniform layer* Sebelum Dan Sesudah Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Flipbook*

Pemotongan rambut dengan menggunakan *uniform layer* merupakan salah satu metode pemangkasan yang menghasilkan potongan rambut dengan panjang yang seragam di seluruh bagian kepala. Berbagai alat seperti gunting pangkas, sisir pangkas, sisir garpu, jepit bergerigi, catok, dan *hairdryer* digunakan untuk mendukung hasil potongan yang maksimal. Perlengkapan tambahan seperti *cape* penyampoan, *cape* pemangkasan, handuk, dan semprotan air berfungsi untuk menjaga kebersihan dan kenyamanan saat proses pemangkasan. Proses ini diawali dengan persiapan pribadi dan dilanjutkan dengan tujuh tahapan utama, termasuk *sectioning*, yaitu pembagian rambut dari tengah kepala ke telinga, serta *blocking/parting* menggunakan teknik *convex*. Selanjutnya, dalam tahap *distribution*, rambut disisir dengan sudut *perpendicular* (90°), diikuti dengan *projection*, yaitu pemangkasan pada sudut yang sama (90°). Posisi jari (*finger position*) saat memotong harus sejajar dengan garis pemisah rambut (*parallel to the parting*), sementara garis panduan potongan (*design line*) bersifat *mobile*, memungkinkan hasil potongan yang seragam dan seimbang. Proses terakhir adalah *blending*, yaitu pengecekan keseragaman panjang rambut pada sisi kanan dan kiri.

a. Hasil Belajar Kognitif

Berdasarkan analisis yang dilakukan, terlihat adanya peningkatan signifikan pada data hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *flipbook* dalam mata pelajaran teknik pemangkasan rambut *uniform layer*.



Gambar 14. Diagram Rata-rata Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Peserta didik

Penerapan *flipbook* dalam proses pembelajaran menunjukkan hasil yang signifikan. Sebelum menggunakan media *flipbook*, rata-rata nilai *pre-test* peserta didik hanya mencapai 58, yang berada di bawah standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Setelah penggunaan *Flipbook* dalam pembelajaran, nilai rerata *post-test* peserta didik beranjak tajam ke 86, di mana semua peserta didik berhasil melampaui batas KKTP.

Uji statistik dengan memakai *paired sample t-test* memberikan hasil yang signifikan. Nilai *t*-hitung yang diperoleh sebesar 20,911 jauh melebihi nilai *t*-tabel sebesar 2,06, pada level signifikansi 0,00. Temuan ini mengonfirmasi adanya perbedaan signifikan antara nilai pra-pembelajaran dan pasca-pembelajaran. *Flipbook* sebagai sarana pembelajaran terbukti efektif meningkatkan pemahaman kognitif. Hasil analisis ini mengindikasikan bahwasanya pemanfaatan alat pembelajaran interaktif berperan krusial guna membantu peserta didik lebih memahami bahan ajar serta meningkatkan pencapaian akademis mereka.

Penelitian oleh Vikiantika Alvin dan tim (2022) juga mendukung hasil penelitian ini, yang mengindikasikan bahwa media *flipbook* berpotensi memperbaiki pencapaian akademik peserta didik. Penelitian lain oleh Hasanah dan tim (2024) juga menunjukkan hasil serupa. Sebelum menggunakan *flipbook*, rata-rata nilai *pre-test* peserta didik adalah 53,89%. Setelah pembelajaran dengan media *flipbook*, nilai *post-test* meningkat menjadi 80,28%, mengalami kenaikan sebesar 26,39%. Hasil ini semakin menguatkan bahwa pemanfaatan *flipbook* untuk alat pembelajaran dapat mendukung peningkatan kephahaman dan pencapaian akademik peserta didik secara signifikan.

b. Hasil Belajar Psikomotorik

Evaluasi hasil pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini berfokus pada kemampuan praktis (psikomotorik). Berdasarkan wawancara dengan pengajar tata kecantikan di SMKN 1 Lamongan, hasil belajar peserta didik dianggap tercapai apabila skor yang diperoleh $\geq$ KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) 75. Berikut ini adalah diagram yang

menggambarkan hasil dari penilaian keterampilan praktis (psikomotorik) yang sudah didapatkan:

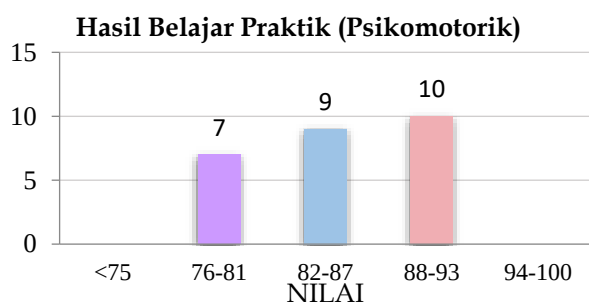


Diagram 4.6 Diagram Hasil Belajar Praktik (Psikomotorik)

Berdasarkan grafik pencapaian belajar peserta didik dalam aspek psikomotorik, tidak terdapat peserta didik yang mendapatkan nilai kurang dari 75. Rata-rata pencapaian teratas terletak pada kisaran nilai 88 hingga 93. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwasanya jumlah rata-rata seluruhnya mencapai angka 89 dan tidak terdapat peserta didik yang mendapatkan nilai lebih rendah dari KKTP yang sudah ditetapkan. Dengan demikian, pencapaian belajar peserta didik bisa dianggap 100% tuntas pada percobaan pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* interaktif untuk pemangkasan rambut dengan teknik *uniform layer*.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas perlu dilaksanakan sebagai syarat untuk menerapkan uji statistik parametrik, contohnya uji-t. Hal ini bertujuan guna menentukan distribusi data nilai *pre-test* dan *post-test* adalah normal. Dalam hal ini, metode *Shapiro-Wilk* dipakai untuk melaksanakan uji normalitas. Metode ini digunakan lantaran ukuran sampelnya tergolong kecil, yakni 26 peserta didik, dan *Shapiro-Wilk* merupakan uji normalitas yang lebih sensitif untuk ukuran sampel kecil hingga menengah.

Berdasarkan hasil pengujian, nilai signifikansi untuk *pre-test* tercatat sebesar 0,656, sedangkan untuk *post-test* adalah 0,352. Kedua angka ini melebihi ambang signifikansi yang telah ditentukan, yaitu $\alpha = 0,05$. Prinsip pada uji normalitas menjelaskan bahwa apabila nilai signifikansi (p-value) melebihi 0,05, data tersebut dapat dianggap berdistribusi normal. Dengan hasil ini, kita bisa menyimpulkan bahwasanya data nilai *pre-test* dan *post-test* mengikuti distribusi normal.

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Hasil Psikomotorik	.947	26	.201
*. This is a lower bound of the true significance.			
a. Lilliefors Significance Correction			

b. One Sample t-Test

Untuk mengevaluasi apakah rata-rata hasil belajar praktik (psikomotorik) secara signifikan berbeda dari nilai standar yang telah ditentukan, maka dilaksanakan pengujian *one sample t-test*. Uji t satu sampel ini dimanfaatkan untuk menguji hipotesis yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar psikomotorik peserta didik, yaitu antara nilai KKTP yang setara dengan 75 dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Hipotesis yang diuji adalah:

1. H_0 (hipotesis nol): Tidak terdapat perbedaan yang berarti antara rata-rata hasil dari pembelajaran praktik dan nilai KKTP yang mencapai 75.
2. H_a (hipotesis alternatif): Terdapat perbedaan yang berarti antara rata-rata hasil pembelajaran praktik dan nilai KKTP yang sebesar 75.

Tabel 8. Hasil *One Sample T-Test*

One-Sample Test						
	Test Value = 75					
	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Hasil Psikomotorik	10.560	25	.000	10.077	8.4470	11.7069

Tabel pertama menunjukkan data deskriptif mengenai variabel nilai yang meliputi total (26) serta rata-rata (85,08). Tabel kedua menampilkan informasi tentang hasil pengujian *one sample t-test*. Merujuk pada tabel pengujian *one sample t-test*, diperoleh nilai t hitung (10.560) > t tabel (2.060) (Sugiyono, 2019: 372), dan nilai signifikansi (p) sebesar 0,00. Oleh karena itu, H_0 tidak diterima dan H_a diterima. Maka, dapat disarikan bahwasanya rata-rata skor capaian praktik (keterampilan psikomotorik) pemotongan rambut model *uniform layer* peserta didik kelas XII TKKR SMK Negeri 1 Lamongan mengalami perbedaan signifikan dan melebihi angka 75.

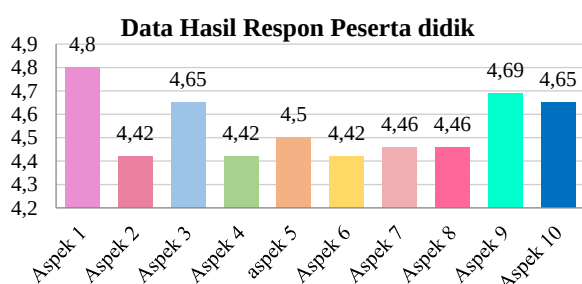
Aspek keterampilan praktik, rata-rata nilai psikomotorik peserta didik dalam praktik pemangkasan rambut teknik *uniform layer* mencapai 86, yang termasuk dalam kategori baik. Temuan dari pengujian *one sample t-test* turut mengindikasikan bahwasanya rerata skor praktik ini memiliki perbedaan signifikan dibandingkan dengan standar KKTP sebesar 75. Penilaian keterampilan praktik mencakup empat aspek kunci: persiapan, langkah kerja, hasil pemangkasan, dan berkemas. Aspek persiapan, mayoritas peserta didik memperoleh nilai tinggi yang mendekati atau mencapai nilai maksimal. Namun, dalam aspek langkah kerja, terdapat perbedaan nilai, dengan beberapa peserta didik mencapai nilai tertinggi sebesar 92, sementara yang lain hanya mencapai 76. Hal ini menunjukkan bahwa masih diperlukan perbaikan, terutama dalam langkah kerja dan hasil akhir pemangkasan rambut.

Berdasarkan analisis data, seluruh peserta didik-siswi meraih nilai melebihi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan mencapai 75. Temuan dari pengujian statistik memperlihatkan bahwasanya nilai t -hitung (10,560) melebihi nilai t -tabel (2,060) dengan taraf signifikansi 0,000. Fakta ini mengonfirmasi adanya selisih yang bermakna antara rerata capaian belajar praktik peserta didik dengan KKTP. Dengan demikian, bisa ditarik kesimpulan bahwasanya pemanfaatan sarana pembelajaran *flipbook* secara substansial meningkatkan keterampilan praktik peserta didik.

Pengembangan media edukasi *flipbook* untuk materi teknik pemotongan rambut *Uniform layer* terbukti berhasil mendukung peserta didik dalam meraih nilai yang melebihi standar KKTP serta mengoptimalkan hasil belajar psikomotorik mereka. Menurut Ihtiqomaliah (2024), media pembelajaran dianggap layak apabila mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara efisien dari segi waktu, tenaga, dan biaya. *Flipbook* bisa menjadi pilihan sarana pembelajaran yang efisien dan bermanfaat bagi peserta didik untuk menguasai keterampilan dalam praktik pemotongan rambut.

3. Respon Peserta didik Terhadap Media Pembelajaran *Flipbook* Pemangkasan Rambut Teknik *Uniform layer*

Respon peserta didik dievaluasi berdasarkan 10 aspek utama yang mencakup berbagai faktor, seperti kemudahan penggunaan, daya tarik visual, serta kesesuaian konten dengan keperluan pengajaran. Analisis ini bertujuan guna menjamin bahwasanya *flipbook* tidak sekadar memikat dalam segi visual, namun juga berfungsi dengan baik dalam memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran dengan lebih baik.



Gambar 16. Hasil Respon Peserta didik

Hasil evaluasi respon peserta didik terhadap media *flipbook* pemangkasan rambut teknik *uniform layer* menunjukkan bahwa rata-rata skor respon adalah 4,55, yang termasuk dalam kategori "sangat baik." Lima aspek dengan penilaian tertinggi dalam kategori "sangat baik" mencakup tampilan media yang menarik, ketepatan penggunaan font, peningkatan minat belajar,

pembelajaran yang menyenangkan, dan penyajian materi yang memperkuat pemahaman. Aspek bahasa yang digunakan mendapat nilai terendah dengan kategori "baik." Aspek terkait keterbatasan penyimpanan handphone juga mendapat penilaian lebih rendah, namun dapat diatasi dengan menonton melalui media *link*.

Hasil ini sejalan dengan studi oleh Putri dkk. (2023), yang mengungkapkan bahwa kuesioner tanggapan peserta didik terhadap sarana pembelajaran meraih nilai rata-rata 4,59 dan dikategorikan sebagai "sangat layak" berdasarkan pedoman penilaian. Selanjutnya, Naffi'an et al. (2024) mengemukakan bahwa media pembelajaran yang efektif harus mampu meningkatkan keterlibatan dan minat peserta didik selama proses belajar. Sebagai akibatnya, penerapan *flipbook* terbukti tidak hanya berfungsi sebagai alat visual dalam pendidikan, melainkan juga sebagai sarana kreatif yang dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berkontribusi signifikan pada kemajuan mutu pendidikan serta prestasi peserta didik.

Awaludin & Yulianto (2024) juga mengungkapkan bahwa penggunaan *flipbook* dalam proses pembelajaran mampu mendorong peningkatan partisipasi peserta didik. Faktor ini disebabkan oleh berbagai keunggulan *flipbook*, seperti fitur interaktif, kemudahan akses, serta elemen menarik tambahan berupa video, gambar, navigasi, dan suara latar. Berdasarkan hasil penelitian ini, bisa ditarik kesimpulan bahwasanya penciptaan media pendidikan yang menggunakan *flipbook* untuk pelajaran pemotongan rambut dengan metode *uniform layer* telah sukses, dan media ini sangat direkomendasikan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis, kesimpulan yang dapat ditarik adalah:

Hasil penelitian menyimpulkan bahwasanya sarana pembelajaran *Flipbook* untuk materi pemangkasan rambut dengan teknik *uniform layer* dapat digunakan secara efektif. Media ini terbukti memenuhi kriteria kelayakan sebagai alat bantu pembelajaran. Kelayakan media dilihat dari rata-rata skor validasi sebesar 4,41, yang masuk dalam kategori "baik" dan siap diuji coba dalam pembelajaran. Hasil belajar peserta didik memperlihatkan kemajuan yang jelas antara tes awal dan tes akhir, dengan sebagian besar peserta didik melampaui standar KKTP. Hasil dari praktik menunjukkan kemampuan yang sangat memuaskan, dengan rata-rata nilai mencapai 89. Tanggapan dari peserta didik pada penggunaan media *Flipbook* ini sangat baik, yang terlihat dari skor rata-rata 4,55, yang

termasuk dalam kategori "sangat baik." Penggunaan media pembelajaran flipbook dapat diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar.

Beberapa saran untuk penelitian selanjutnya termasuk memberikan perhatian lebih pada pengembangan media berbasis *flipbook* di SMK, mengembangkan media melalui 10 tahapan R&D, serta menggunakan angket respon peserta didik untuk evaluasi berkelanjutan. Pengembangan materi pembelajaran terkait pemangkasan rambut perlu terus disempurnakan dan diperbarui agar tetap relevan dan menarik bagi peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji hanya milik Allah SWT atas segala karunia dan petunjuk-Nya yang memungkinkan penulis untuk menyelesaikan tulisan ini. Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada Prof. Dr. Suparji, S.Pd., M.Pd., sebagai Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya, Ibu Dra. Dewi Lutfiati, M.Kes., sebagai pembimbing akademik, serta Ibu Octaverina Kecvara Pritasari, S.Pd., M.Farm. dan Ibu Prof. Dr. Mutimmatul Faidah, S.Ag., M.Ag., sebagai penguji. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada orang tua, keluarga, dan teman-teman atas segala dukungan serta doa yang telah diberikan, yang memungkinkan tulisan ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Mun'im Amaly, Muhammad, G., Erihadiana, M., & Zaqiah, Q. Y. (2021). Kecakapan Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengoptimalkan Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 6(1), 88–104.
- Awaludin, K., & Yulianto, S. (2024). Penggunaan Media *Flipbook* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Mata Pelajaran IPAS Materi Membangun Masyarakat Yang Beradab. *Journal of Education Action Research*, 8(1), 72–79. <https://doi.org/10.23887/jea.v8i1.76391>
- Damayanti, A. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, 1(1), 99–108.
- Dewanti, A. (2020). *Pengembangan Media Flash Card Berbantuan Edutainment untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus*. UNNES.
- Ihtiqomaliah. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook dalam Pembelajaran Ekonomi Kelas IX di SMA Nurul Falah Pekanbaru* [UIN Suska Riau].
- Indonesia. Kementerian Pendidikan Nasional. (2007). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Mario, G., Muhdy, H. A. A., & Ahmad, A. A. (2021). Jurnal Imajinasi. *Jurnal Imajinasi*, 5, 1–11.
- Masitoh, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media *Flipbook* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V. *Jurnal Belaindika :Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan*, 4(1), 21–27.
- Meilana, P. (2021). Menggunakan Media Pembelajaran pada Saat Pembelajaran Daring. *Kompasiana*.
- Muthoharoh, V., & Sakti, N. C. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 untuk Pembelajaran IPS Peserta didik Sekolah Menengah Atas.
- Naffi'an, I., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik. *Jurnal Studi Multidisipliner*, 8(6), 987–992.
- Nurwidiyanti, A., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Literasi Sains pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6949–6959. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Putri, H., Susiani, D., Wandani, N. S., & Putri, F. A. (2022). Instrumen Penilaian Hasil Pembelajaran Kognitif pada Tes Uraian dan Tes Objektif. *Jurnal Papeda*, 4(2), 139–148.
- Ramadany, N. (2021). Pembuatan Video Tutorial Pemangkasan Rambut Teknik *Uniform layer* sebagai Media Pembelajaran di SMK Kecantikan. *Jurnal Pendidikan Tata Rias*, 31.
- Saparina, M., Suratman, D., & Nursangaji, A. (2020). Kelayakan *Flipbook* Digital sebagai Media Pembelajaran pada Mater Lingkaran di Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(9), 1–11.
- Sari, A. P., & Marlina, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Administrasi Transaksi pada Peserta didik SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4102–4115. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2623>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahirah, F., Kabry, R. F., Geniza, S. A., Qaila, N., Dalimunthe, Simanjuntak, S. H., & Nasution, I. (2023). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Di Era Digital.

Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan, 2(4).
<https://doi.org/https://doi.org/10.58192/sidu.v2i4.1574>

- Ulya, Nanda Hilyatul. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Flipbook* pada Kompetensi Dasar Pemangkas Rambut Teknik *Increase Layer* Kelas XI SMK. *Jurnal Tata Rias*, 10(03), 132-144.
- Vikiantika, A., Primasatya, N., & Erwati, Y. (2022). Peningkatan Hasil Belajar *Peserta didik* Sekolah Penggerak pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook*. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2002-2013.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Wati, L. I., & Nugraha, J. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan adobe flash Cs6 pada mata pelajaran teknologi perkantoran di kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 65– 76.



PENGEMBANGAN E-MODUL AJAR PADA CAPAIAN PEMBELAJARAN PROFESI DAN KEWIRAUSAHAAN DIBIDANG INDUSTRI KECANTIKAN DAN SPA FASE E SMK NEGERI 1 LAMONGAN

Irma Nur Fitriya

Program Studi S-1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

irmanur.20056@mhs.unesa.ac.id

Novia Restu Windayani, Nia Kusstianti, Biyan Yesi Wilujeng

Program Studi S-1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

noviawindayani@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan E-modul pembelajaran Profesi dan Kewirausahaan Dibidang Industri Kecantikan dan SPA pada mata pelajaran Dasar-dasar Kecantikan yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Lamongan. Model penelitian ini menggunakan metode ADDIE. Jenis penelitian ini menggunakan “*Pre-test post-test One Group Design*”. Data yang digunakan adalah data kuantitatif yang diperoleh berdasarkan kelayakan Ahli Media, Ahli Materi dan test pengetahuan (kognitif). Hasil analisis data oleh ahli media mendapatkan skor rerata 3,75 (layak). Hasil analisis data oleh ahli materi mendapatkan skor rerata 4,00 (layak). Hasil belajar kompetensi pengetahuan (kognitif) menunjukkan perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah diberi E-modul pembelajaran Profesi dan Kewirausahaan Dibidang Industri Kecantikan dan SPA. Hal ini berarti E-modul yang dikembangkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar.

Kata Kunci: E-Modul Pembelajaran, Profesi dan Kewirausahaan Dibidang Industri Kecantikan dan SPA, R&D.

Abstract

This research aims to develop an E-module for Professional and Entrepreneurship learning in the Beauty and SPA Industry in the Basics of Beauty subject which is implemented at SMK Negeri 1 Lamongan. This research model uses the ADDIE method. This type of research uses "Pre-test post-test One Group Design". The data used is quantitative data obtained based on the suitability of Media Experts, Material Experts and knowledge tests (cognitive). The results of data analysis by media experts obtained an average score of 3.75 (decent). The results of data analysis by material experts obtained an average score of 4.00 (decent). The knowledge competency (cognitive) learning results show a significant difference between before and after being given the Professional and Entrepreneurship learning E-module in the Beauty and SPA Industry. This means that the E-module being developed can help improve learning outcomes

Keywords: E-Learning Module, Profession and Entrepreneurship in the Beauty and SPA Industry, R&D.

PENDAHULUAN

Kurikulum di Indonesia terus berkembang seiring bertambahnya kebutuhan dan inovasi di dunia pendidikan. Kurikulum yang sedang berlaku yang awalnya dianggap ideal ternyata memiliki kekurangan sehingga diperlukan perubahan. Kurikulum bersifat dinamis yang memerlukan pengembangan, agar sesuai dengan perkembangan juga tantangan zaman (Yuliana, 2022). Pengembangan bahan ajar adalah salah satu dampak dari pengembangan kurikulum, hal ini dilakukan agar tersedianya bahan ajar yang selaras dengan kebutuhan kurikulum.

Bahan ajar yang dapat dikembangkan yakni salah satunya adalah E-Modul yang merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dibuat berdasarkan pengalaman belajar yang telah didesain dan direncanakan untuk membentuk peserta didik dalam mencapai tujuan

pembelajaran (Asmi, 2018). Pengembangan bahan ajar ini sesuai dengan tantangan di era ini yaitu industri 4.0 yang proses belajar mengajarnya selaras dengan berkembangnya sains dan teknologi Pembuatan media yang berbasis multimedia ini masih jarang dilakukan dengan perangkat lunak/*software* yang mudah diakses atau bersifat *Open source*. Salah satunya yaitu *fliphtml5* yang merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat dan menerbitkan konten digital yang berupa tampilan buku digital berbentuk *flipbook*.

Capaian pembelajaran dari Dasar-dasar Kecantikan salah satunya adalah Profesi dan Kewirausahaan Dibidang Industri Kecantikan di Bidang Industri Kecantikan dan SPA. Peserta didik dituntut untuk menguasai materi profesi dan kewirausahaan agar mencetak generasi yang cakap khususnya di industri kecantikan. Diketahui dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang tercapai sekitar 54% dari jumlah siswa.

Rendahnya pencapaian prestasi peserta didik dipengaruhi oleh proses belajar mengajar yang dilaksanakan. Penyampaian materi yang dilakukan oleh guru dominan menggunakan metode konvensional yaitu demonstrasi dengan media papan tulis dan lembar tugas. Modul yang digunakan sebagai sumber informasi milik guru memiliki materi yang kurang lengkap serta rendahnya kesadaran peserta didik untuk belajar secara mandiri menjadi faktor penghambat dalam tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, pentingnya dilakukan pengembangan terhadap E-Modul pembelajaran pada capaian pembelajaran profesi dan kewirausahaan di bidang industri kecantikan dan spa Fase E. E-modul yang akan dibuat akan dikemas secara praktis dan menarik yang disesuaikan dengan perkembangan dunia industri kecantikan yang ada, juga dipastikan mudah untuk diakses oleh peserta didik dan diimplementasikan pada proses belajar mengajar pada waktu yang lama.

METODE

Penelitian ini termasuk pengembangan atau *R&D* yang menerapkan model ADDIE yang dipilih karena tahapan pengembangannya yang sederhana dan sistematis yang terstruktur atau dapat juga diartikan sebagai model dengan rancangan pembelajaran umum yang di dalamnya terdapat proses yang terstruktur dalam penyusunan bahan atau media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran daring atau pembelajaran tradisional di dalam kelas (Sugihartini et. Al, 2017). Tempat penelitian ini di SMK Negeri 1 Lamongan, pada fase E Tata Kecantikan Kulit dan Rambut yang terdiri dari 35 siswa.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

1. *Analysis* (Analisis)

Menganalisis kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan media, menentukan persyaratan

terhadap E-modul Profesi dan Kewirausahaan Dibidang Industri Kecantikan dan SPA yang akan dikembangkan, serta menganalisis kebutuhan peserta didik melalui observasi dan wawancara.

2. *Design* (Desain)

Kebutuhan dalam merancang E-modul pembelajaran yakni penyusunan rangka E-modul, mengumpulkan dan memilih referensi dan desain E-modul. Kemudian dikonsultasikan dengan ahli yang bersangkutan.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahapan ini yaitu setelah E-modul dikembangkan lalu diajukan pada validator. Langkah berikutnya adalah merevisi E-modul sesuai saran dan masukan dari validator, kemudian pengembangan instrumen efektivitas untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta instrumen respon siswa.

4. *Implementation* (Penerapan)

Penerapan dilaksanakan dengan pretest dan posttest pada satu kelas yang sama (*One Group Design*). *Pretest* akan diberikan terlebih dahulu setelah itu *posttest* dan respon siswa terhadap E-modul.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi sebagai tahap akhir terhadap media yang dikembangkan, sehingga media rampung dan siap digunakan untuk kegiatan belajar mengajar.

Uji efektivitas dilakukan di satu sekolah pada 1 kelas yaitu kelas eksperimen pada peserta didik fase E kelas A terhadap E-modul yang dikembangkan.

1) Analisis Data Kelayakan E-Modul

Tahapan ini dilaksanakan dengan analisis deskriptif kuantitatif yang didapatkan dari angket oleh validator juga dari responden yang didapat dengan lembar penilaian.

2) Analisis Data Keefektifan E-Modul

Kelompok yang sama diberi angket *Pre Test*, langkah berikutnya yaitu memberikan perlakuan pada peserta didik dengan memberikan modul, selanjutnya diberi angket *Post Test*, lalu dibandingkan juga dianalisis hasilnya menggunakan kriteria yang sudah ditentukan sebelumnya.

a) Uji *N-Gain*

Uji ini yaitu membandingkan skor gain aktual yang didapat dengan skor gain maksimal yang perhitungannya dapat dilihat dalam rumus dibawah ini:

$$\text{Nilai Gain} = \frac{\text{Skor Post Test} - \text{Skor Pre Test}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pre Test}}$$

b) Uji *Paired Sample T-test*

Merupakan hasil sementara yang dilakukan dengan perhitungan SPSS dengan kriteria dibawah ini:

- Apabila $-t \text{ tabel} > -t \text{ hitung}$ atau $-t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ maka H_0 diterima.

- Apabila $-t \text{ hitung} < -t \text{ tabel}$ atau $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ maka H_0 ditolak.

3) Analisis Respon Siswa

Pada tahap ini yaitu menghitung hasil respon peserta didik terhadap E-modul dengan perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Skor} = T \times P_n$$

Keterangan :

T = Total jumlah responden yang memilih

P_n = Pilihan angka skor Likert

HASIL DAN PEMBAHASAN

A) Proses Pengembangan dengan Model ADDIE

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap ini merupakan tahap awal yang dilakukan dengan mengumpulkan berbagai referensi sebagai bekal dalam membuat produk;

a. Analisis Kebutuhan

- 1) Kebutuhan peserta didik;
memerlukan media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.
- 2) Penentuan Capaian Pembelajaran (CP);
CP yang terpilih ialah Profesi Kewirausahaan Dibidang Industri Kecantikan dan SPA karena untuk mengenalkan lebih lanjut tentang profesi diindustri ini pada zaman digital ini tanpa melupakan tokoh yang berjasa sebelumnya.
- 3) Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran yang diperlukan dari modul ajar yakni CP, ATP;
- 4) Modul yang dikembangkan sesuai dengan yang penulis ampu saat program PLP disekolah tersebut.

b. Analisis Kebutuhan E-Modul

- 1) Analisis kebutuhan E-modul sesuai dengan keadaan di lapangan oleh pengajar dan siswa yakni tentang adanya media pada kegiatan pembelajaran Dasar-dasar Kecantikan Fase E.
- 2) Dengan adanya e-modul berbentuk flipbook yang mudah diakses dan dipahami akan memperkuat pemahaman materi juga meningkatkan hasil belajar.

2. Desain (*Design*)

a) Penyusunan Kerangka E-Modul

Kerangka E-Modul disusun sesuai dengan kebutuhan kurikulum merdeka belajar.

b) Sampul (Cover)

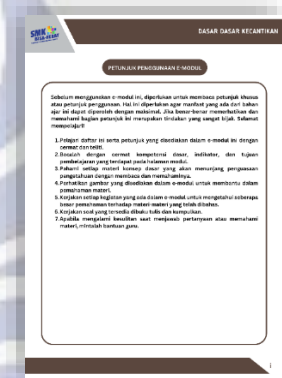
Halaman sampul terdiri dari logo Lembaga Tut Wuri Handayani dan logo SMK, tulisan: Modul Ajar, Profesi dan Kewirausahaan Dibidang Industri Kecantikan dan SPA, gambar terkait dunia kecantikan, dan nama penulis.



Gambar 2. Tampilan Desain Sampul (cover)

c) Petunjuk Penggunaan E-Modul

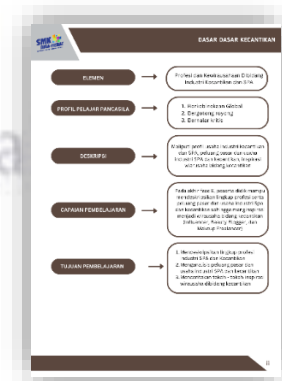
Berisi informasi dan keterangan kepada peserta didik mengenai penggunaan E-modul dari awal hingga akhir.



Gambar 3. Tampilan Petunjuk E-modul

d) Deskripsi E-Modul

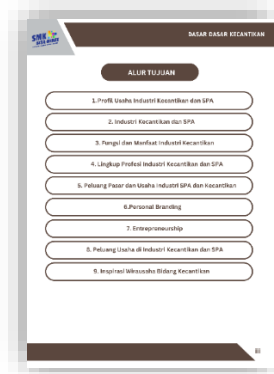
Berisi mengenai deskripsi Elemen E-modul, keterangan Profil Pelajar Pancasila, deskripsi E-modul, Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.



Gambar 4. Tampilan Deskripsi E-modul

e) Alur Tujuan E-Modul

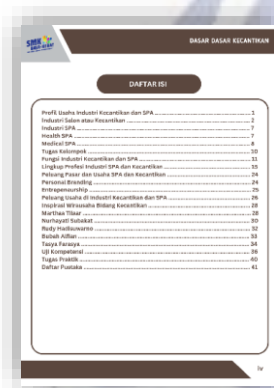
Berisi tentang alur tujuan E-modul selama kegiatan belajar mengajar. Tepatnya berisi materi yang akan dipelajari dari awal hingga akhir.



Gambar 5. Tampilan Alur Tujuan E-modul

f) Daftar Isi

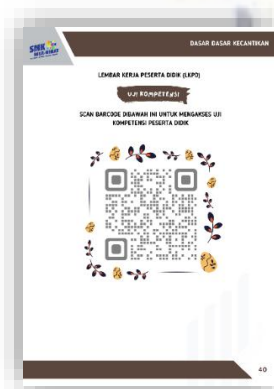
Berisi daftar yang ada didalam E-modul dengan halamannya untuk memudahkan pengguna.



Gambar 6. Tampilan Daftar Isi

g) Uji Kompetensi

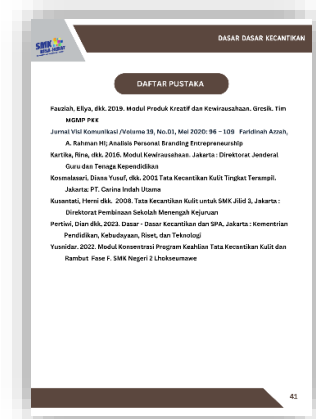
Berisi lembar kerja peserta didik berupa barcode yang harus discan untuk mengaksesnya. Terdapat tugas kelompok juga individu yang berupa pilihan ganda.



Gambar 7. Tampilan Uji Kompetensi E-modul

h) Daftar Pustaka

Berisikan sumber bacaan peneliti yang digunakan dalam menyusun E-modul.



Gambar 8. Tampilan Daftar Pustaka

3. Pengembangan (Development)

a) Pengembangan E-Modul

Pengembangan ini merujuk dari Dasar - Dasar Kecantikan yang terdapat materi Profesi dan Kewirausahaan yang ada pada modul pegangan guru.

Modul yang digunakan sebelumnya yaitu modul cetak yang sudah ada dan digunakan sebelumnya, sedangkan sebelah kanan yaitu gambar cover E-modul yang telah dikembangkan yang berbentuk elektronik/digital yang lebih praktis dan mudah untuk diakses yang diharapkan siswa dapat menguasai kompetensi pengetahuan dengan hasil belajar yang lebih sesuai dengan kompetensi *hardskill* maupun *softskill* yang dibutuhkan industri.

b) Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Dilakukan untuk mengetahui kelayakan E-modul yang dikembangkan yang dilakukan oleh Ahli Media dan Ahli Materi.

c) Perbaikan E-Modul

E-modul di revisi sesuai catatan sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel Pernyataan Pendukung Ahli Media

No.	Penyataan Pendukung	Bagian E-Modul
1.	Membuat uji kompetensi peserta didik lebih menarik dengan menggunakan platform quizzizz	

Tabel 2. Tabel Pernyataan Pendukung Ahli Materi

No.	Pernyataan Pendukung	Bagian E-Modul
1.	Memperbaiki penulisan sumber pada semua gambar	 Gambar 1.35 produk kecantikan reseller Sumber : pinterest.com/jessmonse15

4. Penerapan (Implementation)

a) Pre-test

Diberikan satu kali pada awal penelitian dengan soal sebanyak 20 butir.

b) Pengkondisian

E-modul disesuaikan dengan CP dan ATP pada modul ajar, yang diajarkan selama dua kali pembelajaran.

c) Post-test

Tahap akhir dalam uji efektivitas E-modul ini yaitu diberikan *post test*. *Post test* disebarikan pada peserta didik untuk mengetahui hasil akhir dari penggunaan E-modul dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

5. Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil belajar siswa setelah menggunakan E-modul profesi dan kewirausahaan dibidang industri kecantikan dan SPA. Data hasil belajar siswa diperoleh melalui hasil soal test kognitif atau pengetahuan. E-modul dapat dikatakan efektif apabila secara signifikan hasil belajar *post-test* lebih tinggi dari *pre-test*.

B) Uji Kelayakan E-Modul

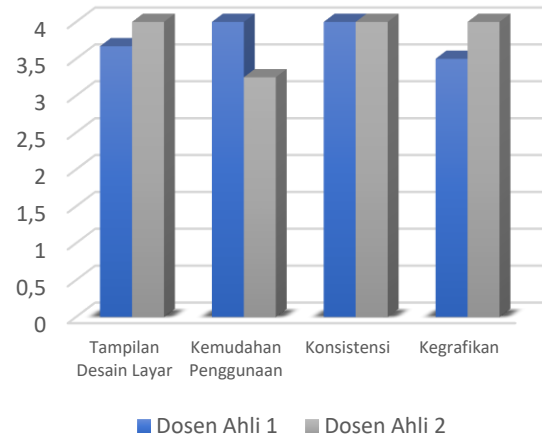
Uji ini dilaksanakan oleh validator agar mendapatkan masukan dan saran terhadap media atau produk.

1) Uji Kelayakan E-Modul oleh Ahli Media

Tabel 3. Analisis Kelayakan Ahli Media

Indikator	Dosen Ahli 1	Dosen Ahli 2	Kategori
Tampilan Desain Layar	3,67	4,00	Layak
Kemudahan Penggunaan	4,00	3,25	Cukup Layak
Konsistensi	4,00	4,00	Layak
Kegrafikan	3,50	4,00	Layak

Hasil Validasi Ahli Media



Gambar 10. Diagram Hasil Validasi Ahli Media

Modul dinilai layak atau baik oleh dua dosen ahli media berdasarkan tiga indikator utama: tampilan desain layar. Konsistensi dan kegrafikan. Tampilan desain layar mendapat skor rata-rata 3,83, konsistensi mendapat skor rata-rata 4,00, menunjukkan bahwa modul ini menarik dan memiliki tampilan yang konsisten. Hasil validasi menunjukkan E-modul layak digunakan.

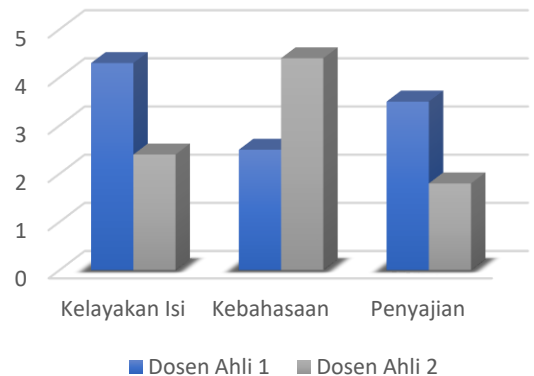
2) Uji Kelayakan E-Modul oleh Ahli Materi

Hasil uji kelayakan E-modul dengan dua ahli yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. Analisis Kelayakan Ahli Materi

Indikator	Dosen Ahli 1	Dosen Ahli 2	Kategori
Kelayakan Isi	4,10	4,00	Layak
Kebahasaan	3,71	4,00	Layak
Penyajian	4,10	4,00	Layak

Hasil Validasi Ahli Materi



Gambar 11. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan perhitungan data perolehan diatas hasil penilaian Ahli Materi terhadap E-modul Profesi dan

Kewirausahaan Dibidang Kecantikan dan SPA adalah masuk kategori layak.

C) Uji Keefektifan E-Modul

Analisis datanya yaitu dengan uji instrumen efektivitas peningkatan hasil belajar siswa.

1) Uji N-Gain

Dihitung berdasarkan selisih skor *Pre Test* dan *Post Test* yang hasilnya diringkas ke dalam Tabel berikut.

Tabel 5. Uji N-Gain Score

No	Kelas Eksperimen
	N-Gain Score (%)
Rata-rata(mean)	63,05
Minimal	44,44
Maksimal	100,00

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa N-Gain score sebesar 63,05 atau 63,05% dan skor N-gain score maksimal adalah 100%. Skor diatas diterjemahkan dengan tabel berikut yang hasilnya cukup efektif.

2) Uji Paired Sample T-test

Analisis efektivitas dilakukan dengan uji T untuk melihat ada atau tidaknya perbedaan yang hasil dari uji tersebut dapat dilihat pada lampiran tabel dibawah ini.

Tabel 6. Hasil Uji Paired Sample T-test

Test	n	Statistika Deskriptif	Paired T-test		
		M (Std. Deviation)	t	df	Sig. (2-tailed)
Pre-test	35	49.57 (5.86)	-29.269	34	.000
Post-test	35	81.28 (6.22)			

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil yang signifikan dengan nilai signifikansi (2-tailed)p = 0.000, < 0.05 yang artinya terdapat perbedaan signifikan setelah diberi E-modul.

D) Hasil Respon Siswa

Data hasil respon peserta didik ini diambil dari angket yang telah diisi oleh siswa menggunakan skala likert dengan hasil sebagai berikut:

Jumlah sampel/responden = 35

Jumlah Pertanyaan = 10

Kategori Jawaban	Skala Likert	Hasil Jawaban	Total Skor
Sangat Setuju	5	22	115
Setuju	4	10	40
Kurang Setuju	3	3	9
Tidak Setuju	2	0	0
Sangat Tidak Setuju	1	0	0
TOTAL			164

(Sumber : Perhitungan 2025)

Y = Skala likert tertinggi x Jumlah responden

X = Skala likert terendah x Jumlah responden

$$Y = 5 \times 35 = 175$$

$$X = 1 \times 35 = 35$$

$$\text{Rumus Indeks} = \frac{\text{Total skor}}{Y} \times 100\%$$

$$= \frac{164}{175} \times 100\%$$

$$= 93,71\%$$

Berdasarkan data yang diperoleh dari 10 butir pertanyaan dan 35 responden, dapat diketahui bahwa penilaian terhadap E-modul Profesi dan Kewirausahaan Dibidang Industri Kecantikan dan SPA memperoleh rata – rata 93,771% dengan kriteria sangat baik. Didukung oleh Riduwan (2017) interval skor $76\% < X \leq 100\%$ masuk kedalam kriteria sangat baik dari siswa.

Pembahasan

E-modul Profesi dan Kewirausahaan Dibidang Industri Kecantikan dan SPA menjadi produk final dan cukup layak digunakan dan diterapkan saat kegiatan belajar mengajar. Validasi Ahli Materi, yang *expert* di bidang tata rias. Hasil validasi ahli materi berdasarkan aspek Indikator Kesesuaian materi dalam e-modul dengan Capaian Pembelajaran mendapatkan skor sebesar 4,00 dengan kriteria layak, indikator Kesesuaian materi dalam e-modul dengan Tujuan Pembelajaran mendapatkan skor sebesar 4,00 dengan kriteria layak, indikator Kejelasan alur tujuan pembelajaran pada masing-masing kegiatan belajar dalam e-modul dengan materi mendapatkan skor sebesar 4,00 dengan kriteria layak, dari keseluruhan indikator yang telah disebutkan termasuk dalam aspek kelayakan isi, setelah skor dirata-rata hasil mendapatkan skor sebesar 4,00 dengan kriteria layak.

Setelah dilakukan uji kelayakan dan uji efektifitasnya, E-modul kemudian dilakukan penilaian kepada siswa yaitu berupa respon dengan angket berskala likert. Berdasarkan data yang diperoleh dari 10 butir pertanyaan dan 35 responden, dapat diketahui bahwa penilaian terhadap E-modul memperoleh rata – rata 93,71 % dengan kategori sangat baik. Jadi E-modul Profesi dan Kewirausahaan Dibidang Industri Kecantikan dan SPA diterima sangat baik.

E-modul Profesi dan Kewirausahaan Dibidang Industri Kecantikan dan SPA dapat digunakan oleh peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Kategori E-modul ini adalah layak, cukup efektif dan signifikan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan tentang E-modul Profesi dan

Kewirausahaan Dibidang Industri Kecantikan dan SPA, dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a) E-modul Profesi dan Kewirausahaan Dibidang Industri Kecantikan dan SPA cukup layak digunakan sebagai bahan ajar berdasarkan uji kelayakan yang dinyatakan valid dan layak.
- b) E-modul yang dikembangkan efektif digunakan. Berdasarkan tahap uji efektivitas E-modul, tafsiran efektivitas N-Gain skor diatas dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor gain 63,05%. Tabel uji *paired sample t-test* menunjukkan angka yang signifikan antara nilai pre-test dengan post-test dengan nilai signifikansi (2-tailed) $p = 0.000$, < 0.05 yang artinya terdapat perbedaan setelah diberi E-modul.
- c) Berdasarkan data yang diperoleh dari 10 butir pertanyaan dan 35 responden, dapat diketahui bahwa penilaian terhadap E-modul memperoleh rata – rata 93,771% dengan kriteria sangat baik. Jadi E-modul Profesi dan Kewirausahaan Dibidang Industri Kecantikan dan SPA diterima sangat baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Saran

- a) Bagi Sekolah, E-modul dapat bermanfaat sebagai pendukung proses belajar yang lebih bervariasi dan menarik sehingga menambah semangat belajar peserta didik;
- b) Bagi Guru Pengampu, E-modul dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar yang menarik, menjadikan siswa tanggap dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa;
- c) Bagi Siswa SMK khususnya Program Studi (Prodi) Tata Kecantikan Kulit dan Rambut (TKKR), karena materi telah disusun secara lengkap dan sistematis yang dapat mempermudah peserta didik belajar mandiri kapan pun dan dimana pun;

DAFTAR PUSTAKA

- Alodwan, T., & Almosa, M. (2018). The Effect of a Computer Program Based on Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation (ADDIE) in Improving Ninth Graders' Listening and Reading Comprehension Skills in English in Jordan. *English Language Teaching*, 11(4), 43.
- Asmi, dkk. (2018). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker Materi Pendidikan Karakter Untuk Pembelajaran Mata Kuliah Pancasila MPK Universitas Sriwijaya. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*. Vol. 27, No. 1, Juni 2018.
- Fatimah, S., & Ramadhana, R. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Keterampilan Literasi. *E-Jurnal UIN Alaudin Makassar*. VI-2.
- Latifa, S. A. (2019). PENGARUH MINAT MAHASISWA PENDIDIKAN TATA KECANTIKAN UNNES TERHADAP HASIL
- BELAJAR KECANTIKAN KULIT DAN KECANTIKAN RAMBUT [Universitas Negeri Semarang].
http://lib.unnes.ac.id/37824/1/54024150_20.pdf
- Mulyatiningsih. 2016. Model Penelitian Pengembangan ADDIE. *Jurnal Ekonomi Pendidikan dan kewirausahaan* Vol. 6, No. 1, Hal 85-88.
- Nadiyah, R.S., & Faaizah, S. (2015). The Development of Online Project Based Collaborative Learning Using ADDIE Model. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 195(1803–1812).
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.06.392>
- Oksa, dkk. 2020. Pengembangan E-Modul Berbasis Proyek Untuk Memotivasi Belajar Siswa Sekolah Kejuruan. *Jurnal Kependidikan*, Vol.4, No.1, Hal:9.
- Purwanto, Aristo Rahadi, S. L. (2017). Pengembangan Modul. PUSTEKOM.
- Putrianti, L. D. (2020). Pengembangan penggunaan modul sanggul modern untuk meningkatkan hasil belajar di smk perintis 29 ungaran.
- Ramen A. Purba, D. (2020). Pengantar Media Pembelajaran (Tonni Limbong (ed.)). Yayasan Kita Menulis.
- Selegi, S. F. (2017). Model Evaluasi Formatif-Sumatif Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Perencanaan Pengajaran Geografi. *Prosiding Seminar Nasional 20 Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, November*.
- Setiyadi, M. W, Ismail, Hamsu, A.G. 2017. Pengembangan modul pembelajaran biologi berbasis pendekatan saintifik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 3(2), 102-112.
- Setiawati, Erlin, dkk. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Dasar Kecantikan Kulit Siswa Kelas X Program Keahlian Tata Kecantikan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. 3(3).
- Yuni. (2017). Pengembangan E-Modul Dengan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Pada Materi Pokok Arcaebacteria dan Eubacteria Untuk Siswa Kelas X SMA/MA. Yogyakarta : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING (PjBL)* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA KOMPETENSI TEKNIK DAN DESAIN *NAIL ART* DI SMK NEGERI 3 KEDIRI

Khilyatut Taqiyyah

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

khilyatut.20066@mhs.unesa.ac.id

Mutimmatul Faidah¹, Maspiyah², Sri Dwiyantri³

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

mutimmatulfaidah@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk menguji pengaruh paradigma project based learning terhadap kompetensi yang diperlukan untuk merekayasa dan mennail art. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab tiga pertanyaan: 1) bagaimana model project based learning dipraktikkan; 2) apa yang dipelajari siswa dalam hal kemampuan teknik dan nail art; dan 3) bagaimana perasaan siswa tentang pendekatan tersebut secara keseluruhan. Metodologi yang digunakan adalah studi kasus one-shot berdasarkan metode penelitian kuantitatif dan desain pra-eksperimental. Metode seperti observasi, posttest, dan kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data. Uji statistik deskriptif mean digunakan dalam prosedur analisis data. Individu yang berpartisipasi dalam penelitian ini adalah siswa sekolah menengah atas dari kelas Beauty 2 SMK Negeri 3 Kediri. Temuan penelitian mengungkapkan hal berikut: 1) Project based learning dinilai sangat baik secara keseluruhan dengan skor rerata 4 aspek; 2) Hasil belajar siswa Kelas XI Beauty 2 mengenai materi teknik dan nail art menerima skor rerata 88, juga diklasifikasikan sebagai sangat baik; 3) Sebanyak 89,2% siswa menilai pengalaman mereka dengan model project based learning sangat baik. Temuan penelitian ini mendukung gagasan bahwa metodologi project based learning di SMK Negeri 3 Kediri cocok untuk mengajarkan siswa tentang seni dan nail art.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Project based learning, Hasil Belajar, Kompetensi Teknik dan Desain Nail art

Abstract

The purpose of this research is to examine the effects of a project-based learning paradigm on the competencies necessary for engineering and designing nail art. This research sets out to answer three questions: 1) how the project-based learning model was put into practice; 2) what students learn in terms of nail art engineering and design abilities; and 3) how students felt about the approach overall. The methodology used is a one-shot case study based on quantitative research methods and the pre-experimental design. Methods such as observation, posttests, and questionnaires are used to collect data. Descriptive statistical tests of the mean are used in data analysis procedures. Individuals participating in this research were high school seniors from SMK Negeri 3 Kediri's Beauty 2 class. The study's findings revealed the following: 1) Project-based learning was deemed very good overall with an average score of 4 aspects; 2) Class XI Beauty 2 students' learning outcomes regarding nail art technique and design material received an average score of 88, also classified as very good; 3) A total of 89.2% of students rated their experience with the project-based learning model as very good. The study's findings support the idea that SMK Negeri 3 Kediri's project-based learning methodology is a good fit for teaching students about nail art and design.

Keywords: Project based learning model, learning outcomes, nail art technique and design competencies

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) mempersiapkan siswa masuk dunia kerja dan pengembangan profesionalisme dalam bidang spesialisasi mereka. SMK menawarkan program spesialisasi khusus industri dalam bidang teknik bangunan, teknik otomotif, bisnis dan manajemen, pariwisata, seni kuliner, kecantikan, mode, dan desain komunikasi visual.

SMK Negeri 3 Kediri di Kota Kediri menawarkan program studi kuliner, kecantikan kulit dan rambut, desain dan produksi busana, dan desain komunikasi visual yang terakreditasi A. Sebagai bagian dari upaya peningkatan kualitas pendidikan vokasi, SMK Negeri 3 Kediri telah mulai menerapkan Kurikulum Merdeka, khususnya pada jurusan Tata Kecantikan Kulit dan Rambut. Pembelajaran berbasis masalah dan penemuan mendominasi program ini. Pengamatan memperlihatkan project based learning (PjBL) tidaklah ideal, terutama untuk keterampilan dan nail art.

Pendekatan pembelajaran aktif yang berpusat pada siswa harus diinovasi untuk menghadapi tantangan ini. Salah satu gaya pembelajaran yang dianggap menambah motivasi dan pemahaman siswa. (Trianto, 2011: 51) memperlihatkan model project based learning memiliki berpotensi membuat menarik pada peserta didik. Sejalan dengan pendapat di atas hasil penelitian (Maria Arsa, 2024) menyimpulkan bahwa Project based learning meningkatkan pembelajaran siswa. Siswa bereaksi kuat terhadap project based learning pada sasaran pembelajaran dan banyak lagi.

Capaian Pembelajaran Merdeka untuk perawatan tangan, kaki, dan nail art adalah: Siswa dapat menjelaskan dasar-dasar perawatan tangan, kaki, nail art, dan ekstensi kuku, persiapan kerja, konsultasi, dan analisis pada akhir fase F. Siswa dapat melakukan perawatan tangan, kaki, dan nail art, ekstensi kuku maupun pasca-layanan dengan menyediakan layanan tindak lanjut, barang-barang perawatan rumah, dan pembersihan serta perapihan yang sesuai dengan standar industri POS. Nail art merupakan salah satu keterampilan dalam bidang kecantikan yang semakin berkembang dan banyak diminati oleh remaja maupun wanita dewasa. Nail art telah berevolusi selama ribuan tahun dalam metode, bahan, dan desain yang imajinatif. Di kelas XI kurikulum Perawatan Tangan, Kaki, Kuku, dan Nail art Jurusan Kecantikan, keterampilan nail art diajarkan.

Untuk melihat dan mengetahui keadaan dilapangan, peneliti melakukan observasi di SMKN 3 Kediri tanggal 6 maret 2024 dan melakukan wawancara guru kompetensi teknik dan desain nail art terkait bagaimana pembelajaran yang telah berlangsung dan kendala yang ada. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, dosen mengalami beberapa kendala selama mengajar. Salah satunya adalah kurangnya keberagaman dalam proses belajar mengajar, membuat siswa jenuh dan sulit belajar.

Beberapa siswa memiliki hasil belajar yang kurang baik karena nilai KKM-nya di bawah 75. Hasil observasi pada tanggal 6 Maret 2024 memperlihatkan project based learning masih sering diterapkan dalam bidang rekayasa dan nail art. Peneliti merasa kompeten melaksanakan penelitian terkait judul "Penerapan Model Pembelajaran Project based learning (PjBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Teknik dan Desain Nail art Di SMK Negeri 3 Kediri".

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian pra-eksperimental. Menurut Sugiono (2013, hlm. 109), "Hasil penelitian pra-eksperimental adalah variabel dependen yang tidak semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen". Dengan demikian, penelitian ini

memakai kelas eksperimen. Penelitian ini menggunakan desain studi kasus one-shot untuk menunjukkan kegunaan ilmiah dan kekuatan pengukuran suatu desain penelitian. Grafik studi kasus one-shot sebagai berikut :

Tabel 1 One Shot Case Study

Treatment	Observasi
X	O

Sumber : Sugiono (2007:74)

Keterangan :

X : Treatment

O : Hasil sesudah treatment

SMKN 3 Kediri melakukan pengumpulan data untuk penelitian ini pada semester ganjil tahun 2024/2025. Penelitian ini menyasar kelas XI Kecantikan 2 yang selanjutnya menjadi kelas eksperimen dengan jumlah siswa 36 orang.

Data dianalisis memakai metode deskriptif dan kuantitatif dalam penelitian ini. Statistik menggambarkan atau meringkas suatu topik dalam analisis deskriptif, berikut analisis data yang digunakan diantaranya yaitu :

1. Analisis keterlaksanaan pembelajaran

Rerata setiap kategori observasi mencerminkan kemampuan pengamat dalam mengawasi kelas dengan menggunakan metodologi project based learning. Dengan mengikuti rumus ini :

$$X = \frac{\sum xi}{n}$$

(Darmadi, 2011)

Keterangan :

X : rata-rata

$\sum Xi$: Total nilai

n : Total observer

Perhitungan dianalisis dengan ketentuan yaitu :

Tabel 2 Kategori Penerapan PjBL

No	Kriteria	Skor Nilai
1	Sangat tidak baik	0,1-1,0
2	Tidak Baik	1,1-2,0
3	Baik	2,1-3,0
4	Sangat Baik	3,1-4,0

2. Analisis hasil belajar

a. Hasil Belajar Kognitif

Data nilai hasil belajar siswa ranah kognitif berupa post tes setelah dilakukan treatment. Dianalisis menggunakan nilai rata-rata yaitu :

$$X = \frac{\sum xi}{n}$$

(Darmadi, 2011)

Keterangan :

X : rata-rata

$\sum X_i$: Total semua nilai

n : Total siswa

b. Hasil Belajar Psikomotorik

Data nilai hasil belajar siswa pada ranah psikomotorik berupa tes kinerja dan dianalisis menggunakan nilai rerata dengan rumus :

$$X = \frac{\sum x_i}{n}$$

(Darmadi, 2011)

Keterangan :

X : rerata

$\sum X_i$: Total semua nilai

n : Total siswa

3. Analisis Respon Siswa

Analisis respons kuesioner dapat mengungkap respons aktivitas belajar siswa. Presentase angket respon diperoleh berdasarkan perhitungan jawaban “Ya” atau “Tidak”. Jawaban “Ya” menunjukkan siswa merespon atau setuju dengan lembar observasi angket respon, sedangkan jawaban “Tidak” menunjukkan siswa tidak merespon atau tidak setuju dengan lembar observasi angket respon.

Kriteria jawaban “Ya” atau “Tidak” adalah sebagai berikut :

Tabel 3 Penilaian Angket Respon

No	Jawaban	Skor
1	Ya	1
2	Tidak	0

Rumus menghitung angket respon :

$$P(\%) = \frac{f}{n} \times 100\%$$

(Trianto, 2010)

Keterangan :

P : Presentase jawaban (siswa)

F : Total jawaban responden (siswa)

n : Total responden (siswa)

Berikut merupakan tabel acuan yang digunakan untuk menyimpulkan kriteria penilaian :

Tabel 4 Kategori Respon Siswa

No.	Tingkat Ketercapaian	Kategori
1	0% - 20%	Tidak Baik
2	21% - 40%	Kurang Baik
3	41% - 60%	Cukup
4	61% - 80%	Baik
5	81% - 100%	Sangat Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

Pelaksanaan Pembelajaran dengan Model Project based learning.

Model pembelajaran project based learning pada kemampuan teknik dan nail art dilaksanakan dalam dua sesi di SMKN 3 Kediri pada tanggal 7 dan 14 November 2024. Pada pertemuan kedua, satu orang guru mata kuliah nail art dan satu orang mahasiswa program studi Pendidikan Tata Rias 2020 yang mengikuti PLP melakukan observasi terhadap proses pembelajaran.

Kemudian kedua pengamat mencatat hasil temuannya pada lembar observasi peneliti. Peneliti akan menghimpun hasil observasi kedua pengamat dari kedua sesi tersebut untuk menerapkan sintaksis model project based learning. Diagram yang menunjukkan pandangan dua pengamat dari dua pertemuan :

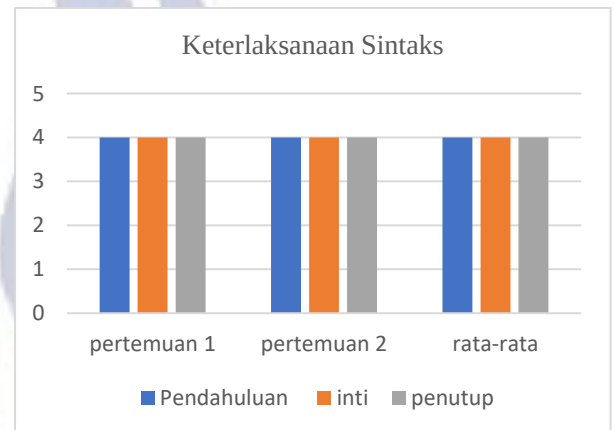


Diagram 1 Hasil Keterlaksanaan Sintaks

Grafik di atas memperlihatkan penerapan sintaksis model project based learning pada pertemuan pertama memperoleh skor 4, yang sangat baik. Pada pertemuan kedua, penerapan sintaksis memperoleh skor 4 kriteria sangat baik. Sintaks model project based learning untuk kompetensi teknik dan nail art memperoleh skor 4, dengan kategori sangat baik.

Hasil belajar siswa pada kompetensi teknik dan desain nail art dengan menggunakan model pembelajaran project based learning.

Peneliti mengukur pembelajaran siswa memakai penilaian kognitif dan psikomotorik. Ranah kognitif memiliki dua skor: rencana proyek dan pasca-tes, pada rancangan proyek siswa ditugaskan untuk membuat rancangan proyek tentang teknik dan desain nail art sesuai dengan LKPD yang telah dibagikan, sedangkan nilai post test didapatkan dari hasil siswa mengerjakan soal multiple choice dengan 5 pilihan jawaban. Pada ranah psikomotorik nilai yang diambil yaitu nilai selama melakukan praktikum atau melaksanakan proyek. Akumulasi hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut:

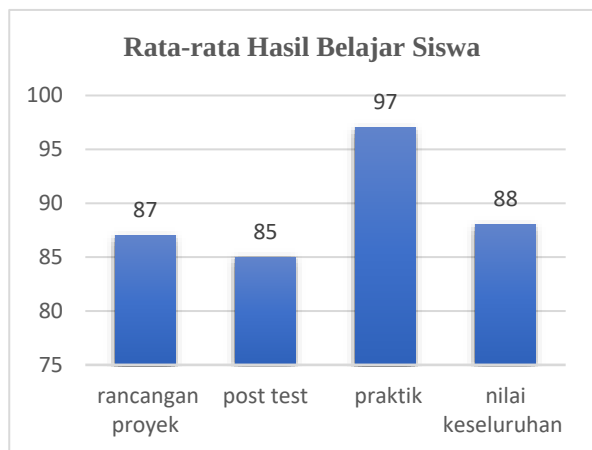


Diagram 2. Rata-rata Hasil Belajar Siswa

Siswa kelas XI SMA Negeri 2 SMKN 3 Kediri memiliki rerata hasil belajar sebesar 88. Pada Diagram 2, ketuntasan belajar siswa meliputi nilai kognitif (nilai rerata rencana proyek 87, nilai post-test 85) dan hasil

belajar ranah psikomotorik (97). Kategori sangat baik dengan nilai rerata ketuntasan 88.

Respon siswa terhadap pembelajaran project based learning

Data angket respon siswa didapatkan pada saat pertemuan kedua sesudah menyelesaikan rangkaian project yang telah disusun sebelumnya, yang mana guru menyebarkan link google form kemudian siswa diarahkan untuk mengisi link google form yang berisi tentang pembelajaran project based learning.

Setelah mendapatkan data hasil penyebaran angket respon siswa kelas XI Kecantikan 2 SMKN 3 Kediri, data tersebut dapat dihitung memakai rumus presentase pada aplikasi excel senilai 89,2%, hasil respon siswa tergolong sangat baik. Penulis menyajikan jawaban siswa pada tabel untuk menunjukkan nilai persentase tiap pertanyaan kuesioner. Jawaban siswa disajikan dalam bentuk diagram di bawah ini.

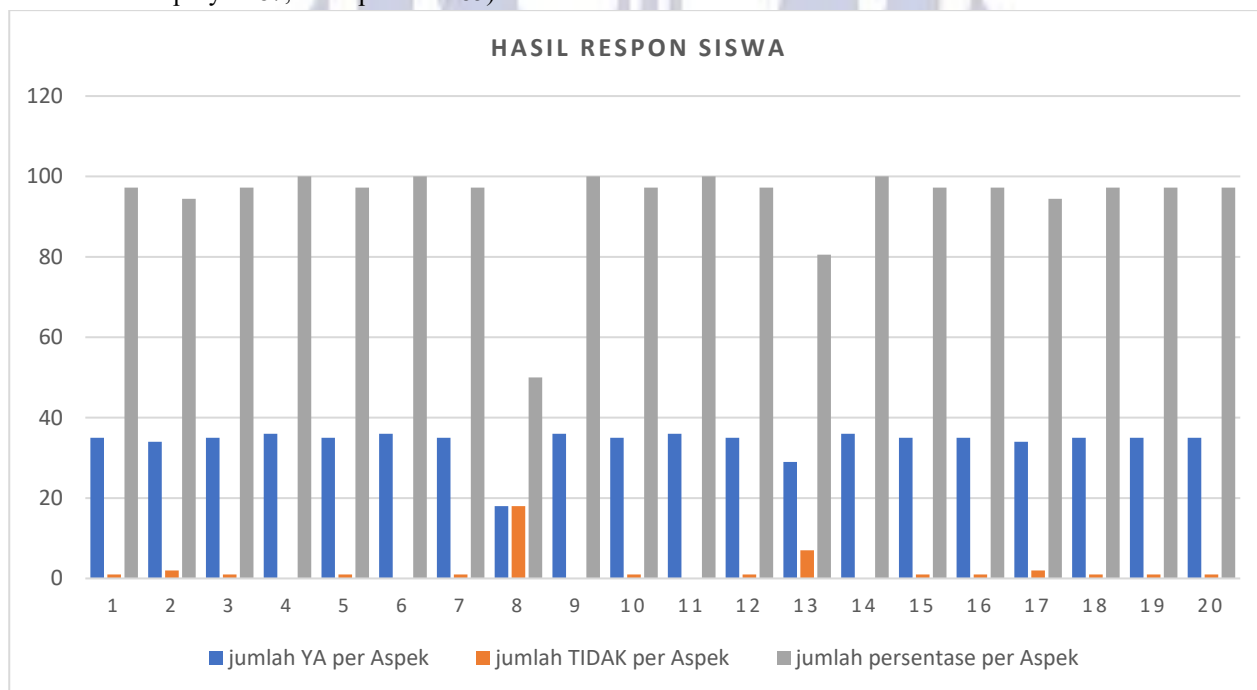


Diagram 3. Hasil Respon Siswa

Penerapan model project based learning didapatkan nilai respon siswa tertinggi pernyataan 4, 6, 9, 11, 14 (100%) dan pernyataan 8 (50%).

B. PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model project based learning

Nilai rerata implementasi project based learning untuk pertemuan 1 maupun 2 setelah akumulasi adalah 3,9 dan 4, oleh karena itu sangat baik. Pengamat memeriksa implementasi pembelajaran di kelas untuk memastikan sintaksis yang benar, membuat data lebih andal dan sesuai untuk penelitian. Dokumen observasi

segera diisi oleh satu guru Departemen Perawatan Kecantikan dan satu mahasiswa Pendidikan Tata Rias 2020 yang menghabiskan dua sesi belajar.

Diagram 1 menunjukkan data yang diolah. Dengan menggunakan penilaian dua pengamat, dihasilkan rerata 3,9, yang menunjukkan hasil yang memuaskan. Karena implementasi model project based learning berbasis sintaksis guru. Devi (2019) menyatakan bahwa paradigma project based learning (PjBL) melibatkan mengajukan pertanyaan mendasar, membuat proyek, menjadwalkan, memantau siswa, menguji temuan, dan menarik kesimpulan yang menarik. Proses persiapan hingga penutupan selama kegiatan pembelajaran di sesi

pertama dan kedua menggambarkan semua langkah ini. Kedua pengamat melihat peningkatan rerata pada pertemuan pertama dan kedua.

- a. Aspek 1, latihan persiapan, memotivasi, membangkitkan minat, dan membangkitkan minat siswa terhadap konten. Sasaran dan keuntungan pembelajaran akan dinyatakan pada tahap ini. Pertemuan pertama didapatkan rerata 3,9 sangat baik. Pada pertemuan kedua, didapatkan rerata 4 dengan kategori sangat baik.
- b. Aspek 2, kegiatan inti dengan 6 tahap dalam project based learning. Guru mengajukan pertanyaan dasar, mengarahkan siswa untuk merancang perencanaan proyek, menyiapkan jadwal proyek, memantau siswa selama pelaksanaan proyek, mengajak siswa untuk menguji hasil proyek, dan mengarahkan siswa untuk menarik kesimpulan dari proses pembelajaran. Pembelajaran sebagian besar berjalan lancar. Pertemuan pertama didapatkan rerata 4 kategori sangat baik, sedangkan pertemuan kedua didapatkan rerata 4.
- c. Aspek 3, kegiatan kelas terakhir dan proses pembelajaran. Refleksi dan kesimpulan siswa dari materi pelajaran didorong pada bagian ini. Selain itu, siswa mendapatkan insentif dan dorongan untuk terus belajar. Siswa mungkin lebih siap untuk pertemuan berikutnya dengan menerima tugas atau informasi. Elemen kegiatan penutup pertemuan pertama maupun kedua didapatkan rerata 4 kategori sangat baik.

Hasil belajar siswa pada kompetensi teknik dan desain nail art dengan menggunakan model pembelajaran project learning

Berdasarkan Diagram 2, nilai kognitif rerata siswa LKPD untuk desain proyek adalah 87, dan mayoritas dapat menyelesaikan dan mengartikulasikan hasilnya. Nilai kognitif siswa yang mengerjakan post-test adalah 85, dengan 34 siswa dengan nilai > 75 maupun 2 siswa dengan nilai < 75 . Beberapa alasan yang menyebabkan ketidaktuntasan siswa, antara lain tidak meninjau materi nail art di rumah dan tidak belajar dalam persiapan/posttest, menurut guru.

Diagram 2 memperlihatkan 34 dari 36 siswa telah menyelesaikan pembelajaran dan 2 siswa belum. Dengan demikian, SMKN 3 Kediri dapat melaksanakan pendekatan project based learning dalam keterampilan teknik dan nail art sesuai sintaksis dan memperoleh hasil belajar yang sangat baik. Menurut Maria Arsa (2024), "Penerapan Model Project based learning pada Kompetensi Dasar Tata Rias Karakter Tiga Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK

Negeri 6 Surabaya" menemukan bahwa project based learning memaksimalkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini memiliki manfaat yang baik, mempengaruhi nilai belajar siswa dengan nilai yang tinggi. Project based learning memperlihatkan hasil belajar baik. Sesuai Amanda et al. (2014) yang menemukan bahwa siswa lebih giat dalam mengerjakan tugas proyek dan bahwa hasil belajar berbasis proyek di kelas dapat meningkatkan motivasi siswa. Siswa dapat mengungkapkan pandangan dan ide, mencari tahu tentang topik dengan gaya mereka sendiri, terhubung dengan kelompoknya, dan bersaing untuk membuat barang unik saat mengerjakan proyek.

Siswa kurang termotivasi untuk terlibat dalam project based learning, oleh karena itu tidak semua dapat mengikuti fase pembelajaran. Hal ini tergantung pada keadaan internal dan eksternal siswa. Sebagai fasilitator, guru harus mengenali dan membantu siswa mengatasi rintangan belajar. Hal ini memungkinkan siswa yang tidak selesai dapat dinilai dan menyelesaikannya sesuai KKM. Berdasarkan uraian sebelumnya, hasil belajar siswa tidak sempurna dan beberapa siswa mungkin mengalami kesulitan belajar. Dengan demikian, guru dan siswa harus berkolaborasi untuk mengatasi hambatan belajar mengajar.

Respon siswa terhadap model pembelajaran project based learning

Diagram 3 menampilkan jawaban siswa terhadap pendekatan project based learning pada teknik dan kemampuan nail art. Pertanyaan 8, "Pembelajaran yang saya ikuti membuat saya lebih sulit memahami kompetensi Teknik dan Nail art", mendapat jawaban 50%. Tidak semua siswa kesulitan dengan teknik dan keterampilan nail art ini, oleh karena itu hasil ini adalah yang terendah. Kuesioner jawaban juga menghasilkan 100% respons terbesar pada pertanyaan 4, 6, 9, 11, 14.

Hasil ini paling besar karena siswa merasa lebih kompeten untuk menghasilkan apa yang mereka inginkan dan guru membantu mereka mengatasi hambatan. Menurut penelitian (Sunarsih, 2016), siswa secara umum menyukai metodologi project based learning ini. Model ini diterima dengan baik oleh siswa, yang menikmati diri mereka sendiri dan berdiskusi dengan kelompok mereka. Guru memantau setiap kelompok untuk menemukan alat dan ide nail art yang inovatif. Kreasi nail art siswa mungkin lebih baik dan lebih indah dengan memanfaatkan paradigma project based learning ini.

Pembelajaran ini mudah dipahami dan dituntut. Dengan mengikuti sintaks, siswa dituntut untuk mengidentifikasi, menyusun, dan membangun jadwal atau solusi hingga proses pengerjaan proyek, yang menumbuhkan pemikiran kreatif. Project based learning

dapat mendidik siswa untuk mengatur waktu, memahami proses, dan belajar secara mandiri dan kreatif.

PENUTUP

KESIMPULAN

1. Project based learning dilaksanakan dengan menggunakan sintaksis PjBL, menghasilkan nilai rerata 3,9 pada pertemuan 1 dan 2, yang menunjukkan pelaksanaan yang sangat baik.
2. Ranah kognitif memperoleh nilai rerata 85 dan ranah psikomotorik 97, keduanya sangat baik. Nilai rerata akhir adalah 88, yang sangat baik.
3. Data respons siswa menunjukkan skor sangat baik sebesar 89,2%. Penelitian ini menemukan bahwa siswa memberikan respons paling kuat terhadap project based learning pada pernyataan 4, 6, 9, 11, dan 14, dengan 100% tanggapan, sedangkan pernyataan 8 memiliki tanggapan seimbang sebesar 50%.

SARAN

1. Memakai model project based learning (PjBL) untuk mendiversifikasi metode nail art dan mengembangkan model pembelajaran.
2. pembelajaran project based learning dapat membantu sekolah membuat pembelajaran lebih menarik.
3. Penelitian lebih lanjut dapat mempelajari project based learning dengan memberinya banyak waktu untuk pembelajaran optimis.
4. Project based learning dapat diterapkan pada mata pelajaran praktik

DAFTAR PUSTAKA

- Afida, U. N. (2024). Penerapan Model *Project based learning* Terhadap Hasil Praktik *Nail art* SMK Negeri 3 Kediri. *Journal Unesa*, 1-9.
- Afifah, N. T. (2023). Peningkatan Kompetensi Rias Wajah Geriatri Menggunakan Model Pembelajaran *Project based learning* (PjBL) Pada Siswa Kelas XII Kecantikan 1 SMK Negeri 3 Kediri. *Journal Unesa*, 195-204.
- Arikunto, S. (2006). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Bina Aksara.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Nana, S. (2004). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2013). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Titu, M. A. (2015). Penerapan Model Pembelajaran *Project based learning* (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Materi Konsep Masalah Ekonomi. *Prosiding Seminar Nasional*.

Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wardani, E. F. (2023). Penerapan Model *Project based learning* Pada Kompetensi Rias Wajah Geriatri Kelas XI SMKN 1 Lamongan. *Journal Unesa*, 229-240.

Widiyarti, T. d. (2020). *Perawatan Tangan, Kaki, Nail art, dan Rias Wajah Khusus dan Kreatif (C3) Kelas XI*. Malang: PT Kuantum Buku Sejahtera.

Yansah, M. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran *Project based learning* Pada Kompetensi Dasar Rias Karakter Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 6 Surabaya. *Journal Unesa*, 38-46.

Yulistiyana Pradita, B. M. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Project Base Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Kreativitas Siswa Pada Materi Pokok Sistem Koloid Kelas XI IPA Semester Genap Madrasah Aliyah Negeri Klaten Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal pendidikan Kimia*, 89-96.

Wiguna, I. K. W., & Tristaningrat, M. A. N. (2022). Langkah Mempercepat Perkembangan Kurikulum Merdeka Belajar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 17.

Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187.

PENGARUH PROPORSI BIJI KURMA DAN TEPUNG BERAS TERHADAP SIFAT FISIK MASKER WAJAH

Heyda Putri Nastiti

Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

heyda.20034@mhs.unesa.ac.id

Dindy Sinta Megasari¹, Nia Kusianti², Sri Dwiyantri³

Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

dindymegasari@unesa.ac.id

Abstrak

Perawatan wajah dapat dilakukan baik dari dalam maupun luar tubuh. Salah satu bentuk perawatan eksternal adalah dengan menggunakan masker wajah alami, seperti yang terbuat dari biji kurma dan tepung beras. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis (1) efek dari perbandingan biji kurma dan tepung beras terhadap karakteristik fisik masker wajah, meliputi warna, bau, tekstur, daya rekat, dan tingkat kekentalan, serta (2) durasi penyimpanan terbaik masker wajah tersebut. Penelitian dilakukan menggunakan metode pra-eksperimen dengan variabel bebas berupa proporsi biji kurma dan tepung beras, sementara variabel terikat mencakup karakter fisik dan durasi penyimpanan. Data dikumpulkan melalui pengamatan oleh 30 panelis dan melalui pengujian mikrobiologi. Analisis data dilakukan menggunakan uji ANOVA satu arah dan uji Duncan dengan perangkat lunak SPSS versi 29. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proporsi bahan berpengaruh terhadap sifat fisik masker pada sampel X1, X2, dan X3. Masker dengan proporsi 2:1 (X2) memiliki nilai rata-rata tertinggi (3,19) dan masa simpan hingga minggu ke-5 dengan total mikroba $3,1 \times 10^2$ CFU/ml, masih di bawah batas standar yang tidak layak digunakan. Kesimpulannya, masker wajah dengan proporsi X2 memberikan hasil terbaik dalam aspek fisik dan masa simpan.

Kata Kunci: masker wajah, biji kurma, tepung beras, masa simpan.

Abstract

Facial care can be performed both internally and externally. One external treatment method involves using natural face masks, such as those made from date seeds and rice flour. This research aims to analyze (1) the effects of the proportion of date seeds and rice flour on the physical characteristics of face masks, including color, odor, texture, adhesion, and viscosity, and (2) the optimal storage duration of the face masks. The study employs a pre-experimental method with the independent variable being the proportion of date seeds and rice flour, while the dependent variables include the physical characteristics and storage duration. Data were collected through observations made by 30 panelists and microbiological testing. Data analysis was conducted using one-way ANOVA and Duncan's test with SPSS version 29. The findings indicate that the ingredient proportions significantly affect the physical characteristics of the masks in samples X1, X2, and X3. The mask with a 2:1 proportion (X2) had the highest average score (3.19) and a storage duration of up to the 5th week, with a total microbial count of 3.1×10^2 CFU/ml, which remains below the standard limit of unsuitability for use. In conclusion, the face mask with the X2 proportion provides the best results in terms of physical characteristics and storage duration.

Keywords: facial mask, date seed, rice flour, shelf life.

PENDAHULUAN

Dewasa ini, kesadaran akan pentingnya kesehatan dan penampilan kulit wajah semakin meningkat di kalangan masyarakat, baik wanita maupun pria. Memiliki kulit wajah yang bersih, bercahaya, dan terjaga dengan baik adalah impian banyak individu. Kondisi ini meningkatkan permintaan terhadap produk kosmetik untuk perawatan wajah. Namun, paparan radikal bebas dari lingkungan, terutama sinar ultraviolet (UV), serta perubahan hormonal dapat mengakibatkan berbagai permasalahan kulit wajah, seperti kemerahan, pigmentasi, hingga risiko kanker kulit (Wijayadi et al.,

2024). Kondisi ini memicu konsumen untuk mencari alternatif perawatan kulit yang aman dan efektif, salah satunya melalui pemanfaatan bahan-bahan alami.

Kosmetika berbahan alami semakin diminati karena dianggap lebih aman dan minim efek samping. Salah satu bentuk sediaan kosmetik yang populer adalah masker wajah, yang telah lama digunakan untuk menjaga kesehatan serta estetika kulit wajah. Masker wajah secara tradisional diracik dari bahan-bahan alami seperti akar, daun, batang, buah, dan biji-bijian yang diyakini bermanfaat bagi kulit. Pemakaian masker wajah secara teratur dapat membantu mengatasi berbagai persoalan kulit, seperti jerawat, kulit tampak

kusam, serta tanda-tanda penuaan, serta memberikan efek relaksasi bagi penggunaanya (Rohmalia & Aminda, 2021).

Dalam perkembangannya, industri kosmetik modern mengadopsi teknologi canggih untuk menciptakan masker wajah dengan berbagai formulasi yang disesuaikan dengan kebutuhan spesifik kulit. Namun, tren kembali ke alam atau penggunaan bahan alami dalam produk kosmetik semakin meningkat, seiring dengan kesadaran konsumen terhadap pentingnya produk yang aman dan ramah lingkungan. Bahan-bahan alami seperti biji kurma dan tepung beras mulai banyak digunakan dalam formulasi masker wajah karena kandungan nutrisinya yang bermanfaat bagi kulit.

Masker wajah berbahan dasar tepung beras telah lama dikenal memiliki khasiat untuk mengencangkan, memutihkan, dan menghaluskan kulit (Kashuri, 2024). Tepung beras mengandung berbagai senyawa aktif seperti *hydrolyzed amylum* (dekstrin), gamma oryzanol, *amilosa*, *amilopektin*, dan asam kojik yang bermanfaat bagi kesehatan kulit (Salsabillah, 2021). Salah satu komponen penting dalam tepung beras adalah asam kojik, yang dikenal sebagai bahan pencerah kulit dengan cara mengurangi pembentukan melanin, sehingga efektif dalam mengatasi hiperpigmentasi dan menyamakan warna kulit. Selain itu, gamma oryzanol berperan sebagai antioksidan yang mampu melindungi kulit dari kerusakan yang disebabkan oleh sinar UV, sementara dekstrin dan polisakarida lainnya berkontribusi dalam menjaga kelembapan kulit.

Penelitian Agustiningasih (2017) menunjukkan bahwa masker wajah yang mengandung tepung beras dapat memberikan manfaat signifikan bagi kulit. Sebuah studi menemukan bahwa masker wajah yang menggabungkan tepung beras dengan bahan alami lainnya menunjukkan sifat fisik yang baik dan disukai oleh panelis dalam uji organoleptik. Oleh karena itu, proporsi tepung beras dalam formulasi masker wajah sangat mempengaruhi sifat fisik dan efektivitas produk, seperti tekstur, daya lekat, dan kenyamanan penggunaan.

Selain tepung beras, biji kurma memiliki potensi besar sebagai bahan aktif dalam formulasi masker wajah. Meski sering dianggap sebagai limbah, biji kurma sebenarnya kaya akan polifenol, yang bertindak sebagai antioksidan alami. Zat antioksidan ini mampu melawan radikal bebas penyebab kerusakan sel kulit, mencegah munculnya tanda-tanda penuaan dini, dan mempertahankan kecerahan kulit. Tidak hanya itu, biji kurma juga mengandung asam lemak esensial yang berperan dalam menjaga kelembapan kulit sekaligus meningkatkan elastisitasnya.

Pemanfaatan biji kurma dalam kosmetik masih sangat terbatas, sementara Indonesia mengimpor kurma dalam jumlah besar setiap tahunnya. Hal ini

menyebabkan limbah biji kurma yang belum dimanfaatkan secara optimal. Dalam formulasi masker wajah, proporsi biji kurma yang digunakan sangat mempengaruhi sifat fisik dan efektivitas produk akhir. Kandungan polifenol dan asam lemak esensial dalam biji kurma berkontribusi pada peningkatan kualitas masker wajah, tetapi proporsi yang tidak tepat dapat mempengaruhi tekstur, daya lekat, dan kenyamanan penggunaan masker. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menentukan proporsi biji kurma yang optimal guna mencapai hasil yang diinginkan. Selain itu, metode pengolahan biji kurma juga berperan penting dalam mempertahankan kandungan nutrisinya, seperti pengeringan dan penggilingan yang harus dilakukan dengan hati-hati untuk memastikan senyawa aktif dalam biji kurma tetap terjaga (Rohmah, 2016).

Berbagai studi mengungkapkan bahwa penggunaan masker wajah berbahan biji kurma dapat memberikan manfaat yang baik bagi kesehatan kulit. Ridyawati & Asih (2024) menemukan bahwa masker wajah *peel-off* dari pati biji kurma menunjukkan stabilitas fisik yang baik dan tidak menyebabkan iritasi pada kulit. Penelitian Pratama et al. (2019) juga menunjukkan bahwa biji kurma mengandung fenol dan flavonoid dalam jumlah tinggi yang berperan sebagai antioksidan kuat, bahkan melebihi kadar yang terdapat pada daging buahnya. Selain itu, biji kurma kaya akan lemak sehat, protein, serat, serta berbagai vitamin dan mineral yang dapat membantu melembutkan, mencerahkan, serta merawat kulit yang kering dan tampak kusam (Krisnawati, 2020).

Sejalan dengan penelitian ini, Pratiwi & Pritasari (2018) menemukan bahwa perbandingan bahan alami dalam formulasi kosmetik memengaruhi aspek fisik seperti aroma, warna, tekstur, dan daya lekat. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin sesuai proporsi bahan yang digunakan, semakin optimal mutu produk yang dihasilkan. Demikian pula, penelitian oleh Utarid & Suhartiningasih (2018) menegaskan bahwa komposisi bahan alami dalam masker wajah dapat mempengaruhi karakteristik fisik dan masa simpan produk.

Meskipun beberapa penelitian telah meneliti manfaat biji kurma dan tepung beras dalam formulasi kosmetik, masih terdapat kesenjangan dalam pemahaman tentang proporsi optimal kedua bahan ini dalam masker wajah. Sebagian besar penelitian sebelumnya hanya meneliti efek masing-masing bahan secara terpisah tanpa mengkaji bagaimana kombinasi proporsi yang berbeda dapat mempengaruhi sifat fisik masker wajah. Selain itu, masih terbatasnya penelitian mengenai stabilitas dan masa simpan masker berbahan biji kurma dan tepung beras menjadi area yang perlu dieksplorasi lebih lanjut.

Keunikan dari penelitian ini terletak pada pengujian perbandingan terbaik antara biji kurma dan tepung beras

untuk menciptakan masker wajah dengan karakteristik fisik unggul, seperti aroma, warna, tekstur, dan daya rekat. Selain itu, penelitian ini juga akan mengevaluasi masa simpan masker wajah untuk menentukan stabilitas produk dalam jangka waktu tertentu. Dengan memahami pengaruh proporsi biji kurma dan tepung beras dalam formulasi masker wajah, diharapkan penelitian ini dapat menghasilkan produk masker yang lebih efektif, aman, dan disukai oleh konsumen. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan informasi berharga bagi industri kosmetik alami serta meningkatkan pemanfaatan limbah biji kurma sebagai bahan bernilai tambah dalam bidang kecantikan.

METODE

Dalam melaksanakan penelitian ini, pendekatan kuantitatif dipilih sebagai metode utama, dengan menggunakan desain penelitian *pra-eksperimen*. Metode ini dipilih karena penelitian dilakukan secara sistematis, terorganisasi, dan terstruktur, menggunakan data numerik dalam proses pengumpulan, analisis, dan interpretasi hasil. Penelitian ini bertujuan untuk menilai dampak proporsi antara biji kurma dan tepung beras terhadap sifat fisik masker wajah berbentuk bubuk, mencakup aroma, warna, tekstur, daya lekat, serta tingkat preferensi responden.

Populasi dalam penelitian ini terdiri dari individu dengan tingkat kepekaan sensorik yang berbeda terhadap kosmetika, yang kemudian dipilih sebagai sampel penelitian. Sampel penelitian terdiri dari 4 responden terlatih merupakan dosen dan ahli di bidang kosmetika, sementara responden semi-terlatih adalah individu yang telah mempelajari kosmetologi, 13 responden semi-terlatih, dan 13 responden tidak terlatih, adalah mereka yang tidak memiliki pengalaman atau kepekaan khusus terhadap kosmetika.

Metode pengumpulan data dilakukan menggunakan observasi terstruktur, melibatkan pengamatan langsung terhadap karakteristik fisik masker wajah bubuk, seperti aroma, warna, tekstur, daya rekat, dan ketahanan produk. Instrumen yang digunakan berupa lembar pengamatan, yang diisi oleh panelis dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan hasil pengamatan mereka terhadap produk tersebut.

Dalam penelitian ini, alat dan bahan yang digunakan meliputi sarung tangan plastik, baskom, blender elektronik, saringan 60 mesh berbahan stainless steel, timbangan digital, dehydrator elektronik, sendok stainless steel, serta wadah plastik. Saringan dengan ukuran 60 mesh dipilih karena sesuai dengan standar ukuran partikel masker wajah, yaitu maksimal <1 mm. Sementara itu, bahan utama yang digunakan terdiri dari biji kurma Ajwa sebanyak 50 gram dan beras jenis 64

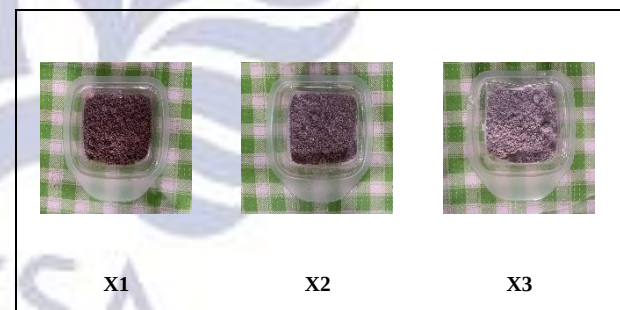
sebanyak 50 gram, yang kemudian diolah menjadi tepung.

Proses pembuatan masker bubuk diawali dengan pencucian biji kurma dan beras, diikuti oleh tahapan penyangraian dan penghalusan menggunakan blender hingga menjadi tepung dengan ukuran partikel sesuai standar. Setelah itu, tepung yang dihasilkan disaring menggunakan saringan 60 mesh untuk mendapatkan tekstur yang lebih halus dan seragam.

Data dianalisis menggunakan software SPSS versi 29. Analisis utama yang diterapkan adalah analisis varians (ANOVA) satu arah, dengan tujuan untuk mengidentifikasi pengaruh signifikan variabel independen terhadap variabel dependen. Apabila ditemukan perbedaan yang signifikan, analisis dilanjutkan menggunakan uji Duncan untuk menentukan formulasi paling optimal berdasarkan parameter aroma, warna, tekstur, dan daya rekat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

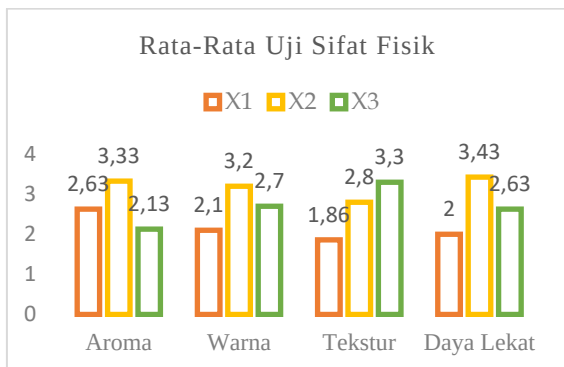
Penelitian ini memiliki tujuan untuk menggali dampak dari proporsi biji kurma dan tepung beras terhadap karakteristik fisik masker wajah. Pada studi ini, aroma, warna, tekstur, dan daya rekat masker wajah menjadi indikator utama yang dianalisis. Tiga formulasi berbeda (X1, X2, dan X3) disiapkan dengan variasi rasio antara biji kurma dan tepung beras sebagai bahan utama.



Gambar 1. Hasil Jadi Masker X1, X2 dan X3

1. Uji Sifat Fisik Sediaan Kosmetika Masker Wajah

Produk kosmetik merupakan salah satu pilihan populer untuk merawat kulit, termasuk di antaranya masker wajah. Masker wajah menawarkan beragam manfaat bagi kesehatan dan kecantikan kulit, seperti membersihkan, melembapkan, dan memberikan nutrisi bagi kulit. Untuk memastikan kualitas dan keamanan produk, diperlukan uji sifat fisik sediaan kosmetika.



Gambar 2 Hasil Rata-Rata Sifat Fisik Masker Wajah

Sebelum memulai proses pengolahan data, penting untuk terlebih dahulu melakukan uji prasyarat guna memastikan bahwa data telah memenuhi asumsi-asumsi dasar yang diperlukan dalam penerapan analisis varians (ANOVA). Uji prasyarat ini meliputi pemeriksaan terhadap normalitas data dan homogenitas varians, yang bertujuan untuk menjamin keakuratan dan validitas hasil analisis.

Tabel 3. Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
AROMA	,908	30	,023
WARNA	,923	30	,033
TEKSTUR	,924	30	,035
DAYA_LEKAT	,910	30	,015

Dalam proses analisis data, langkah awal yang penting adalah memeriksa distribusi normalitas data untuk memastikan kesesuaian dengan prasyarat analisis statistik. Normalitas data menjadi dasar untuk menentukan metode analisis yang tepat guna mendapatkan hasil yang valid.

Sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 3, hasil pengujian mengindikasikan bahwa nilai Signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 ($> 0,05$). Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini memiliki distribusi normal, sehingga memenuhi salah satu syarat utama untuk melanjutkan ke tahap analisis berikutnya.

Tabel 4 Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Aroma	Based on Mean	1,062	2	87	,350
	Based on Median	,714	2	87	,493
	Based on Median and with adjusted df	,714	2	85,064	,493
	Based on trimmed mean	,876	2	87	,420
WARNA	Based on Mean	1,239	2	87	,295

	Based on Median	1,604	2	87	,207
	Based on Median and with adjusted df	1,604	2	85,716	,207
	Based on trimmed mean	1,151	2	87	,321
	Based on Mean	,019	2	87	,982
TEKSTUR	Based on Median	,041	2	87	,959
	Based on Median and with adjusted df	,041	2	85,583	,959
	Based on trimmed mean	,012	2	87	,989
	Based on Mean	,349	2	87	,707
DAYA_LEKAT	Based on Median	,052	2	87	,950
	Based on Median and with adjusted df	,052	2	69,001	,950
	Based on trimmed mean	,352	2	87	,704
	Based on Mean	,019	2	87	,982

Langkah penting dalam pengolahan data penelitian adalah memastikan homogenitasnya, yang merupakan salah satu prasyarat utama untuk analisis statistik lebih lanjut. Homogenitas data menjamin kesesuaian metode analisis yang digunakan dan meningkatkan validitas hasil penelitian.

Berdasarkan hasil analisis, nilai Signifikansi (Sig.) yang diperoleh lebih besar dari 0,05 ($> 0,05$). Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini memiliki sifat homogen, sehingga memenuhi syarat untuk melanjutkan ke tahap analisis berikutnya. Hal ini menunjukkan bahwa asumsi homogenitas telah terpenuhi, sehingga analisis statistik dapat dilanjutkan dengan keyakinan bahwa variabilitas data antar kelompok tidak berbeda secara signifikan.

Tabel 5. Hasil Uji Anova Tunggal Pada aroma Masker Wajah

ANOVA					
AROMA					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	21,800	2	10,900	16,608	0,000
Within Groups	57,100	87	,659		
Total	78,900	89			

Hasil uji ANOVA mengungkapkan bahwa proporsi biji kurma dan tepung beras secara signifikan

memengaruhi aroma masker wajah, dengan nilai signifikansi menunjukkan angka di bawah 0,05 ($\text{sig} < 0,05$). Hasil ini memperjelas adanya keterkaitan yang signifikan antara variasi bahan yang digunakan dengan karakteristik aroma yang dihasilkan. Bukti ini semakin menegaskan pentingnya pemilihan komposisi bahan yang tepat dalam menentukan kualitas aroma pada masker wajah.

Tabel 6. Hasil Uji Duncan Pada Aroma Masker Wajah

AROMA				
Duncan ^a				
		Subset for alpha = 0.05		
Sampel	N	1	2	3
3	30	2,13		
1	30		2,63	
2	30			3,33
Sig.		1,000	1,000	1,000

Hasil uji Duncan mengindikasikan bahwa formula X2 merupakan yang paling disukai oleh panelis terkait aroma, dengan rata-rata skor tertinggi sebesar 3,33, dibandingkan dengan formula X1 (2,63) dan X3 (2,13). Aroma merupakan komponen penting dalam produk kosmetik, karena mampu memengaruhi persepsi dan preferensi konsumen terhadap produk (Arziyah et al., 2022). Aroma yang tercipta dari masker wajah ini ditentukan oleh perbandingan antara biji kurma dan tepung beras. Formula X2 berhasil menghadirkan aroma yang paling disukai karena memberikan keseimbangan sempurna, dengan aroma khas kurma yang tidak terlalu menyengat namun tetap menarik.

Tabel 7. Hasil Uji Anova Tunggal Pada Warna Masker Wajah

ANOVA					
WARNA					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	18,200	2	9,100	12,409	0,000
Within Groups	63,800	87	,733		
Total	82,000	89			

Nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) dari analisis ANOVA satu arah menunjukkan bahwa variasi perbandingan biji kurma dan tepung beras dalam formulasi masker wajah secara statistik mempengaruhi warna produk akhir. Temuan ini menekankan pentingnya proporsi bahan dalam menentukan karakteristik visual kosmetik. Penelitian serupa Rohmah (2016) telah menunjukkan bahwa proporsi bahan alami dalam masker wajah mempengaruhi sifat fisik dan organoleptik produk.

Tabel 8. Hasil Uji Duncan Pada Warna Masker Wajah

WARNA				
Duncan ^a				
		Subset for alpha = 0.05		
Sampel	N	1	2	3
1	30	2,10		
3	30		2,79	
2	30			3,20
Sig.		1,000	1,000	1,000

Mengacu pada tabel 8, formula X2 memiliki nilai tertinggi, sementara formula X1 menunjukkan nilai terendah. Hal ini menegaskan adanya pengaruh signifikan dari proporsi biji kurma dan tepung beras terhadap warna masker wajah. Warna merupakan aspek krusial yang berkontribusi pada daya tarik visual suatu produk (Dewi et al., 2019). Warna masker wajah dipengaruhi oleh sifat alami dari biji kurma dan tepung beras. Formula X2 paling diminati karena memiliki warna yang tidak terlalu gelap, sehingga tampak lebih menarik.

Tabel 9. Hasil Uji Anova Tunggal Pada Tekstur Masker Wajah

ANOVA					
TEKSTUR					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	31,756	2	15,878	26,278	0,000
Within Groups	52,567	87	,604		
Total	84,322	89			

Hasil penelitian menunjukkan bahwa masker wajah berbahan biji kurma dan tepung beras memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000 ($\text{sig} < 0,05$). Temuan ini mengonfirmasi bahwa variasi komposisi bahan tersebut secara signifikan memengaruhi tekstur formulasi kosmetik masker wajah. Analisis ini menegaskan bahwa variasi proporsi bahan berkontribusi signifikan terhadap perbedaan tekstur masker wajah. Formula X3, yang mengandung proporsi tepung beras lebih tinggi dibanding formula lainnya, dinilai oleh panelis sebagai formula dengan tekstur paling halus, menunjukkan keunggulan komposisi tersebut dalam menghasilkan tekstur yang optimal.

Tabel 10. Hasil Uji Duncan Pada Tekstur Masker Wajah

TEKSTUR				
Duncan ^a				
		Subset for alpha = 0.05		
Sampel	N	1	2	3
1	30	1,87		
3	30		2,80	
2	30			3,30
Sig.		1,000	1,000	1,000

Berdasarkan tabel 10, formula X3 menunjukkan nilai tertinggi, sedangkan formula X1 memiliki nilai terendah. Hal ini mengindikasikan bahwa tekstur masker wajah dipengaruhi secara signifikan oleh proporsi biji kurma dan tepung beras. Tekstur yang dihasilkan ternyata berperan penting dalam kenyamanan saat penggunaan, seperti yang dikemukakan oleh Ukhty et al. (2021). Tekstur yang halus lebih diminati karena memberikan sensasi lembut saat diaplikasikan pada kulit. Formula X3, yang mengandung proporsi tepung beras lebih tinggi, dinilai memiliki tekstur paling halus. Hal ini dikarenakan tepung beras memiliki struktur yang lebih lembut dibandingkan biji kurma yang telah melalui proses penghancuran. Selain itu, penelitian lain oleh Agustiningih, (2017) menunjukkan bahwa kombinasi Residu kopi dan biji kurma yang digunakan dalam formulasi lulur tradisional berkontribusi terhadap parameter organoleptik, seperti bau, warna, tekstur, dan kemampuan adhesi.

Tabel 11. Hasil Uji Anova Tunggal Pada Daya Lekat Masker Wajah

ANOVA					
DAYA LEKAT					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	30,956	2	15,478	31,809	0,000
Within Groups	42,333	87	,487		
Total	73,289	89			

Merujuk pada Tabel 11, hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 ($\text{sig} < 0,05$), yang mengonfirmasi adanya pengaruh yang nyata dari rasio biji kurma dan tepung beras terhadap daya lekat formulasi kosmetik masker wajah. Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya Sulistyowati et al., (2022) yang menunjukkan bahwa proporsi bahan alami dalam formulasi masker wajah mempengaruhi sifat fisik produk akhir, termasuk daya lekat. Selain itu, penelitian lain Iswani (2022) menunjukkan bahwa rasio antara ampas kopi dan biji kurma memengaruhi kualitas lulur tradisional, yang dievaluasi berdasarkan parameter organoleptik, termasuk daya lekat. Dengan demikian, pemilihan dan proporsi bahan alami seperti biji kurma dan tepung beras dalam formulasi masker wajah dapat mempengaruhi karakteristik fisik dan kualitas produk akhir, termasuk daya lekat.

Tabel 12. Hasil Uji Duncan Pada Daya Lekat Masker Wajah

DAYA LEKAT				
Duncan ^a				
		Subset for alpha = 0.05		
Sampel	N	1	2	3
1	30	2,00		
3	30		2,63	
2	30			3,43
Sig.		1,000	1,000	1,000

Berdasarkan Tabel 12. nilai X2 yang merupakan nilai tertinggi dan nilai X1 sebagai nilai yang terendah. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh daya lekat terhadap proporsi biji kurma dan tepung beras dengan memiliki perbedaan yang signifikan.

Menurut Silvia & Dewi (2022), daya lekat adalah kemampuan masker untuk melekat saat digunakan. Hendryana & Rahmiati (2020) menyatakan bahwa penggunaan bahan perekat yang lebih banyak dapat meningkatkan kelengketan dan efek kencang pada kulit. Tepung beras, yang mengandung Hydralized amylum/dekstrin sebagai zat pengental, berperan penting dalam meningkatkan daya lekat masker.

Berdasarkan lembar angket observasi masker wajah biji kurma dan tepung beras yang menjelaskan alasan dan kesukaan panelis oleh 30 panelis. Pada lembar itu disebutkan bahwa masker X2 menjadi pilihan favorit panelis. Sebanyak 7 panelis memilih masker X1, 13 panelis memilih masker X2, dan 10 panelis memilih masker X3. Panelis lebih menyukai masker X2 karena memiliki warna yang menarik, aroma khas kurma yang tidak terlalu menyengat, serta daya lekat yang cukup optimal.

Dengan demikian, pemilihan dan proporsi bahan alami seperti biji kurma dan tepung beras dalam formulasi masker wajah dapat mempengaruhi karakteristik fisik dan organoleptik produk akhir, yang pada gilirannya mempengaruhi preferensi konsumen. Masker X2, dengan proporsi bahan yang menghasilkan warna menarik, aroma khas kurma yang tidak terlalu tajam, dan daya lekat yang baik, berhasil memenuhi preferensi mayoritas panelis dalam evaluasi ini.

2. Masa Simpan Masker Wajah

Masa simpan merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan kualitas dan keamanan produk kosmetik, termasuk masker wajah. Masa simpan menunjukkan jangka waktu di mana suatu produk tetap stabil dan efektif sebelum mengalami perubahan fisik, kimia, atau mikrobiologis yang dapat memengaruhi manfaat dan keamanannya.

Tabel 13. Hasil Uji Mikrobiologi Masa Simpan

No.	Minggu Ke-	Hasil TPC (CFU/ml)
1.	1	<300 CFU/ml ($2,7 \times 10^2$)
2.	2	<300 CFU/ml ($2,8 \times 10^2$)
3.	3	3×10^2
4.	4	$3,2 \times 10^2$
5.	5	$3,1 \times 10^2$

(Sumber: Laboratorium Biologi, FMIPA, UNESA)

Uji mikrobiologi menunjukkan bahwa masker X2 Berdasarkan hasil uji mikrobiologi selama 5 minggu, masker wajah dari biji kurma dan tepung beras menunjukkan pertumbuhan bakteri yang masih dalam batas aman sesuai standar Keputusan Dirjen POM RI

Nomor: HK.00.06.4.02894, dengan angka lempeng total akhir $3,1 \times 10^2$ CFU/ml, jauh di bawah batas maksimum 10^5 koloni. Hal ini menunjukkan bahwa masker wajah tersebut tetap aman digunakan hingga lebih dari 5 minggu dalam kondisi ruangan.

Ketahanan produk ini dipengaruhi oleh faktor sanitasi dan higiene dalam proses pembuatannya, seperti pemilihan bahan berkualitas, pencucian dengan air mengalir, penggunaan sarung tangan, serta sterilisasi alat dengan alkohol. Masa simpan yang lama penting untuk memastikan keamanan dan kualitas produk (Hadi, 2019). Masker wajah ini memiliki masa simpan yang cukup lama karena proses pembuatan yang higienis dan penggunaan bahan-bahan alami yang memiliki sifat antimikroba.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini mengungkapkan bahwa rasio biji kurma dan tepung beras memiliki pengaruh signifikan terhadap beberapa aspek karakteristik masker wajah, meliputi aroma, warna, tekstur, daya lekat, dan preferensi panelis terhadap produk tersebut. Berdasarkan analisis data, formula dengan perbandingan biji kurma dan tepung beras sebesar 2:1 (Formula X2) menunjukkan kinerja terbaik di antara ketiga formula yang diuji. Formula X2 ini berhasil meraih nilai rata-rata tertinggi sebesar 3,19, serta menjadi favorit mayoritas panelis, dengan 13 panelis menyatakan preferensi mereka terhadap formula ini. Panelis menyukai Formula X2 karena beberapa alasan, termasuk warna produk yang dianggap menarik, aroma khas kurma yang lembut dan tidak terlalu tajam, serta daya lekat yang dinilai cukup baik dan optimal.

Sementara itu, formula dengan perbandingan biji kurma dan tepung beras sebesar 1:2 (Formula X3) memperoleh nilai rata-rata 2,69. Formula ini disukai oleh 10 panelis yang menilai bahwa produk tersebut memiliki karakteristik yang cukup memadai tetapi tidak seunggul Formula X2. Di sisi lain, formula dengan perbandingan 4:1 (Formula X1) menunjukkan performa terendah dengan rata-rata nilai sebesar 2,15 dan hanya disukai oleh 7 panelis. Hal ini menunjukkan bahwa proporsi bahan utama berkontribusi secara signifikan dalam menentukan kualitas dan daya tarik masker wajah.

Selain itu, hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa masker wajah berbahan dasar biji kurma dan tepung beras memiliki stabilitas yang baik, dengan masa simpan lebih dari 5 minggu. Dalam rentang waktu tersebut, pertumbuhan bakteri yang terdeteksi masih berada di bawah batas aman yang ditetapkan oleh Standar Nasional Indonesia (SNI), yaitu sebesar $3,1 \times 10^2$ CFU/ml. Temuan ini menegaskan bahwa formula masker yang dikembangkan tidak hanya unggul dalam

aspek organoleptik tetapi juga memenuhi standar keamanan mikrobiologi, sehingga memiliki potensi tinggi untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai produk kosmetik berbasis bahan alami.

Saran

Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut tentang masker wajah tradisional berbahan biji kurma dan tepung beras menggunakan bahan material tambahan lainnya yang memiliki manfaat untuk kecantikan kulit serta melakukan tambahan aspek sifat fisik untuk bisa mencapai masker yang terbaik.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, Chyndi Mustika, dkk. 2019. Warna Sebagai Identitas Merek Pada Kemasan Makanan Tradisional Kembang Goyang Khas Betawi. *Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*. Vol. 2 No. 01. Universitas Indraprasta PGRI. Jakarta.
- Agustiniingsih, T. (2017). Pemanfaatan Ampas Kopi Dan Biji Kurma Dalam Pembuatan Lulur Tradisional Perawatan Tubuh Sebagai Alternatif "Green Cosmetics." *E-Journal Unesa*, 06. https://www.academia.edu/107158374/Pemanfaatan_Ampas_Kopi_Dan_Biji_Kurma_Dalam_Pembuatan_Lulur_Tradisional_Perawatan_Tubuh_Sebagai_Alternatif_Green_Cosmetics_?utm_source=chatgpt.com
- Hadi, N. S. (2019). *HUBUNGAN ANTARA HIGIENE SANITASI DENGAN KEBERADAAN ANGKA KUMAN PADA TAHU DI HOME INDUSTRI TAHU KECAMATAN PARON KABUPATEN NGAWI*. Stiker Bhakti Husada Mulia Madiun.
- Iswani, N. (2022). GREEN COSMETIC LULUR BERAS PUTIH DENGAN KOMBINASI KULIT BUAH NAGA (*Hylocereus polyrhizus*) DAN KULIT JERUK MANIS (*Citrus X sinensis*). In *E-Journal UIN Mataram*. UIN Mataram.
- Kashuri, M. (2024). *Kosmetik Berbahan Alam Asli Indonesia*. Mitra Cendekia Media.
- Krisnawati, M. (2020). KELAYAKAN TONER AIR KURMA UNTUK MENCERAHKAN KULIT WAJAH KUSAM. *Beauty and Beauty Health Education Journal*, 9(1), 31–37. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/bbhe>
- Pratama, L. P., Purwanta, M., & Qurnianingsih, E. (2019). Efektivitas Ekstrak Etanol Biji Kurma Mesir (*Phoenix dactylifera* L.) Sebagai Antibakteri Terhadap *Streptococcus Pyogenes* Secara in Vitro Qurnianingsih. *Jurnal Kedokteran Syiah Kuala*, 19(3), 135–140. <https://doi.org/https://doi.org/10.24815/jks.v19i3.18113>
- Pratiwi, L., & Pritasari, O. K. (2018). Pengaruh Proporsi Tepung Rimpang Kencur (*Kaempferia galanga* L) dan Tepung Beras Terhadap Sifat Fisik Kosmetik Bedak Dingin. *E-Journal Une*, 07, 56–65.

<https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jtr.v7n3.p%25p>

Communnity Development Journal, 5(2), 3451–3457.

<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cdj.v5i2.26453>

Ridyawati, I. W., & Asih, E. N. N. (2024). STABILITAS FISIK DAN UJI IRITASI PRODUK PEEL-OFF MASK DARI EKSTRAK H. scabra, A. marina, DAN BITTERN. *JPHPI*, 27, 1104–1117.

<https://journal.ipb.ac.id/index.php/jphpi/article/view/52574/29499>

Rohmah, F. A. (2016). Pengaruh Proporsi Kulit Buah Kopi Dan Oatmeal Terhadap Hasil Jadi Masker Tradisional Untuk Perawatan Kulit Wajah. In *E-Journal Unesa* (Vol. 0). https://www.academia.edu/98881105/Pengaruh_Proporsi_Kulit_Buah_Kopi_Dan_Oatmeal_Terhadap_Hasil_Jadi_Masker_Tradisional_Untuk_Perawatan_Kulit_Wajah

Rohmalia, Y., & Aminda, R. (2021). Analisis Penggunaan Perawatan Kecantikan Masker Alami sebagai Perawatan Kulit Wajah pada Masa Pandemic Covid-19 Analysis of the Use of Natural Mask Beauty Treatments as Facial Skin Care during the Covid-19 Pandemic. *Diversity: Jurnal Ilmiah Pascasarjana*, 1, 76–86. <https://doi.org/10.32832/djip-uika.v1i2.5032>

Salsabillah, A. F. (2021). *Formulasi dan Uji Sifat Fisik Masker Wajah Kombinasi Tepung Beras (Oryza sativa) dan Gambas (Luffa acutangula)*. Politeknik Harapan Bersama.

Silvia, B. M., & Dewi, M. L. (2022). Studi Literatur Pengaruh Jenis dan Konsentrasi Basis terhadap Karakteristik Masker Gel Peel Off. *Jurnal Riset Farmasi (JRF)*, 2, 31–40. <https://doi.org/https://doi.org/10.29313/jrf.v2i1.702>

Sulistyowati, S. W., Maspiyah, Puspitorini, A. L., & Dewi. (2022). Pengaruh Proporsi Tepung Labu Kuning dan Tepung Beras Terhadap Hasil Sediaan Masker Wajah. *E-Journal Unesa*, 11, 112–122.

Ukhty, N., Khairi, I., & Dari, T. W. (2021). KARAKTERISTIK FISIK DAN AKTIVITAS ANTIOKSIDAN SEDIAAN MASKER GEL PEEL OFF EKSTRAK METANOL DAUN ECENG GONDOK. *JPHPI*, 24, 416–424. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17844/jphpi.v24i3.37634>

Utari, R. G., & Suhartiningsih. (2018). Pengaruh Proporsi Tepung Pati Singkong dan Bubuk Kayu Manis (Cinnamomum burmannii) Terhadap Sifat dan Masa Simpan Fisik Masker Wajah Tradisional. *E-Journal Unesa*, 07, 93–99. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jtr.v7n2.p%25p>

Wijayadi, L. Y., Kurniawan, J. S., & Gilbert, W. (2024). Penyuluhan dan Pemeriksaan untuk Mencegah Kerusakan Kulit Akibat Paparan Sinar Matahari.

PERBEDAAN HASIL RIAS WAJAH MENGGUNAKAN TEKNIK *FACELIFT TAPE* VERTIKAL DAN HORIZONTAL PADA *MATURE SKIN*

Fani Permatasari

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

fani.20046@mhs.unesa.ac.id

Maspiyah¹, Sri Dwiyantri², Sri Usodoningtyas³

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

maspiyah@unesa.ac.id

Abstrak

Teknik tata rias wajah menjadi bagian kehidupan bagi kaum wanita tanpa memandang usia, perbedaan kondisi dan tekstur kulit wajah setiap wanita. Tujuan dari penelitian ini untuk 1) Mengetahui hasil rias wajah menggunakan teknik *facelift tape* vertikal pada *mature skin*. 2) Mengetahui hasil rias wajah menggunakan teknik *facelift tape* horizontal pada *mature skin*. 3) Mengetahui perbedaan hasil rias wajah yang menggunakan teknik *facelift tape* vertikal dan horizontal pada *mature skin*. Metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan lembar observasi yang diambil oleh responden berjumlah 30 orang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen menggunakan teknik analisis data rata-rata hitung dan Uji T *Independent sample*. Hasil penelitian diperoleh dari jumlah nilai rata-rata hitung kelima aspek teknik *facelift tape* vertikal memperoleh angka 2,86 tergolong cukup. Sedangkan jumlah nilai rata-rata hitung kelima aspek teknik *facelift tape* horizontal memperoleh angka 3,67 tergolong baik. Pada hasil SPSS 25 Uji T *Independent sample* dari kedua teknik mencakup kelima aspek diperoleh angka Sig. (2-tailed) kurang dari 0,05 ($<0,05$). Hal tersebut menunjukkan jika terdapat perbedaan yang signifikan mengenai penggunaan teknik *facelift tape* vertikal dan *facelift tape* horizontal untuk hasil rias wajah pada *mature skin* dari masing-masing aspek maupun secara keseluruhan.

Kata Kunci: Tata rias wajah, teknik *facelift tape*, *mature skin*

Abstract

Makeup techniques are part of life for women regardless of age, differences in skin condition and texture of each woman's face. The purpose of this study was to 1) Determine the results of makeup using the vertical tape facelift technique on mature skin. 2) Determine the results of makeup using the horizontal tape facelift technique on mature skin. 3) Determine the differences in makeup results using the vertical and horizontal tape facelift techniques on mature skin. This research method uses an experimental method with observation sheets taken by 30 respondents. The type of research used is experimental research using the arithmetic mean data analysis technique and the Independent Sample T Test. The results of the study were obtained from the sum of the arithmetic mean values of the five aspects of the vertical tape facelift technique obtained a figure of 2.86 which is classified as sufficient. While the sum of the arithmetic mean values of the five aspects of the horizontal tape facelift technique obtained a figure of 3.67 which is classified as good. In the results of SPSS 25 Independent Sample T Test from both techniques covering all five aspects, the Sig. (2-tailed) figure was obtained less than 0.05 (<0.05). This shows that there is a significant difference in the use of vertical tape facelift and horizontal tape facelift techniques for the results of facial makeup on mature skin from each aspect and overall.

Keywords: Makeup, *facelift tape* technique, *mature skin*

PENDAHULUAN

Dari zaman dahulu hingga zaman modern, wanita menginginkan tampil cantik dan menarik. Kecantikan dapat diperoleh dari dalam diri seorang wanita. Menurut Afifah (2023), secara psikis kecantikan dapat dilihat dari kepribadian kecerdasan bahkan pengetahuan dan pendidikan. Namun pada kenyataannya, definisi kecantikan pada saat ini sering kali dihubungkan dengan keindahan luar tubuh manusia atau fisik (*outer beauty*).

Secara fisik dalam Afifah (2023) kecantikan perempuan dapat dilihat melalui bentuk wajah, warna kulit, dan sebagainya.

Banyak pendapat mengatakan bahwa wajah dapat dikatakan cantik karena dilihat dari bentuk wajah serta tekstur kulit. Menurut Yusharyahya (2021) kulit merupakan bagian organ tubuh terluar pada manusia yang dapat dengan mudah diamati jika terjadi perubahan. Maka dari itu, penting sekali untuk menjaga, merawat,

dan memelihara kesehatan kulit, salah satunya kulit wajah.

Dalam masalah perubahan kulit pada manusia, kulit wajah merupakan hal pertama yang terlihat saat mengalami permasalahan. Tanjung (2022) berpendapat bahwa permasalahan utama perempuan yang dapat memunculkan rasa kurang percaya diri ialah penuaan kulit atau *mature skin*. Perlu diketahui, penuaan kulit bisa terjadi tidak berpaku pada usia. Dalam penuaan juga bergantung pada jenis kulit wajah yang dimiliki. Jenis kulit yang kering bisa memicu timbulnya kerutan lebih cepat (Rizkyah and Karimah 2023). Sedangkan, menurut (Hidayatunnikmah et al. 2022) Perubahan kulit menjadi kendur umumnya dialami karena produksi kolagen dan elastin seseorang sudah menurun seiring berjalannya waktu sehingga kelembapan dan kekenyalan kulit berkurang atau menjadi kering. Oleh karena itu, kulit dapat dikatakan *mature skin* atau penuaan pada kulit apabila mulai timbul garis-garis halus atau kerutan pada wajah. Penuaan kulit adalah proses penurunan fungsi dan kapasitasnya secara bertahap. Ada dua faktor yang berkontribusi terhadap terjadinya kulit, yaitu faktor intrinsik dan ekstrinsik (Yusharyahya 2021). Faktor intrinsik meliputi pengaruh genetik, kejiwaan, berkurangnya kolagen, dan berkurangnya hormon estrogen. Sedangkan faktor ekstrinsik meliputi pengaruh kosmetik, lingkungan, dan cuaca.

Bagian wajah yang paling rentan muncul kerutan adalah area mata, dikarenakan mata merupakan area periorbital yaitu salah satu area pertama yang memiliki proses kerja tanpa henti dan tak terhindarkan yang pasti berkembang seiring waktu (Chandra, 2020). Mudahnya timbul kerutan pada area mata disebabkan karena mata memiliki lapisan kulit yang lebih tipis dibanding bagian wajah lainnya (Akbar et al. 2019), kelenjar minyak sedikit, kurang dirawat, banyak berkedip, tonus dan turgor berkurang. Kerutan yang dimaksud bisa dilihat dari kantung mata yang melebar, munculnya garis atau lipitan yang menekuk yang terlihat di ujung atau ekor mata seseorang. Umumnya terdapat 2 sampai lebih lipitan yang terlihat. Dalam masalah ini juga banyak metode atau teknik yang dapat digunakan.

Seiring berkembangnya zaman, teknologi kecantikan juga semakin maju untuk segala permasalahan kulit, salah satunya adalah prosedur pengencangan kulit wajah. Dilansir dari *Johns Hopkins School of Medicine* melaporkan bahwa lebih dari 100.000 wanita di Amerika Serikat memilih operasi pengencangan kulit area mata setiap tahunnya. Prosedur tersebut dilakukan melewati proses operasi atau proses bedah yang dapat mengangkat dan mengencangkan jaringan wajah di area mata sehingga menciptakan penampilan yang lebih segar dan kencang. Namun,

prosedur tersebut memakan waktu yang lama, biaya yang besar, dan tentunya kurang baik untuk kesehatan. Oleh sebab itu, riasan wajah merupakan pilihan yang bisa dilakukan untuk membuat kaum wanita tampil cantik dan mengembalikan kepercayaan dirinya (Monica, Nursanti, and Oxygentri 2020).

Melakukan riasan pada kulit yang memiliki kerutan atau *mature skin* bukanlah hal yang mudah. Menurut Sagita (2023), keadaan kulit yang kering dan berkerut sangat mempengaruhi hasil *make up* kurang maksimal atau tidak ideal. Sejauh ini riasan hanyalah meratakan warna kulit serta menutupi kekurangan seperti noda-noda pada wajah. Namun, tekstur kulit tidak bisa ditutupi oleh kosmetika atau riasan. Maka, aplikasi riasan pada *mature skin* tidak sembarangan. Riasan *mature skin* memiliki aturan yang bertujuan untuk membuat wajah terlihat lebih baik dan halus. Pada *mature skin*, koreksi area mata saat merias sangat diperlukan agar terlihat lebih sempurna dalam merias wajah (Dewi, 2020). Karena mata memiliki peran penting dalam riasan sebagai pusat ekspresi seseorang, maka dibutuhkan riasan yang memperhatikan area mata terutama pada kondisi tekstur kulit area mata yang dialami oleh wanita *mature skin*. Salah satu inovasi baru dalam dunia rias wajah yang dapat membantu tekstur kulit area mata yang berkerut tampak halus serta lebih kencang yaitu menggunakan *facelift tape*. Hal tersebut yang menjadi penentu hasil rias *mature skin* pada area mata sudah mencapai riasan yang ideal atau belum.

Menurut Anand (2021), diacu dalam Nurmaylanda, dkk. (2021) *Facelift tape* merupakan produk yang digunakan pada dunia kecantikan yang berguna secara efektif memberikan tampilan wajah menjadi wajah yang ideal atau lebih kencang. Penggunaan *facelift tape* ini dominan diperuntukkan untuk wajah *mature skin* yang sudah tampak kerutan halus di wajah seperti pada area mata. Maka, teknik pemakaian *facelift tape* juga penting diperhatikan untuk mencapai riasan wajah yang baik. Penggunaan *facelift tape* bisa dilakukan dengan dua cara yaitu, *facelift tape* secara vertical dan *facelift tape* secara horizontal. Penggunaan kedua teknik ini terletak pada kerut wajah yang terlihat di area mata.

Penelitian mengenai rias wajah menggunakan teknik rias wajah *facelift tape* masih belum banyak dilakukan. Untuk menguji mana yang lebih baik digunakan dalam rias wajah, maka dari itu fokus penelitian pada penelitian ini adalah membedakan hasil rias menggunakan teknik *facelift tape* vertikal dan horizontal pada *mature skin*.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian ini sampel adalah 2 orang perempuan yang mengalami

mature skin kerutan pada area mata di area Universitas Negeri Surabaya. Variabel bebas pada penelitian ini adalah penggunaan *facelift tape* teknik vertikal dan teknik horizontal pada *mature skin*. Variabel terikat pada penelitian ini adalah tingkat kerataan, ketepatan, kehalusan, kerapian, serta kesesuaian kulit wajah hasil rias menggunakan *facelift tape* pada *mature skin* yang dinilai dari tampilan kerutan kulit wajah dengan indikator: a) : kerutan rata tersamarkan, b) ketepatan aplikasi foundation untuk menutupi *facelift tape*, c) kehalusan dan riasan tampak kencang, d) kerapian riasan, e) kesesuaian kulit wajah ideal. Penelitian ini juga memiliki variabel pengganggu yaitu bentuk wajah dan bentuk mata kedua model yang berbeda. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini merupakan observasi yang dilakukan oleh 30 responden, terdiri dari ahli Tata Rias dan mahasiswa rias Universitas Negeri Surabaya yang memberi data nilai menggunakan lembar observasi sebagai instrumen penelitian.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif, yaitu serangkaian mengolah data menggunakan metode angka untuk memperoleh pemahaman yang baik. Teknik analisis data dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Teknik analisis data menggunakan rumus rata-rata hitung untuk mengetahui hasil rias wajah menggunakan *facelift tape* vertikal dan horizontal pada *mature skin*. Dari data yang diperoleh, dihitung serta disimpulkan menggunakan tabel konversi nilai rata-rata, berikut:

Tabel 1. Konversi Nilai Rata-rata

No	Skor	Kriteria
1	1,00-1,80	Sangat tidak baik
2	1,81-2,60	Tidak baik
3	2,61-3,40	Cukup
4	3,41-4,20	Baik
5	4,21-5,00	Sangat baik

2. Teknik analisis data menggunakan program SPSS 25 dengan Uji T *Independent sample* dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil rias wajah antara yang menggunakan *facelift tape* vertikal dan horizontal pada *mature skin*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Hasil Rias Wajah Menggunakan Teknik *Facelift Tape* Vertikal Pada *Mature Skin*

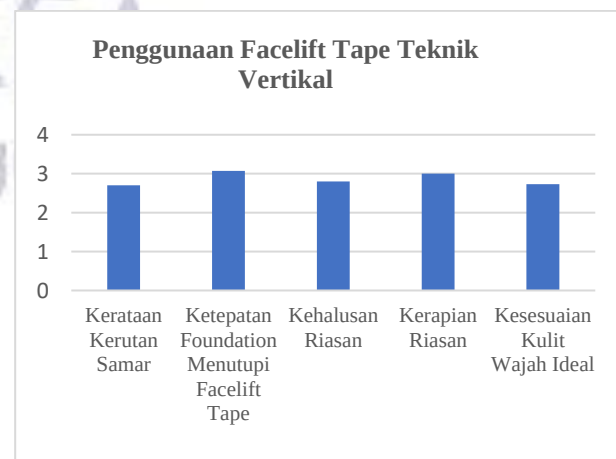


Gambar 1. Hasil Rias Wajah Menggunakan Teknik *Facelift Tape* Vertikal Pada *Mature Skin*

Data hasil penggunaan *facelift tape* teknik vertikal dari beberapa aspek, dapat dilihat dari tabel dan diagram berikut:

Tabel 2. Nilai Rata-rata Hasil Rias Wajah Teknik *Facelift Tape* Vertikal

No	Nilai Rata-rata Hasil Rias Wajah Teknik <i>Facelift Tape</i> Vertikal	
	Aspek	Rata-rata <i>Facelift Tape</i> Vertikal
1	Kerataan (kerutan rata tersamarkan)	2,70
2	Ketepatan (ketepatan foundation menutupi <i>facelift tape</i>)	3,07
3	Kehalusan (kehalusan dan riasan tampak kencang)	2,80
4	Kerapian (kerapian riasan)	3,00
5	Kesesuaian (kesesuaian kulit wajah ideal)	2,73
	Jumlah	14,3
	Rata-rata	2,86



Gambar 2. Diagram Hasil Rata-rata Teknik *Facelift Tape* Vertikal

Jumlah nilai rata-rata teknik *facelift tape* vertikal dari kelima aspek adalah 14,3 dan hasil rata-rata dari keseluruhan aspek adalah 2,86. Keseluruhan hasil

penggunaan *facelift tape* menggunakan teknik vertikal pada rias wajah *mature skin* dilihat dari rata rata sebesar 2,86 maka tergolong cukup.

2. Hasil Rias Wajah Menggunakan Teknik *Facelift Tape* Horizontal Pada *Mature Skin*

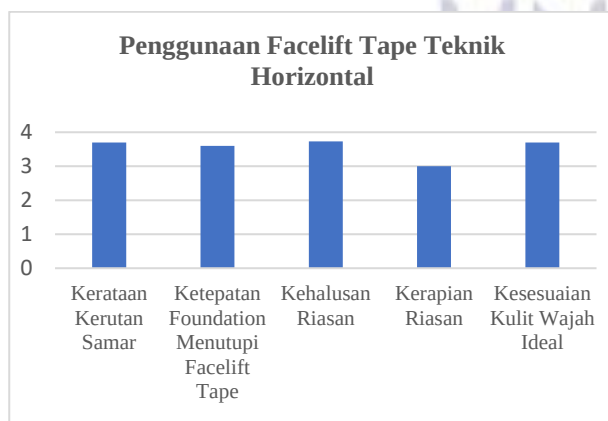


Gambar 3. Hasil Rias Wajah Menggunakan Teknik *Facelift Tape* Horizontal Pada *Mature Skin*

Data hasil penggunaan *facelift tape* teknik horizontal dari beberapa aspek, dapat dilihat dari tabel dan diagram berikut:

Tabel 3. Nilai Rata-rata Hasil Rias Wajah Teknik *Facelift Tape* Horizontal

No	Nilai Rata-rata Hasil Rias Wajah Teknik <i>Facelift Tape</i> Horizontal	
	Aspek	Rata-rata <i>Facelift Tape</i> Horizontal
1	Kerataan (kerutan rata tersamarkan)	3,70
2	Ketepatan (ketepatan foundation menutupi <i>facelift tape</i>)	3,60
3	Kehalusan (kehalusan dan riasan tampak kencang)	3,73
4	Kerapian (kerapian riasan)	3,70
5	Kesesuaian (kesesuaian kulit wajah ideal)	3,63
	Jumlah	18,36
	Rata-rata	3,67



Gambar 4. Diagram Hasil Rata-rata Teknik *Facelift Tape* Horizontal

Jumlah nilai rata-rata teknik *facelift tape* horizontal dari kelima aspek adalah 18,36 dan hasil rata-rata dari keseluruhan aspek adalah 3,67. Keseluruhan hasil penggunaan *facelift tape* menggunakan teknik

horizontal pada rias wajah *mature skin* dilihat dari rata rata sebesar 3,67 maka tergolong baik.

3. Perbedaan Hasil Rias Wajah Menggunakan Teknik *Facelift Tape* Vertikal dan Horizontal Pada *Mature Skin*

Data perbedaan hasil penggunaan *facelift tape* menggunakan teknik vertikal dan teknik horizontal dinilai dari masing-masing aspek dihitung menggunakan SPSS 25 dengan Uji T *Independent sample*.

1) Kerataan

Tabel 4. Uji T *Independent Sample* Kerataan

Kerataan	Independent Samples Test			
	F	t	df	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	.406	-7.085	58	.000
Equal variances not assumed		-7.085	55.067	.000

Berdasarkan tabel diatas hasil uji T *Independent Sample* kerataan diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 ($0.000 < 0.05$). Hal tersebut menunjukkan jika pada aspek kerataan terdapat perbedaan yang signifikan antara teknik *facelift tape* vertikal dan *facelift tape* horizontal untuk hasil rias wajah pada *mature skin*.

2) Ketepatan Aplikasi Foundation Menutupi *Facelift Tape*

Tabel 5. Uji T *Independent Sample* Ketepatan

Ketepatan	Independent Samples Test			
	F	t	df	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	.518	-3.024	58	.004
Equal variances not assumed		-3.024	47.580	.004

Berdasarkan tabel diatas hasil uji T *Independent Sample* ketepatan foundation diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.004 ($0.004 < 0.05$). Hal tersebut menunjukkan jika pada aspek ketepatan terdapat perbedaan yang signifikan antara teknik *facelift tape* vertikal dan *facelift tape* horizontal untuk hasil rias wajah pada *mature skin*.

3) Kehalusan

Tabel 6. Uji T *Independent Sample* Kehalusan

Kehalusan	Independent Samples Test			
	F	t	df	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	1.464	-8.429	58	.000
Equal variances not assumed		-8.429	57.426	.000

Berdasarkan tabel diatas hasil uji T *Independent Sample* kehalusan diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 ($0.000 < 0.05$). Hal tersebut menunjukkan jika

pada aspek kehalusan terdapat perbedaan yang signifikan antara teknik *facelift tape* vertikal dan *facelift tape* horizontal untuk hasil rias wajah pada *mature skin*.

4) Kerapian

Tabel 7. Uji T *Independent Sample* Kerapian

Kerapian	Independent Samples Test			
	F	t	df	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	9.382	-5.525	58	.000
Equal variances not assumed		-5.525	57.840	.000

Berdasarkan tabel diatas hasil uji T *Independent Sample* kerapian diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 ($0.000 < 0.05$). Hal tersebut menunjukkan jika pada aspek kerapian terdapat perbedaan yang signifikan antara teknik *facelift tape* vertikal dan *facelift tape* horizontal untuk hasil rias wajah pada *mature skin*.

5) Kesesuaian

Tabel 8. Uji T *Independent Sample* Kesesuaian

Kesesuaian	Independent Samples Test			
	F	t	df	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	2.639	-7.410	58	.000
Equal variances not assumed		-7.410	57.577	.000

Berdasarkan tabel 4.9 hasil uji T *Independent Sample* kesesuaian diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 ($0.000 < 0.05$). Hal tersebut menunjukkan jika pada aspek kesesuaian terdapat perbedaan yang signifikan antara teknik *facelift tape* vertikal dan *facelift tape* horizontal untuk hasil rias wajah pada *mature skin*.

Data perbedaan hasil penggunaan *facelift tape* menggunakan teknik vertikal dan teknik horizontal dinilai dari masing-masing aspek dihitung menggunakan SPSS 25 dengan Uji T *Independent sample*.

6) Uji T *Independent Sample* Teknik *Facelift Tape* Vertikal dan Horizontal

Tabel 9. Uji T *Independent Sample* Teknik *Facelift Tape* Vertikal dan Horizontal

Teknik Vertikal dan Teknik Horizontal	Independent Samples Test			
	F	t	df	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	.946	-9.459	58	.000
Equal variances not assumed		-9.459	50.368	.000

Berdasarkan tabel diatas, diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 ($0.000 < 0.05$). Hal tersebut menunjukkan jika terdapat perbedaan yang signifikan mengenai penggunaan teknik *facelift tape* vertikal dan *facelift tape* horizontal untuk hasil rias wajah pada *mature skin*.

Pembahasan

1. Hasil Rias Wajah Menggunakan Teknik *Facelift Tape* Vertikal dan Horizontal Pada *Mature Skin*

1) Kerataan

Menurut Alvarez (2023), tekstur kulit mengacu pada kondisi permukaan kulit. Permukaan kulit wajah yang baik adalah permukaan yang bebas dari kerutan akibat penuaan kulit terutama di area mata.

Aspek kerataan pada teknik vertikal memperoleh angka rata-rata 2,70 yang berkategori cukup. Hasil yang terlihat yaitu kerutan pada area bawah mata sedikit terlihat sehingga tampak garis-garis halus pada kerutan area mata menjadikan rata tersamarkan kurang maksimal.

Sedangkan aspek kerataan pada teknik horizontal memperoleh angka 3,70 yang berkategori baik. Hasil yang terlihat yaitu kerutan pada area bawah mata tidak tampak sehingga kerutan area mata sudah rata tersamarkan dengan baik.

2) Ketepatan Aplikasi *Foundation* Menutupi *Facelift Tape*

Menurut Azzahra (2024), fungsi penggunaan *foundation* adalah menyembunyikan sesuatu yang terlihat kurang di wajah, serta menghadirkan efek warna kulit merata.

Aspek ketepatan dalam hal ketepatan aplikasi *foundation* menutupi *facelift tape* pada teknik vertikal memperoleh angka 3,07 yang berkategori cukup. Hasil yang terlihat yaitu *facelift tape* yang menempel pada permukaan kulit wajah secara visual terlihat halus dan rata tidak tampak seperti ada plastik yang menempel yang berarti *facelift tape* sudah tertutup *foundation* dengan baik.

Sedangkan aspek ketepatan pada teknik horizontal memperoleh angka 3,60 yang berkategori baik. Hasil yang terlihat yaitu *facelift tape* yang menempel pada permukaan kulit wajah secara visual terlihat halus dan rata tidak tampak seperti ada plastik yang menempel yang berarti *facelift tape* sudah tertutup *foundation* dengan baik.

3) Kehalusan

Menurut As'ary (2022), kulit wajah yang sehat memiliki tekstur halus dan lembut sehingga wajah terkesan mulus dan sempurna.

Aspek kehalusan pada teknik vertikal memperoleh angka 2,80 yang berkategori cukup. Hasil yang terlihat

yaitu kulit menjadi lebih kencang dan kerutan pada area mata masih sedikit terlihat.

Sedangkan aspek kehalusan pada teknik horizontal memperoleh angka 3,73 yang berkategori baik. Hasil yang terlihat yaitu kulit menjadi lebih kencang dan kerutan pada area mata tidak terlihat.

4) Kerapian

Menurut Hayatunnufus (2022), merias wajah memerlukan pengetahuan dan keterampilan. Hasil rias dapat dikatakan selesai dengan baik apabila riasan terlihat sesuai dengan tujuan yaitu riasan tampak rapi tanpa ada kerutan yang terlihat, tampak halus, serta terlihat rapi bersih tanpa adanya noda-noda yang jatuh pada pengaplikasian seluruh kosmetika.

Aspek kerapian pada teknik vertikal memperoleh angka 3,00 yang berkategori cukup. Hasil yang terlihat yaitu riasan tampak rapi, tidak ada noda jatuh pada pengaplikasian kosmetik, sedikit gumpalan foundation akibat kerutan area mata yang masih terlihat.

Sedangkan aspek kerapian pada teknik horizontal memperoleh angka 3,70 yang berkategori baik. Hasil yang terlihat yaitu riasan tampak rapi, kerutan sudah tidak tampak dari sebelumnya, tidak ada noda jatuh pada pengaplikasian kosmetik.

5) Kesesuaian

Menurut As'ary (2022), kulit ideal juga memiliki tekstur halus dan lembut sehingga wajah terkesan mulus sempurna dan yang utama ialah belum muncul garis-garis kerutan yang halus terutama pada daerah mata.

Aspek kesesuaian pada teknik vertikal memperoleh angka 2,73 yang berkategori cukup. Hasil yang terlihat yaitu kerutan pada area bawah mata sedikit terlihat sehingga cukup dikatakan sedikit sesuai dengan tekstur kulit wajah ideal.

Sedangkan aspek kesesuaian pada teknik horizontal memperoleh angka 3,63 yang berkategori baik. Hasil yang terlihat yaitu kerutan pada area mata tidak terlihat sehingga tekstur kulit sudah mendekati seperti kulit wajah ideal.

Keseluruhan hasil nilai rata-rata dari kelima aspek pada penggunaan *facelift tape* menggunakan teknik vertikal pada rias wajah *mature skin* adalah 2,86 yang berarti berkategori cukup.

Keseluruhan hasil nilai rata-rata dari kelima aspek pada penggunaan *facelift tape* menggunakan teknik horizontal pada rias wajah *mature skin* adalah 3,67 yang berarti berkategori baik.

2. Perbedaan Hasil Rias Wajah yang Menggunakan Teknik *Facelift Tape* Vertikal dan Horizontal Pada *Mature Skin*

Berdasarkan hasil olah data SPSS 25 dengan uji T *Independent Sample* yang dilakukan oleh peneliti mengenai perbedaan hasil rias wajah yang menggunakan teknik *facelift tape* vertikal dan horizontal

pada *mature skin*, diketahui kelima aspek pada kolom Sig. (2-tailed) mendapatkan angka kurang dari 0,05 ($<0,05$). Hal tersebut menunjukkan jika terdapat perbedaan yang signifikan mengenai penggunaan teknik *facelift tape* vertikal dan *facelift tape* horizontal untuk hasil rias wajah pada *mature skin* baik dari kelima aspek ataupun keseluruhan aspek. Dapat dikatakan bahwa menggunakan teknik *facelift tape* horizontal lebih baik daripada penggunaan teknik *facelift tape* vertikal dilihat dari rata-rata aspek kerataan, ketepatan, kehalusan, kerapian, dan kesesuaian.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan teknik *facelift tape* vertikal terkait aspek kerataan tergolong cukup, aspek ketepatan foundation menutupi *facelift tape* tergolong cukup, aspek kehalusan tergolong cukup, aspek kerapian tergolong cukup, aspek kesesuaian tergolong cukup.
2. Penggunaan teknik *facelift tape* horizontal terkait aspek kerataan tergolong baik, aspek ketepatan foundation menutupi *facelift tape* tergolong baik, aspek kehalusan tergolong baik, aspek kerapian tergolong baik, aspek kesesuaian tergolong baik.
3. Perbedaan penggunaan teknik *facelift tape* vertikal dan horizontal berdasarkan nilai rata-rata dapat dikatakan menggunakan teknik *facelift tape* horizontal lebih baik daripada penggunaan teknik *facelift tape* vertikal karena teknik horizontal mendapat kategori baik, sedangkan teknik vertikal mendapat kategori cukup. Hasil uji T dari kelima aspek dan keseluruhan dua teknik memperoleh nilai Sig. Kurang dari 0,05 ($<0,05$). Hal tersebut menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan mengenai penggunaan teknik *facelift tape* vertikal dan *facelift tape* horizontal untuk hasil rias wajah pada *mature skin*.

Saran

1. Penelitian ini hanya membahas tentang teknik *facelift tape* vertikal dan horizontal, sehingga tidak menutup kemungkinan untuk dilakukan penelitian lanjutan dengan menggunakan teknik penempatan *facelift tape* yang lain.
2. Penelitian ini hanya membataskan masalah pada kerutan di area mata, sehingga tidak menutup kemungkinan untuk dilakukan penelitian lanjutan pada tempat kerutan wajah yang berbeda.
3. Penelitian ini memiliki variabel pengganggu yang terjadi saat melakukan eksperimen pada hasil rias *mature skin* menggunakan *facelift tape* vertikal dan horizontal diluar keseluruhan aspek. Sehingga tidak

menutup kemungkinan untuk dilakukan penelitian lanjutan dengan memilih kriteria yang lebih spesifik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Masrizal., Anjar, Y. A. (2023). Kecantikan Sebagai Ideal Self Perempuan (Studi Kasus di Klinik Azqira, Kecamatan Baiturrahman, Banda Aceh). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP USK*. Volume 8, Nomor 2, Mei 2023
- Akbar, M., N. Helijanti, M. Munir, and A. Sofyan. (2019). "Conjunctival Lacerations." *Master Techniques in Ophthalmic Surgery* 1(2):77–77. doi: 10.5005/jp/books/12542_12.
- As'ary, M.H. (2022). Mengidentifikasi Jenis Kulit Wajah Dalam Pemilihan Produk Skin Care Menggunakan Metode Certainty Factor. *Jurnal Sistem Informasi TGD*. Vol 1/ No. 3/ Mei 2022
- Azzahra, N.A. (2024). Pengaruh *Foundation Liquid* Terhadap Rias Wajah *Flawless Makeup* Kulit Berminyak dan Kering. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*. Vol 2/ No. 3/ September 2024
- Chandra, R. (2020). Aspek Dermatologi Penuaan Kulit Periorbital. *Cermin Dunia Kedokteran*, 47(7), 537–540. <https://doi.org/10.55175/cdk.v47i7.603>
- Dewi, F. N., & Puspitorini, A. (2020). Kajian Tentang Lem Bulu Mata sebagai Kosmetik untuk Koreksi Mata Menurun dalam Tata Rias Geriatri. *JBC: Journal of Beauty and Cosmetology*, 2(1):11–24.
- Hayatunnufus. (2022). *Tata Rias Wajah*. CV. Muharika Rumah Ilmiah.
- Hidayatunnikmah, Nina, Setiawandari Setiawandari, Solichatin Solichatin, Indria Nuraini, Khoiriyah Novi Astuti, Fenita Mei, and Anik Latifah. (2022). "Pemanfaatan Gel Centella Asiatica/Daun Pegagan Untuk Membantu Memudarkan Stretch Mark Pada Ibu Nifas." *Indonesia Berdaya* 3(1):159–64. doi: 10.47679/ib.2022194.
- Julio González-Alvarez, Rosa Sos-Peña. (2023). The role of facial skin tone and texture in the perception of age, *Vision Research*, Volume 213, 108319, ISSN 0042-6989, <https://doi.org/10.1016/j.visres.2023.108319>.
- Monica, Refsi Meitri, Siti Nursanti, and Oky Oxygentri. (2020). "Makna Make-Up Korea Bagi Mahasiswi Ilmu Komunikasi Universitas Singaperbangsa Karawang." *Journalism, Public Relation and Media Communication Studies Journal (JPRMEDCOM)* 2(2):69–79. doi: 10.35706/jprmedcom.v2i2.4521.
- Nurmaylanda, W. (2021). Teknik Face Lifting Dalam Tata Rias Wajah Bridal. e-jurnal. Volume 10 Nomer 3 (2021), Edisi Yudisium 3 Tahun, 2021, Hal 160-171
- Rizkyah, Anna, and Salsabila Nurul Karimah. (2023). "Literature Review : Penuaan Dini Pada Kulit : Gejala , Faktor Penyebab Dan Pencegahan." *JGK: Jurnal Gizi Dan Kesehatan* 3(2):107–16. doi: 10.36086/jgk.v3i2.2029.
- Sagita, (2023). Kelayakan Face Mist Dari Ekstrak Ampas Kopi Robusta (*Coffea Canephora*) Sebagai Base Daily Make-Up Pada Kulit Kering. *Beauty and Beauty Health Education Journal* Vol.12 No.1(2023)
- Tanjung, N. U., Nurkhalilah, A., Hafizah, A., & Hevanda, S. H. (2022). Efektivitas Konsumsi Air Putih dalam Pencegahan Penuaan Dini pada Wanita. *Public Health Journal*, 9(1).
- Yusharyahya, Shannaz Nadia. (2021). "Mekanisme Penuaan Kulit Sebagai Dasar Pencegahan Dan Pengobatan Kulit Menua." *EJournal Kedokteran Indonesia* 9(2):150. doi: 10.23886/ejki.9.49.150.

IMPLEMENTASI MODEL *PROBLEM-BASED LEARNING* DALAM PENINGKATAN KOMPETENSI RIAS WAJAH CIKATRI KELAS XI TKKR SMKN 1 SOOKO MOJOKERTO

Maria Alfandana Arisusan

Program Studi S-1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

maria.19003@mhs.unesa.ac.id

Octaverina Kecvara Pritasari¹, Nia Kusstianti², Sri Dwiyantri³

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

octaverinakecvara@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk melihat seberapa jauh model *Problem-Based Learning* (PBL) yang diterapkan mampu memberi peningkatan terhadap kompetensi kognitif serta psikomotorik peserta didik. Metode dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif desain *One Group Pretest Post-test* yang dilaksanakan di SMKN 1 Sooko Mojokerto dengan peserta didik kelas XI Tata Kecantikan Kulit dan Rambut yang berjumlah 29 orang sebagai subjek. Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest kognitif serta psikomotorik sebagai data lembar tes dan lembar observasi aktivitas serta sikap siswa sebagai data lembar non-tes. Instrumen penelitian meliputi instrumen tes dan non tes berupa soal-soal kognitif psikomotorik dan lembar observasi. Analisis data dimulai dengan uji normalitas Shapiro–Wilk untuk memastikan distribusi data ($\text{Sig.} \geq 0,05$), dilanjutkan dengan menguji selisih hasil pretest dan posttest dengan menggunakan uji *Paired Sample t-Test* ($p < 0,05$). Skor psikomotorik dihitung berdasarkan indikator persiapan, akurasi prosedur, waktu, dan hasil yang kemudian dikonversi ke dalam skala 0–10. Implementasi sintaks *Problem-Based Learning* diukur berdasarkan persentase keterlaksanaannya. Data dalam temuan penelitian ini mengindikasikan terjadi perkembangan yang mencolok pada nilai rata-rata kognitif yang semula 53,5 % meningkat 87,0 %, peningkatan skor psikomotorik sebesar 4,86 poin, dan tingkat implementasi *Problem-Based Learning* di atas 80 %. Analisis ini menyimpulkan apabila *Problem-Based Learning* efektif memberikan peningkatan pemahaman konsep serta keahlian praktik peserta didik. Disarankan agar guru terus menyempurnakan penerapan *Problem-Based Learning* dan melakukan evaluasi rutin untuk memastikan tercapainya hasil belajar yang optimal.

Kata Kunci: *Problem-Based Learning*, Rias Wajah Cikatri

Abstract

The objective of this study is to examine the extent to which the implementation of the Problem-Based Learning (PBL) model can improve students' cognitive and psychomotor competencies. This research employs a quantitative approach using a one-group pretest-posttest design, conducted at SMKN 1 Sooko Mojokerto, with 29 eleventh-grade students from the Skin and Hair Beauty program as subjects. Data were collected through cognitive and psychomotor pretest and posttest using test sheets, while non-test data were gathered through observation sheets assessing students' activities and attitudes. The research instruments included both test and non-test tools, consisting of cognitive-psychomotor test items and observation forms. Data analysis began with the Shapiro-Wilk normality test to ensure a normal distribution ($\text{Sig.} \geq 0.05$), followed by a Paired Sample t-Test ($p < 0.05$) to assess the difference between pretest and posttest results. Psychomotor scores were calculated based on indicators such as preparation, procedural accuracy, time efficiency, and final results, and were converted to a 0–10 scale. The implementation of the Problem-Based Learning syntax was evaluated based on its percentage of execution. The findings indicate a notable improvement in students' average cognitive scores, increasing from 53.5% to 87.0%, and a 4.86-point rise in psychomotor scores. Furthermore, the implementation rate of Problem-Based Learning exceeded 80%. These results suggest that the Problem-Based Learning model is effective in enhancing students' conceptual understanding and practical skills. It is recommended that teachers continue refining the application of Problem-Based Learning and conduct regular evaluations to ensure optimal learning outcomes.

Keywords: *Problem-Based Learning*, cikatri make-up

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk sumber daya manusia (SDM) yang unggul,

sebagaimana ditegaskan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk

mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Dalam konteks tersebut, keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada proses pembelajaran yang dijalankan di sekolah. Guru sebagai tenaga pendidik menjadi peran utama dalam proses penciptaan suasana pembelajaran yang efektif juga menarik melalui pengaplikasian strategi pembelajaran yang cocok. Strategi pembelajaran yang sesuai tidak hanya mempengaruhi hasil belajar, tetapi juga berdampak pada motivasi dan partisipasi aktif siswa.

Penelitian Rahman dan Setiawan (2022) menunjukkan bahwa strategi pengajaran yang menyegarkan dan bersifat kolaboratif mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara mencolok. Hal ini diperkuat oleh temuan Junaidi dan Yuliana (2023), yang menyatakan bahwa variasi dalam model pembelajaran mampu mengatasi kejenuhan siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Namun, pada kenyataannya, masih banyak guru, terutama di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yang belum mengadopsi model pembelajaran inovatif dan masih bergantung pada metode ceramah dan penugasan.

Salah satu contoh konkret ditemukan di SMKN 1 Sooko Mojokerto, khususnya pada mata pelajaran Tata Kecantikan Kulit dan Rambut kelas XI. Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada 14 Mei 2024, proses pembelajaran pada mata pelajaran tata rias wajah cikatri masih didominasi oleh metode konvensional dan kurang variatif. Siswa menyampaikan bahwa mereka cenderung hanya menerima penjelasan teori dan kemudian diberikan tugas, tanpa bimbingan lebih lanjut atau eksplorasi teknik yang mendalam. Kondisi ini menghambat pencapaian kompetensi, terutama dalam menguasai teknik-teknik rias spesifik yang dibutuhkan untuk menutupi kekurangan wajah seperti bekas luka atau pigmentasi.

Kusuma dan Maulana (2023) menegaskan bahwa ketiadaan inovasi dalam metode pembelajaran di SMK berkontribusi pada suasana belajar yang monoton dan kurang menantang. Dengan demikian, diperlukan penerapan strategi pembelajaran yang mendorong partisipasi peserta didik agar berpikir kritis serta mempraktikkan keterampilan secara langsung. Satu diantara model pembelajaran yang relevan untuk diaplikasikan selama proses pembelajaran vokasional yaitu *Problem-Based Learning* (PBL), karena model ini menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses pemecahan masalah nyata, yang sekaligus dapat meningkatkan pemahaman konseptual dan keterampilan praktis mereka.

Menurut Amalia dan Santoso (2023), *Problem-Based Learning* terbukti meningkatkan kapabilitas kemampuan praktik serta pemahaman mendalam siswa

SMK. Model ini memungkinkan siswa untuk belajar secara kolaboratif, mengeksplorasi informasi secara mandiri, serta menyajikan hasil temuannya secara sistematis. Dengan pendekatan seperti ini, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami teori, tetapi juga mengaplikasikan teknik tata rias dalam konteks yang nyata, termasuk rias wajah cikatri yang membutuhkan keterampilan teknis dan artistik yang tinggi.

Berdasarkan kondisi tersebut, kajian terhadap penggunaan *Problem-Based Learning* menjadi relevan dan mendesak untuk dilakukan. Tujuan dari penelitian ini untuk mengevaluasi sejauh mana implementasi model *Problem-Based Learning* dapat mengembangkan kompetensi peserta didik pada materi pelajaran tata rias wajah cikatri di SMKN 1 Sooko Mojokerto. Melalui pendekatan ini, diharapkan akan muncul inovasi dalam pembelajaran yang tidak hanya mengatasi keterbatasan metode tradisional, serta turut menyuguhkan proses belajar yang mendalam juga sesuai dengan kebutuhan dunia industri kecantikan yang terus berkembang.

METODE

Penelitian ini memanfaatkan pendekatan kuantitatif dengan mengadopsi model Kemmis dan McTaggart (1988). Proses pengumpulan data dilakukan melalui lima fase utama, yaitu fase perencanaan, fase persiapan, fase tindakan atau pelaksanaan, fase akhir pengamatan, dan fase pelaporan penelitian. Pendekatan yang diadopsi berupa desain *One Group Pre-test Post-test*, di mana skor awal (pre-test) dilakukan pra-intervensi, lalu skor akhir (post-test) dilakukan setelah intervensi untuk mengukur perubahan yang terjadi.

Lokasi pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Sooko Mojokerto pada masa semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Kajian ini difokuskan pada analisis implementasi *Problem-Based Learning* dalam kegiatan pembelajaran, dengan memanfaatkan lingkungan pendidikan di SMKN 1 Sooko Mojokerto sebagai lokasi pengambilan data yang sesuai untuk implementasi model pembelajaran *Problem-Based Learning*.

Populasi yang dijadikan acuan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Tata Kecantikan Kulit dan Rambut SMKN 1 Sooko Mojokerto. Sedangkan sampel atau kelompok sasaran penelitian pada penelitian ini adalah satu kelas siswa Tata Kecantikan Kulit dan Rambut SMKN 1 Sooko Mojokerto yang berjumlah 29 peserta didik.

Prosedur penelitian ini meliputi:

1. Tahap perencanaan, meliputi; identifikasi masalah, studi literatur, perumusan tujuan dan hipotesis, penyusunan instrumen penelitian,

penyusunan CP ATP pembelajaran, uji validitas instrumen, dan penyusunan jadwal pelaksanaan.

2. Tahap persiapan, meliputi; melakukan observasi awal, mengajukan permohonan ijin penelitian, menyusun perangkat pembelajaran, menyiapkan instrumen penelitian (lembar validasi CP & ATP, lembar validasi penilaian keterampilan siswa, lembar validasi observasi aktivitas siswa, lembar validasi media pembelajaran, lembar soal pre-test dan post-test, dan form angket respon siswa).

3. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan implementasi PBL dilakukan sesuai sintaks sebagai berikut:

- a. Pertemuan 1

Sintaks PBL : Orientasi terhadap masalah

Kegiatan : Memberikan pretest dan menjelaskan model PBL dan skenario masalah rias wajah Cikatri

Aktivitas guru : Memberikan pretest, menjelaskan latar belakang masalah & tujuan pembelajaran, dan mengamati kesiapan siswa
Aktivitas siswa : Menyimak penjelasan guru, mengikuti pretest, mencermati skenario masalah

- b. Pertemuan 1 (lanjutan)

Sintaks PBL : Mengorganisasi siswa dalam belajar

Kegiatan : Membentuk kelompok kerja, menyepakati fokus masalah dan pembagian tugas awal

Aktivitas guru : Membagi kelompok diskusi, mengarahkan strategi kerja kelompok

Aktivitas siswa : Membentuk kelompok, menyepakati masalah yang dikaji, membagi tugas dalam kelompok

- c. Pertemuan 2

Sintaks PBL : Membimbing penyelidikan

Kegiatan : Diskusi analisis jenis cacat wajah dan solusi rias, eksplorasi produk kosmetik dan teknik rias, presentasi awal kelompok

Aktivitas guru : Memandu diskusi kelompok, memberikan bimbingan teknis, mengamati kolaborasi siswa

Aktivitas siswa : Menganalisis jenis cacat wajah, mengeksplorasi produk kosmetik, melakukan diskusi kelompok dan presentasi awal

- d. Pertemuan 3

Sintaks PBL : Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Kegiatan : Praktik teknik rias Cikatri sesuai studi kasus, pemecahan masalah secara langsung

Aktivitas guru : Memberikan pendampingan praktik, menilai proses dan keterampilan siswa, memberikan umpan balik

Aktivitas siswa : Melaksanakan praktik rias berdasarkan studi kasus, menyelesaikan masalah rias secara langsung.

- e. Pertemuan 4

Sintaks PBL : Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (refleksi)

Kegiatan : Presentasi hasil rias kelompok, diskusi reflektif dan evaluasi proses belajar

Aktivitas guru : Mengamati presentasi siswa, memfasilitasi refleksi dan diskusi akhir

Aktivitas siswa : Menyajikan hasil karya rias, mengikuti refleksi dan diskusi kelas.

- f. Pertemuan 4 (lanjutan)

Sintaks PBL : Penilaian dan umpan balik

Kegiatan : Memberikan post-test, observasi sikap dan keterampilan siswa

Aktivitas guru : Melaksanakan posttest, menilai penguasaan teknik dan sikap belajar

Aktivitas siswa : Mengikuti posttest, menunjukkan sikap dan keterampilan yang telah dikembangkan

4. Tahap akhir, peneliti perlu menganalisis data yang telah diperoleh dari berbagai sumber, seperti hasil observasi atau kuisioner. Data yang telah dianalisis harus diolah secara sistematis untuk memastikan bahwa semua informasi relevan dipertimbangkan dan disajikan dengan jelas. Setelah itu, peneliti harus membuat kesimpulan berdasarkan hasil analisis data kemudian menyusun semua informasi dan temuan tersebut.

5. Tahap pelaporan penelitian, melibatkan penyusunan laporan dengan struktur yang mencakup pendahuluan, kajian pustaka, metodologi, hasil dan pembahasan, serta kesimpulan dan saran.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui:

1. Teknik tes, evaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan melalui dua jenis tes, yaitu kognitif dan psikomotor.
2. Teknik non-tes, menggunakan lembar observasi untuk mengidentifikasi respons siswa terhadap penerapan model *Problem-Based Learning*.

Instrumen pada penelitian ini meliputi:

1. Lembar keterlaksanaan sintaks *Problem-Based Learning*, penilaian dilakukan secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase keterlaksanaan, yang kemudian dianalisis untuk

melihat sejauh mana model diterapkan secara konsisten.

2. Lembar Tes Kognitif (Pretest dan Posttest), dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan membandingkan skor pretest dan post-test.
3. Lembar Penilaian Keterampilan Siswa (Psikomotorik), penilaian dilakukan oleh observer dengan menggunakan rubrik penilaian.
4. Lembar Observasi Aktivitas dan Sikap Belajar Siswa, disusun berdasarkan indikator sikap utama dalam Kurikulum Merdeka.

Teknik analisis data dibagi berdasarkan penggunaan instrumen sebagai berikut:

1. Keterlaksanaan sintaks *Problem-Based Learning*. Rumusan yang digunakan untuk menghitung persentase keterlaksanaan sintaks *Problem-Based Learning* berdasarkan data "Ya" dan "Tidak" adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \left(\frac{\text{jumlah indikator "Ya"}}{\text{jumlah indikator keseluruhan}} \times 100\% \right)$$

(Sumber: Sugiyono, S.2017)

Interpretasi presentase:

> 80%	Baik dan konsisten
60% - 79%	Cukup baik, belum maksimal
<60%	Kurang baik, perlu perbaikan

2. Lembar tes kognitif (pre-test dan post-test)
 - a. Rumus kognitif pilihan ganda:

$$\text{Skor pilgan} = \left(\frac{\text{jumlah jawaban benar}}{\text{jumlah soal}} \times 100 \right)$$

(Sumber: Bloom, 1956)

- b. Rumus kognitif essay:

$$\text{Skor essay} = \left(\frac{\text{skor essay yang diperoleh}}{\text{skor maksimal essay}} \times 100 \right)$$

(Sumber: Bloom, 1956)

Analisis dilakukan secara kuantitatif dengan menggunakan SPSS sebagai berikut:

- Uji normalitas dilakukan dengan metode Shapiro-Wilk (<50 sampel), pengujian ini menggunakan tingkat signifikansi sebesar 0,05 di mana hasil $p > 0,05$ mengindikasikan data berdistribusi normal, sedangkan nilai $p < 0,05$ mengindikasikan data tidak berdistribusi normal.
- Uji paired sampel t-test pada level signifikansi 0,05 dimana nilai $p < 0,05$ mengindikasikan ada pengaruh signifikan,

sedangkan nilai $p > 0,05$ mengindikasikan tidak ada pengaruh signifikan.

3. Lembar tes psikomotorik.

Skor akhir dihitung dengan menjumlahkan nilai yang diperoleh untuk setiap indikator (A1, A2, A3, A4). Rumusnya adalah:

$$\text{Skor akhir} = A1 + A2 + A3 + A4$$

Setelah memperoleh skor akhir, nilai tersebut dikonversi ke dalam skala 0–100 dengan rumus berikut:

$$\text{Nilai Konversi} = \left(\frac{\text{skor akhir}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \right)$$

(Sumber: Sugiyono, S. 2017)

Kategori nilai:

85,0 – 90,0	Sangat baik
82,0 – 84,9	Baik
79,0 81,9	Cukup
<79,0	kurang

4. Lembar observasi aktivitas dan sikap belajar siswa

Menggunakan rumus yang menghitung persentase sebagai berikut:

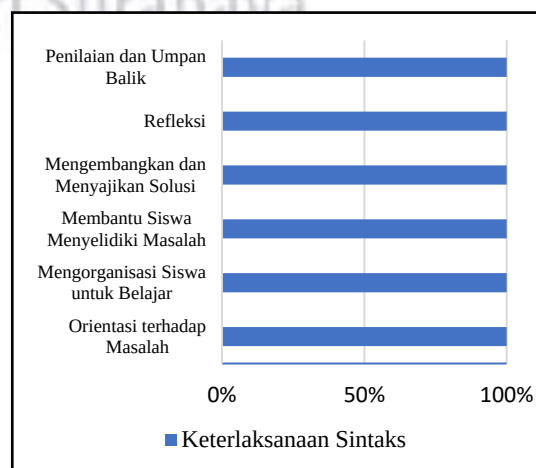
$$\text{Presentase} = \left(\frac{\sum \text{skor aktivitas siswa}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\% \right)$$

(Sumber: Sugiyono, S. 2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Keterlaksanaan Sintaks *Problem-Based Learning*

Data keterlaksanaan disajikan dalam bentuk grafik untuk memperlihatkan tingkat pelaksanaan masing-masing sintaks secara sistematis dan terukur.



Gambar 1. Grafik Keterlaksanaan Sintaks PBL

a. Orientasi terhadap Masalah

Sintaks pertama menunjukkan tingkat keterlaksanaan penuh sebesar 100%. Hal ini mengindikasikan bahwa guru berhasil mengawali pembelajaran dengan memberikan konteks permasalahan yang aktual, relevan, dan sesuai dengan dunia nyata yang dekat dengan kehidupan siswa.

Pada pertemuan pertama, guru memulai dengan memberikan pretest untuk mengukur pengetahuan awal siswa tentang materi rias wajah, terutama terkait dengan cacat wajah. Pretest ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memiliki pengetahuan dasar sebelum memulai pembelajaran lebih lanjut. Setelah itu, guru mengenalkan pendekatan pembelajaran *Problem-Based Learning* sebagai model pembelajaran yang diterapkan. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memperkenalkan studi kasus mengenai rias wajah cikatri. Kasus ini disampaikan melalui narasi visual yang menggambarkan seorang klien dengan kondisi wajah tertentu yang membutuhkan teknik rias khusus. Hal ini bertujuan untuk memicu keinginan dan rasa penasaran peserta didik untuk mengetahui tentang suatu tantangan yang akan mereka pecahkan. Siswa terlihat antusias dalam menyimak penjelasan guru dan mulai menandai poin-poin penting yang berkaitan dengan masalah rias wajah yang akan mereka pelajari.

b. Mengorganisasi Siswa untuk Belajar

Pada sintaks kedua, hasil keterlaksanaan juga menunjukkan 100%. Proses pengorganisasian yang terstruktur dan komunikasi yang jelas dari guru menjadi kunci keberhasilan keterlaksanaan sintaks ini secara optimal.

Setelah memahami masalah yang akan dibahas, siswa dibagi oleh guru dalam kelompok kecil beranggotakan 4 hingga 5 orang. Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk mendiskusikan dan menyepakati fokus kajian mengenai kasus rias wajah cikatri yang telah diberikan. Guru memberikan pengarahan mengenai cara berkolaborasi yang efektif dalam kelompok dan mendorong siswa untuk aktif berdiskusi mengenai bagian-bagian yang diperlukan untuk dianalisis lebih dalam. Beberapa bagian yang perlu dibahas antara lain adalah jenis cacat pada wajah model, teknik rias yang mungkin digunakan, serta pembagian tugas yang jelas dalam kelompok, seperti siapa yang bertanggung jawab mencari referensi kosmetik dan siapa yang akan mengamati bentuk wajah klien. Suasana kelas menjadi sangat dinamis karena setiap kelompok aktif mendiskusikan tugas dan tanggung jawab mereka.

c. Membantu Siswa Menyelidiki Masalah

Sintaks ketiga memperoleh keterlaksanaan sebesar 100%, yang mencerminkan bahwa guru telah berperan aktif sebagai fasilitator yang mendampingi siswa selama proses penyelidikan. Guru juga terlibat dalam memantau perkembangan diskusi kelompok, memberikan masukan secara berkala, dan membantu siswa dalam mengklarifikasi informasi yang mereka temukan,

Pada pertemuan kedua, guru memfokuskan kegiatan pembelajaran pada penyelidikan kasus yang telah dipilih. Guru memulai dengan mengajukan beberapa pertanyaan pemantik yang bertujuan untuk mendorong siswa berpikir kritis, seperti “Apa saja jenis cacat wajah yang paling sering ditemukan?” dan “Produk kosmetik apa yang cocok digunakan untuk menutupi cacat pada wajah?” Siswa kemudian berdiskusi dalam kelompok untuk mencari informasi lebih lanjut, baik dari referensi buku maupun media digital yang mereka miliki, untuk menganalisis jenis cacat wajah dan teknik rias yang sesuai. Selama proses ini, guru memberikan arahan teknis bila diperlukan, seperti saat siswa kesulitan memilih teknik shading yang tepat untuk cekungan wajah. Masing-masing kelompok siswa kemudian mempresentasikan temuan awal mereka di hadapan kelas sebagai sarana memperoleh umpan balik dari kelompok lain dan guru.

d. Mengembangkan dan Menyajikan Solusi

Keterlaksanaan pada sintaks keempat mencapai 100%, menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mampu menemukan solusi atas permasalahan yang diberikan, tetapi juga mampu menyajikannya secara sistematis. Keberhasilan sintaks ini sangat dipengaruhi oleh keterlibatan peran pendidik dalam mendampingi serta membangun kepercayaan diri peserta didik.

Pada pertemuan ketiga, siswa melaksanakan praktik langsung dengan merias wajah berdasarkan kasus yang telah disepakati. Guru menyiapkan alat dan bahan kosmetik yang dibutuhkan, serta mendampingi siswa selama proses rias berlangsung. Setiap kelompok bekerja merias model atau teman sekelompoknya menggunakan teknik yang telah mereka tentukan dalam diskusi sebelumnya. Guru memberikan bimbingan secara bergilir, memastikan bahwa setiap siswa mengikuti prosedur yang benar dan hasil riasannya sesuai dengan kebutuhan klien berkebutuhan khusus. Siswa juga saling berdiskusi tentang teknik yang mereka gunakan dan menghadapi tantangan teknis dalam rias wajah. Pada akhir kegiatan, guru memberikan umpan balik untuk membantu siswa memperbaiki kesalahan yang ditemukan selama praktik.

e. Refleksi

Tahapan refleksi juga menunjukkan keterlaksanaan sebesar 100%. Keaktifan guru dalam menstimulasi refleksi menjadi faktor penting keberhasilan sintaks ini.

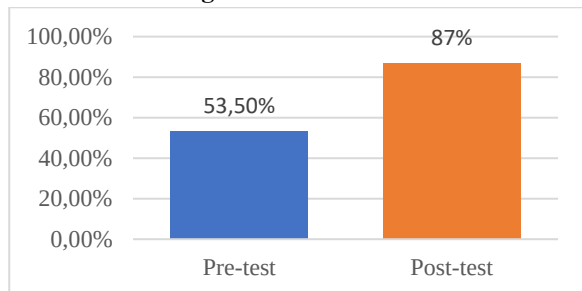
Pada pertemuan keempat, siswa melakukan refleksi terhadap hasil rias wajah yang telah mereka kerjakan. Setiap kelompok mempresentasikan hasil riasan mereka, menjelaskan proses yang telah dilalui, dan membagikan tantangan yang dihadapi selama pelaksanaan. Setelah presentasi, guru memfasilitasi diskusi reflektif di kelas, di mana siswa diajak untuk merenungkan pengalaman belajar mereka. Siswa diminta untuk mengevaluasi strategi yang mereka gunakan, apakah ada yang perlu diperbaiki, dan apa yang mereka pelajari dari proses tersebut. Guru mengajukan pertanyaan seperti, "Apa yang paling efektif dalam strategi kelompokmu?" dan "Apa yang ingin kamu perbaiki jika diberi kesempatan mengulang?"

f. Penilaian dan Umpan Balik

Sintaks terakhir, yaitu penilaian dan umpan balik, menunjukkan keterlaksanaan penuh sebesar 100%. Guru melakukan penilaian tidak hanya pada hasil akhir berupa presentasi atau produk siswa, tetapi juga menilai proses kerja kelompok dan keterlibatan individu.

Pada pertemuan keempat, setelah sesi refleksi, guru memberikan posttest untuk menilai pemahaman siswa tentang konsep rias wajah cacat. Selain itu, guru juga mengamati keterampilan kerja sama, ketelitian teknis, dan sikap siswa saat praktik. Penilaian dilakukan dengan menggunakan instrumen observasi dan rubrik keterampilan, yang mengukur tingkat penerapan pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Pendidik memberikan tanggapan atas hasil kerja peserta didik secara langsung kepada kelompok dan individu, menyoroti kekuatan serta area yang perlu diperbaiki. Umpan balik ini diberikan dengan cara yang konstruktif untuk membantu siswa berkembang lebih lanjut dalam keterampilan rias wajah.

2. Hasil Tes Kognitif



Gambar 2. Grafik Rata-rata Nilai Kognitif

Berdasarkan hasil pretest, diketahui bahwa rata-rata nilai siswa adalah 53,5% dari total 29 siswa. Dari

jumlah tersebut, hanya 1 siswa yang mencapai nilai $\geq 70\%$ dengan skor 75%, sementara 28 siswa lainnya masih berada di bawah ambang batas kelulusan ($< 70\%$). Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum mampu mencapai standar minimal yang ditetapkan, sehingga diperlukan upaya lebih lanjut dalam proses pembelajaran yang dirancang guna memperkuat penguasaan peserta didik terhadap topik yang diuji.

Usai diterapkannya strategi pembelajaran *Problem-Based Learning*, skor posttest menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Rataan nilai peserta didik naik mencapai 87%, dengan seluruh 29 peserta didik mampu memperoleh skor $\geq 70\%$, sehingga tidak ditemukan peserta didik yang berada di bawah ambang batas kelulusan.

Dilakukan pengujian normalitas guna menentukan apakah distribusi data pretest dan posttest memenuhi kriteria normalitas sebelum melanjutkan ke tahap analisis lebih lanjut dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 1 Uji Normalitas Pre-test & Post-test Pilihan Ganda

	Test of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.148	29	.103	.954	29	.232
Posttest	.189	29	.010	.941	29	.104

Interpretasi dari hasil ini mengacu pada ketentuan apabila nilai Sig. (p-value) melebihi 0.05, maka data dianggap memiliki distribusi normal. Pada uji ini, nilai signifikansi untuk pretest (0.232) dan posttest (0.104) yang keduanya lebih besar dari 0.05. Berdasarkan hasil tersebut data pretest dan posttest menunjukkan pola distribusi normal.

Tabel 2 Hasil Uji *Paired t-Test* Pilihan Ganda

Paired Samples Tset								
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of The Difference			
					Lower	Upper		
Pair 1	Pretest - Posttest	-34.138	9.361	1.738	-37.699	-30.577	-19.639	.000

Menurut temuan dari uji *Paired Sample t-Test* yang terdapat dalam data, Didapatkan skor Mean Difference = -34.138, yang memperlihatkan terjadinya kenaikan nilai dari tahap pretest ke posttest. Selain itu, nilai t-hitung = -19.639 dengan df (derajat kebebasan) = 28 mengindikasikan bahwa perbedaan antara kedua tes sangat signifikan. Hasil ini diperkuat karena nilai Sig. (2-tailed) adalah 0.000, dan lebih kecil dari 0.05 ($p < 0.05$).

0.05), maka dapat diambil kesimpulan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest.

Tabel 3 Uji Normalitas Pre-test Pos-test Essay

Test of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.109	29	.200 [*]	.948	29	.166
Posttest	.190	29	.009	.948	29	.160

Pada uji ini, nilai signifikansi untuk pretest (0.166) dan posttest (0.160) lebih besar dari 0.05. Berdasarkan analisis data pretest serta posttest esai terdistribusi secara normal.

Tabel 4 Uji Paired Sample t-Test Essay

Paired Samples Tset								
		Paired Differences				T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of The Difference			
					Lower	Upper		
Pair 1	Pretest - Posttest	-26.793	9.980	1.853	-30.589	-22.997	-14.458	.000

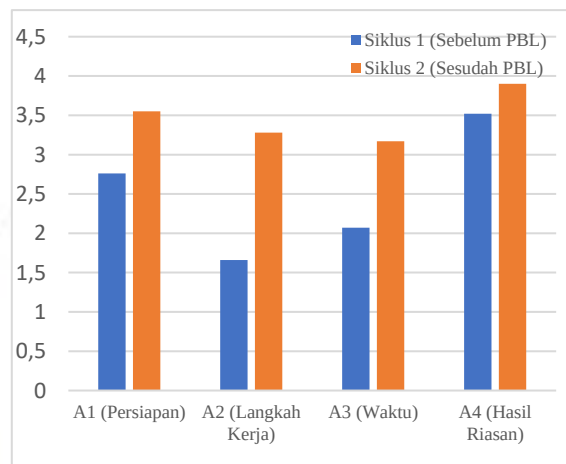
Mengacu pada hasil analisis uji *Paired Sample t-Test* yang terdapat dalam data, Dihasilkan skor Mean Difference = -26.793, yang memperlihatkan kenaikan skor antara pretest dan posttest. Selain itu, nilai t-hitung = -14.458 dengan df (derajat kebebasan) = 28 mengindikasikan bahwa perbedaan antara kedua tes sangat signifikan. Hasil ini diperkuat dengan nilai Sig. (2-tailed) = 0.000, yang lebih kecil dari 0.05 ($p < 0.05$), sehingga pada kesimpulannya, ada perubahan yang menonjol antara capaian pretest dan posttest.

Setelah menerapkan *Problem-Based Learning*, siswa tampak lebih mampu menghubungkan konsep baru dengan pengetahuan awal mereka. Diskusi berbasis masalah memicu pertanyaan kritis dan mendorong eksplorasi literatur yang lebih luas, sehingga pemahaman konseptual semakin dalam. Hal ini sesuai dengan taksonomi ranah kognitif Bloom, di mana keterlibatan dalam level analisis dan sintesis dapat meningkatkan kecakapan dalam proses berpikir lanjutan. Dengan demikian, *Problem-Based Learning* tidak hanya sekadar menyajikan materi, tetapi juga memfasilitasi pengembangan struktur pemikiran yang lebih kompleks.

3. Hasil Tes Psikomotorik (Keterampilan)

Pada Siklus sebelum PBL, skor tertinggi terdapat pada aspek A4 (Hasil Riasan) dengan rata-rata 3,52, sementara aspek terendah adalah A2 (Langkah Kerja) dengan rata-rata 1,66. Hal ini memperlihatkan bahwa meskipun hasil riasan cukup baik, siswa belum

sepenuhnya menguasai prosedur kerja dengan benar. Sesudah dilaksanannya pembelajaran berbasis *Problem-Based Learning*, Siklus setelah *Problem-Based Learning*, muncul kenaikan yang nyata di semua aspek. Rata-rata skor tertinggi kembali terdapat pada aspek A4 (Hasil Riasan) yaitu 3,90, namun aspek lainnya juga mengalami peningkatan mencolok, terutama A2 yang meningkat menjadi 3,28.



Gambar 3. Grafik Nilai Tes Psikomotorik

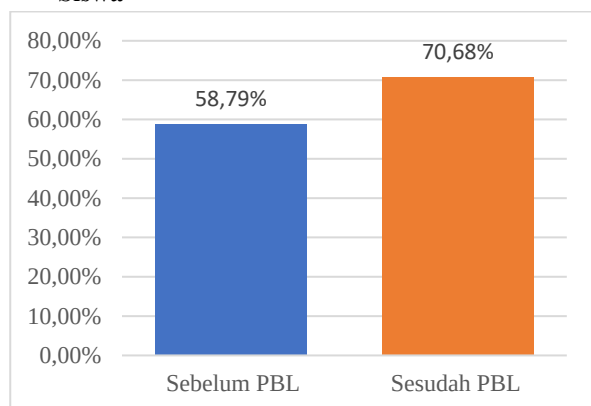
Tabel 5 Uji Paired t-Test Nilai Psikomotorik

Paired Samples Tset								
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of The Difference			
					Lower	Upper		
Pair 1	Pretest - Posttest	-4.862	1.505	.280	-5.435	-4.289	-17.394	.000

Analisis *Paired Sample t-Test* memperlihatkan nilai signifikansi (2-tailed) yang tercatat pada angka 0,000, yang mana angka ini berada di bawah ambang batas 0,05. Dari kondisi tersebut, kesimpulan yang dapat ditarik yaitu bahwa perbedaan antar data pretest-posttest memiliki tingkat keefektifan yang dapat dianggap valid secara statistik pada siklus sebelum penerapan *Problem-Based Learning* dan siklus setelah penerapan *Problem-Based Learning*.

Melalui praktik langsung seperti demonstrasi teknik rias dan latihan berulang, siswa menunjukkan perbaikan keterampilan motorik halus dan koordinasi gerak yang nyata. Proses trial and error dalam konteks studi kasus membuat mereka cepat mengenali langkah-langkah kunci dan memperbaiki kesalahan secara real time. Fenomena ini mencerminkan model tiga tahap pembelajaran motorik Fitts dan Posner, di mana siswa berpindah dari tahap kognitif (memahami gerakan) ke asosiasi (menyempurnakan gerakan) hingga otomatisasi (melakukan tanpa sadar), sehingga keterampilan praktis mereka meningkat pesat.

4. Hasil Observasi Aktivitas dan Sikap Belajar Siswa



Gambar 4. Grafik Aktivitas dan Sikap Belajar Siswa

Berdasarkan hasil pengolahan data sikap siswa yang meliputi indikator disiplin, jujur, tanggung jawab, dan santun, diperoleh rata-rata persentase sikap pra dan pasca implementasi strategi pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL). *Mean* persentase sikap peserta didik sebelum diterapkannya model *Problem-Based Learning* adalah sebesar 58,28%, sedangkan rata-rata setelah penerapan model PBL meningkat menjadi 70,34%. Peningkatan rata-rata sebesar 12,06% ini menunjukkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran *Problem-Based Learning* membawa kontribusi yang baik pada perkembangan kemajuan perilaku peserta didik.

Tabel 6 Uji *Paired Sample t-Test* Penilaian Aktivitas dan Sikap Belajar Siswa

Paired Samples Tset									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of The Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-4.862	1.505	.280	-5.435	-4.289	-17.394	28	.000

Hasil uji yang ditampilkan pada tabel di atas, diperoleh nilai rata-rata selisih (*Mean*) sebesar -2.414 dengan standar deviasi 1.086 dan analisis menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0.000 yang berada di bawah ambang batas 0,05. Hal ini mengindikasikan adanya perubahan bermakna pada sikap peserta didik antara kondisi sebelum dan sesudah penerapan model *Problem-Based Learning*. Nilai *t* hitung sebesar -11.967 dengan derajat kebebasan (*df*) sebesar 28, juga memperkuat bahwa perbedaan tersebut bersifat signifikan.

Selama pelaksanaan *Problem-Based Learning*, terlihat bahwa peserta didik menunjukkan inisiatif

tinggi dalam menggali informasi melalui tanya jawab, berbagi ide, dan saling memberi dukungan dalam kelompok. Sikap kedisiplinan, kejujuran, dan tanggung jawab tumbuh seiring mereka merasa memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Interaksi semacam ini sesuai dengan teori pembelajaran sosial Bandura, yang menegaskan bahwa observasi dan imitasi dalam konteks kelompok dapat menumbuhkan perilaku positif. Dengan *Problem-Based Learning*, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan, tetapi juga membangun karakter dan keterampilan sosial yang berkelanjutan.

PENUTUP

Simpulan

Merujuk pada pemaparan serta analisis, dapat ditarik kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Sintaks *Problem-Based Learning* telah dilaksanakan secara utuh dan konsisten dalam pembelajaran tata rias wajah cikatri.
2. Model *Problem-Based Learning* berhasil meningkatkan pemahaman konsep siswa pada kompetensi rias wajah cikatri.
3. Penerapan *Problem-Based Learning* mendorong peningkatan keterampilan praktik (psikomotorik) siswa dalam rias wajah.
4. Siswa menunjukkan sikap yang lebih disiplin, bertanggung jawab, dan antusias terhadap proses pembelajaran *Problem-Based Learning*.

Saran

Saran berdasarkan simpulan diatas adalah sebagai berikut :

1. Model *Problem-Based Learning* dapat terus dikembangkan pada berbagai topik pembelajaran karena mampu mendorong siswa berpikir kritis dan terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Penerapan model ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi masalah dan menemukan solusi dengan pendekatan yang mendalam.
2. Untuk penelitian berikutnya, *Problem-Based Learning* bisa dikombinasikan dengan teknologi digital dalam setiap tahap prosesnya. Penggunaan media digital seperti video, aplikasi, atau sumber daring lainnya dapat mendukung siswa dalam mengumpulkan informasi dan menyampaikan hasil kerja secara lebih menarik dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, S. (2021). Peningkatan Kompetensi Profesional Guru. Yogyakarta: Deepublish..

- Amalia, D., & Santoso, B. (2023). Model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan rasa keterampilan praktis di sekolah menengah kejuruan. Halaman 234–245.
- Arafah, A. N. I., & Abidin, Z. (2025). Penerapan model pembelajaran berbasis masalah dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa di MA pada mata pelajaran sejarah. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 10(1), 33–50
- Aulia, R. F., Kusianti, N., Dwiyantri, S., & Wijaya, N. A. (2023). Penerapan model pembelajaran berdasarkan masalah dengan media video pada kompetensi dasar rias cicatri di SMK Negeri 1 Buduran. *Jurnal Tata Rias*, 12(2), 222–228.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook I: Cognitive Domain*. New York: David McKay Company.
- Junaidi, A., & Yuliana, S. (2023). Dampak model pembelajaran inovatif terhadap keterlibatan siswa di sekolah dasar. Halaman 78–89.
- Kusuma, R., & Maulana, A. (2023). Pengaruh model pembelajaran inovatif terhadap keterlibatan dan motivasi siswa di sekolah menengah kejuruan. Halaman 67–78.
- Laksmidevi, P. A., Budhyani, I. D. A. M., & Angendari, M. D. (2016). Penerapan Problem-Based Learning pada pembelajaran tata rias wajah sehari-hari di SMK Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (BOSAPARIS)*, 6(3).
- Lestari, D. (2015). *Panduan Praktis Tata Rias Wajah*. Jakarta: Erlangga.
- Nurhayati, S. (2018). Pengembangan kompetensi tata rias wajah untuk meningkatkan keterampilan siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Tata Rias*, 22(3), 210–220.
- Oktavia, R. B., Kusianti, N., Dwiyantri, S., & Wilujeng, B. Y. (2024). Penerapan model Problem-Based Learning pada hasil belajar perawatan wajah dengan teknologi kelas XII di SMK Negeri 2 Jombang. *Jurnal Tata Rias*, 13(2), 182–188.
- Rahmawati, A. (2018). *Teknik Rias Wajah Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahman, & Setiawan. (2022). *Pembaruan Model Pembelajaran dan Motivasi Belajar Siswa*
- Slamet, M. (2013). *Tanggung Jawab dalam Pendidikan*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama..
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Suryani, T., et al. (2020). Enhancing practical skills in beauty education through Problem-Based Learning.

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* PADA MATA PELAJARAN *CREAMBATH* DI SMK NEGERI 1 BUDURAN

Novita Nathania Putri

Program Studi S-1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

novita.21077@mhs.unesa.ac.id

Octaverina Kecvara Pritasari¹, Nia Kusstianti², Biyan Yesi Wilujeng³

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

octaverinakecvara@unesa.ac.id

Abstrak

Tiga tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk: (1) mengevaluasi efektivitas sintaks model discovery learning; (2) menguji hasil belajar siswa; dan (3) mengukur seberapa baik reaksi siswa di SMK Negeri 1 Buduran terhadap penggunaan model ini dalam kelas creambath. Penelitian yang termasuk dalam kategori pra-eksperimen dan menggunakan desain One Shot Case Study ini melibatkan 33 siswa kelas X Kecantikan 2 SMK Negeri 1 Buduran sebagai subjek penelitian. Tes kognitif, kuesioner untuk mengukur jawaban siswa, dan teknik observasi untuk mengevaluasi penerapan pembelajaran tata bahasa digunakan untuk mengumpulkan data. Kuesioner respon siswa, lembar tes kognitif, dan lembar observasi penerapan sintaksis adalah tiga alat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Sintaks yang digunakan untuk menerapkan model discovery learning dalam kegiatan pembelajaran pada kompetensi perawatan kulit kepala dan rambut basah (creambath) memiliki nilai rata-rata keseluruhan sebesar 3,7 yang menunjukkan bahwa sintaks tersebut dilaksanakan dengan sangat baik. Dengan nilai rata-rata 86,8 untuk hasil belajar kognitif setelah penerapan paradigma discovery learning, siswa menunjukkan kesiapan pengetahuan yang kuat berdasarkan pembelajaran yang telah terjadi. Hasil tersebut tergolong sangat baik dalam hal penerapan model discovery learning. Ketika nilai rata-rata total siswa adalah 36,2, atau 91%, pemahaman mereka meningkat, menunjukkan bahwa mereka menikmati model pembelajaran dan merasa mudah untuk memahami model pembelajaran discovery learning pada kompetensi perawatan kulit kepala dan rambut basah (creambath).

Kata Kunci: *Discovery Learning, creambath, hasil belajar*

Abstract

The study's three main goals are to: (1) assess how well the discovery learning model syntax was implemented; (2) examine the learning outcomes of the students; and (3) gauge the reactions of the students to the application of the discovery learning model in the creambath class at SMK Negeri 1 Buduran. With its "One Shot Case Study" approach, this study is classified as pre-experimental. Thirty-three students from SMK Negeri 1 Buduran's class X Beauty 2 served as the research subjects. Cognitive tests, questionnaires to gauge student answers, and observation to evaluate the application of the learning syntax were used to gather data. Three research instruments were employed in this study: a student response questionnaire, a cognitive test sheet, and an observation sheet for the syntax's implementation. With an average score of 3.7, the discovery learning model syntax was applied extremely successfully in the learning activities pertaining to the wet scalp and hair care competency (creambath). Students were well-prepared in terms of knowledge based on the conducted learning, as evidenced by the average score of 86.8 for the cognitive learning outcomes following the application of the discovery learning methodology. When expressed as a percentage, the students' responses produced an overall average score of 36.2, or 91%, which is considered extremely good. The findings suggest that students' comprehension has improved, they found the learning model enjoyable, and they found the discovery learning model simpler to understand, especially when it came to the wet scalp and hair care competency (creambath).

Keywords: *discovery learning, creambath, learning outcomes*

PENDAHULUAN

Salah satu faktor terpenting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa adalah pendidikan. Menurut Purwodarminto, pendidikan dapat dipahami sebagai tindakan positif yang mencakup

pengajaran kepada orang lain baik secara perorangan maupun kelompok tentang berbagai hal dan teknik. Pendidikan adalah proses yang memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan kekuatan spiritual, disiplin diri, karakter, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang prospektif, menurut UU No. 20/2003.

Pendidikan adalah usaha yang disengaja dan terorganisir untuk menetapkan pengaturan dan prosedur yang memenuhi tuntutan bangsa dan masyarakat.

Salah satu jenis pendidikan yang ditujukan untuk mempersiapkan siswa agar siap berkarir di bidang tertentu adalah pendidikan vokasi. Materi *creambath* merupakan salah satu kemampuan khusus pada program studi kecantikan, dan mahasiswa harus dapat mempraktekkan secara langsung dan mandiri selain memahami komponen teori

Rendahnya kualitas proses pembelajaran dan terbatasnya kemampuan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis merupakan dua masalah yang dihadapi dunia pendidikan. Pengajar biasanya dipandang sebagai titik fokus pengajaran selama proses pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, pengajar harus mampu menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan.

Model pembelajaran penemuan merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar, seperti meningkatkan motivasi, menarik minat siswa, dan memungkinkan siswa untuk terlibat lebih penuh dalam proses pembelajaran. Siswa dapat memecahkan masalah dengan cara berpikir aktif, kreatif, dan kritis dengan menggunakan metodologi *discovery learning*. Paradigma pembelajaran *discovery learning* meningkatkan pola pikir siswa dalam memecahkan masalah selain kinerja akademik mereka. Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pendidikan mereka, mengembangkan kemampuan berpikir kritis untuk memecahkan masalah, dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi melalui penggunaan pendekatan *discovery learning*. Belajar melalui penemuan Jerome A. mengembangkan model pembelajaran ini pada awalnya

Observasi awal yang dilakukan di SMK Negeri 1 Buduran menunjukkan adanya beberapa permasalahan pada siswa kelas X Tata Rias. Rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran adalah salah satunya, seperti yang ditunjukkan oleh hasil belajar yang kurang dari KKM. Lima belas dari tiga puluh tiga anak mampu mencapai nilai di atas KKM, sementara delapan belas anak lainnya belum. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran tidak efektif, terutama dalam hal taktik dan pendekatan guru.

Pendekatan pembelajaran saat ini masih bersifat tradisional, dimana siswa mengambil peran yang lebih pasif dan guru mengendalikan proses pembelajaran. Pemikiran kritis, kreativitas, dan keterampilan praktis siswa-semua hal yang diperlukan untuk pembelajaran berbasis keterampilan seperti *creambath*-tidak dapat dikembangkan dengan metode ini. Astarini dan Wibowo (2021) menyatakan bahwa pembelajaran tradisional satu

arah sering kali membuat siswa menjadi cepat bosan dan tidak memiliki pemahaman yang menyeluruh terhadap materi.

Melalui penggunaan *Discovery learning* dalam mata pelajaran *Creambath*, siswa dapat memperoleh pengalaman langsung di berbagai bidang termasuk mendeskripsikan gerakan pijat kepala, mengevaluasi kondisi rambut, memilih produk yang tepat, dan membuat kesimpulan dari pengamatan masalah. Metode ini akan menghasilkan pengetahuan yang lebih dalam sekaligus meningkatkan harga diri dan rasa tanggung jawab siswa atas hasil belajar mereka..

Paradigma *Discovery learning* dapat meningkatkan pemahaman konseptual dan hasil belajar siswa secara signifikan, menurut penelitian Wulandari dan Prasetyo (2022). Karena paradigma ini menggabungkan proses berpikir tingkat tinggi, paradigma ini dapat membantu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Demikian juga, penelitian oleh Lestari dan Nugroho (2023) menemukan bahwa *Discovery learning* bekerja dengan baik untuk meningkatkan keterampilan praktis siswa dalam kursus berbasis keterampilan tangan di sekolah kejuruan.

Langkah-langkah *Discovery learning*-stimulasi, pernyataan masalah, pengumpulan data, pengolahan data, verifikasi, dan generalisasi-akan digunakan untuk mengajarkan siswa cara berpikir kritis, aktif, dan bertanggung jawab atas pendidikan mereka sendiri. Diharapkan hal ini akan sangat meningkatkan tujuan pembelajaran dan kemahiran siswa dalam praktik *creambath*.

Peneliti mengambil judul “Penerapan Model *Discovery learning* pada Mata Pelajaran *Creambath* di SMK Negeri 1 Buduran” untuk meningkatkan hasil belajar, mendorong berpikir kritis, dan meningkatkan keaktifan siswa.

METODE

Sugiyono (2017:3) mendefinisikan teknik penelitian sebagai berikut: “Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mengumpulkan data dengan kegunaan dan tujuan tertentu. Hal ini berarti terdapat empat istilah kunci, yaitu cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan, yang harus diperhatikan. Penelitian ini bersifat kuantitatif. Sugiyono (2019) menegaskan bahwa penelitian kuantitatif adalah pendekatan ilmiah atau saintifik karena menggunakan metodologi berbasis paradigma positivisme dan bersifat spesifik atau empiris sesuai dengan kaidah-kaidah ilmiah. Penelitian ini juga bersifat objektif, terukur, logis, dan metodis. Metode pra-eksperimen dengan jenis studi kasus satu kali pengambilan gambar adalah metodologi yang digunakan dalam investigasi ini. Satu kelas menjadi kelas eksperimen dalam penelitian ini. Tujuannya

adalah untuk mengetahui tujuan pembelajaran dan bagaimana respon siswa terhadap paradigma *discovery learning*.

Tiga puluh tiga siswa kelas 10 dari SMK Negeri 1 Buduran yang mendapatkan mata pelajaran *creambath* menjadi populasi penelitian ini. Demografi ini dipilih karena siswa kelas 10 di SMK Negeri 1 Buduran menerima mata pelajaran *creambath*. Tiga puluh tiga siswa jurusan kecantikan dan spa dari SMK Negeri 1 Buduran menjadi sampel penelitian. Agar data yang dikumpulkan dapat secara akurat mewakili kondisi di lapangan, sampel dipilih untuk menjamin bahwa responden mendapatkan instruksi *creambath*.

Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif, mengumpulkan data melalui pertanyaan tes kognitif, lembar observasi implementasi sintaksis, dan sumber data lainnya termasuk survei. Rata-rata implementasi sintaksis dan tanggapan dievaluasi oleh peneliti menggunakan skala Likert. Responden dapat menggunakan skala ini untuk menunjukkan seberapa besar mereka setuju dengan serangkaian pernyataan yang telah dirumuskan sebelumnya. Survei jawaban siswa, tes pertanyaan kognitif, dan lembar observasi berfungsi sebagai alat penelitian.

Penelitian ini menggunakan sejumlah variabel, antara lain:

a. Variabel Bebas

Variabel independen atau sebab-sebab yang menyebabkan perubahan atau berkembangnya variabel dependen kadang-kadang disebut sebagai variabel bebas. Model pembelajaran penemuan adalah variabel bebas dalam penelitian ini. Pembelajaran penemuan adalah pendekatan pembelajaran aktif di mana siswa membuat pilihan mereka sendiri dan menyelidiki sendiri untuk memastikan bahwa hasilnya dapat diingat dengan baik dan setia. Siswa dapat mencoba memecahkan masalah mereka sendiri di kelas dan mengembangkan kemampuan berpikir analitis mereka dengan belajar menyelidiki.

b. Variabel Terikat

Variabel dependen adalah elemen yang dilihat dan diukur oleh peneliti dalam sebuah penelitian untuk melihat apakah variabel independen mempengaruhinya. Prestasi belajar siswa dan tingkat pemahaman mereka setelah menyelesaikan waktu belajar adalah variabel dependen dalam penelitian ini.

Data penelitian ini dikumpulkan melalui kuesioner, observasi, dan cara-cara lainnya. Menurut Sugiyono (2011), kuesioner penelitian adalah metode pengumpulan data dimana partisipan diberikan pertanyaan tertulis atau kelompok pertanyaan untuk diisi. Tujuan dari tes hasil belajar siswa adalah untuk

mengetahui seberapa baik siswa memahami bagaimana pendekatan *discovery learning* diterapkan.

1. Observasi

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan dengan melihat bagaimana proses pembelajaran menggunakan sintaks model *discovery learning*. Salah satu pengamat yang mengumpulkan data observasi adalah pengajar mata pelajaran, yang melihat langsung proses pembelajaran dan kemudian mencatat temuannya pada lembar observasi yang berupa check list.

2. Lembar Tes Hasil Belajar

Setelah proses pembelajaran menggunakan paradigma *discovery learning*, pemahaman siswa terhadap komponen kognitif dievaluasi dengan menggunakan *posttest* sebanyak 20 pertanyaan. Dampak paradigma *discovery learning* terhadap hasil belajar *creambath* diukur dengan melihat hasil tes siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP).

3. Metode kuesioner dan angket

Reaksi siswa terhadap penerapan model pembelajaran penemuan oleh peneliti dipastikan melalui penggunaan pendekatan kuesioner. Karena berfungsi sebagai alat untuk mengumpulkan data yang diperlukan, instrumen penelitian sangat penting dalam pelaksanaan penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes, lembar observasi, dan kuesioner.

Peneliti memproses dan menganalisis data setelah dikumpulkan. Menemukan temuan penelitian dan menarik kesimpulan adalah tujuan dari langkah analisis data ini. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Analisis Keterlaksanaan Sintak Model Pembelajaran *Discovery learning*

Analisis ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, dan dosen validator memberikan poin berdasarkan dua kriteria yang berbeda: bahasa dan konten. Kita dapat menggunakan metode rata-rata (mean) untuk analisis ketika hasil dari kedua aspek tersebut telah ditetapkan (Sugiyono, 2018: 146).

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

Keterangan:

$\bar{x}$	= Nilai Rata-rata
$\sum xi$	= Total skor jumlah validator
n	= Jumlah validator

Tabel 1. Kriteria Rata-rata Keterlaksanaan Sintak

Persentase	Deskripsi
1,0 – 1,4	Sangat tidak layak
1,5 – 2,4	Tidak layak
2,5 – 3,4	Cukup layak
3,5 – 4,4	Layak

(Sumber: Akbar et al,2024)

2. Analisis Hasil Belajar Siswa

Instrumen post-test digunakan dalam studi tipe One Shot Case Study ini untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa. Nilai rata-rata (mean) dari data yang terkumpul kemudian dihitung dan digunakan sebagai dasar kesimpulan studi.

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

Keterangan:

$\bar{x}$ = Nilai Rata-rata
 $\sum xi$ = Jumlah seluruh nilai siswa
 n = Banyaknya siswa

3. Kajian Respons Peserta Didik

Rumus hasil rata-rata digunakan dalam metode tinjauan data untuk menghitung jawaban siswa. Siswa akan mengisi kuesioner ini setelah penerapan pendekatan pembelajaran penemuan. Tujuan dari perolehan ini adalah untuk mengetahui bagaimana siswa bereaksi terhadap paradigma pembelajaran penemuan. Rumus berikut ini digunakan untuk menentukan nilai rata-rata yang digunakan untuk menghitung respon siswa:

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

(Sugiyono,2018:146)

Keterangan:

$\bar{x}$ = Nilai rata-rata
 $\sum xi$ = Total skor jawaban
 n = Jumlah responden

Setelah dilakukan analisis deskriptif terhadap lembar jawaban siswa dengan menggunakan nilai rata-rata (mean) sebagai data utama untuk menilai kelayakan modul pembelajaran, maka hasil pengumpulan data tersebut dikonversikan ke dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Nilai persentase kelayakan %
 $\sum x$ = Jumlah skor penilaian
 n = Skor maksimal tertentu tiap indikator

Tabel 2. Kriteria Presentase Respons Peserta Didik

Tingkat Ketercapaian Kriteria	Kriteria
81 – 100%	Sangat baik
61 – 80%	Baik
41 – 60%	Cukup
21 – 40%	Tidak baik
0 – 20%	Buruk

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Keterlaksanaan sintaks model pembelajaran *discovery learning*

Hasil pengamatan enam orang observer selama proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Buduran tentang penggunaan sintaks model *Discovery learning* pada kompetensi perawatan kulit kepala dan rambut basah (*creambath*).

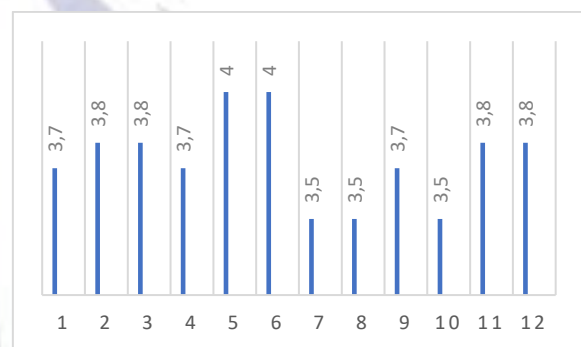


Diagram 1. Rata-rata keterlaksanaan sintaks

Berikut ini adalah temuan dari analisis implementasi sintaksis: (1) pengajar menyapa siswa untuk mendapatkan nilai 3,7, (2) berdoa bersama sebelum kelas dimulai dan menanyakan perkembangan siswa untuk mendapatkan nilai 3,8. (3) Siswa yang menerima skor 3,8 pada survei kehadiran guru (4) Siswa menerima skor 3,7 ketika guru menjelaskan tujuan dan hasil pembelajaran kepada mereka. (5) Stimulation (pemberian rangsangan): Untuk membuat siswa termotivasi dalam belajar dan mencapai skor 4, instruktur memberikan stimulus yang berkaitan dengan materi *creambath*. (6) Instruktur memberikan data atau informasi berupa percobaan atau permasalahan yang dapat dijadikan dasar untuk mendapatkan skor 4. (7) Siswa diberi kesempatan untuk menyelidiki data dan informasi dan mendapat skor 3,5. (8) Di bawah bimbingan guru, siswa mendiskusikan hasil temuannya untuk mengkonfirmasi keakuratannya dan memperoleh skor 3,5. (9) Berdasarkan hasil penyelidikan dan konfirmasi, pengajar dan siswa bersama-sama mengambil kesimpulan dengan skor 3,7. (10) Dengan nilai 3,5, siswa dapat menerapkan ide atau prinsip yang telah mereka pelajari ke dalam konteks. (11) Setelah memperoleh skor 3,8, pengajar menginformasikan kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. (12)

Pengajar menutup pelajaran dengan doa dan salam penutup, dengan nilai 3,8.

Diagram 1 menunjukkan bahwa rata-rata keterlaksanaan sintaks dari enam pengamat adalah 3,7, yang termasuk dalam kategori cukup. Pada saat guru memberikan rangsangan yang relevan dan memberikan fakta atau pengetahuan berupa isu atau percobaan yang dapat menjadi dasar permasalahan, guru melaksanakan sintaks pembelajaran dengan rata-rata tertinggi. Sebaliknya, upaya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyelidiki informasi atau data, upaya siswa untuk mendiskusikan hasil temuannya dan mengkonfirmasi keakuratan informasi di bawah bimbingan guru, serta kemampuan siswa untuk mengekstrapolasi konsep atau prinsip yang ditemukan ke dalam konteks yang lebih luas, mendapatkan skor terendah.

2. Data Hasil Belajar Siswa

Grafik hasil belajar siswa pada kompetensi perawatan kulit kepala dan rambut basah (*creambath*) setelah diberikan perlakuan dapat dilihat di bawah ini. Pada saat model *discovery learning* digunakan, diduga jika ada perbedaan yang terlihat antara kondisi awal dan setelah perlakuan, maka hasil belajar siswa pada kompetensi ini akan meningkat.

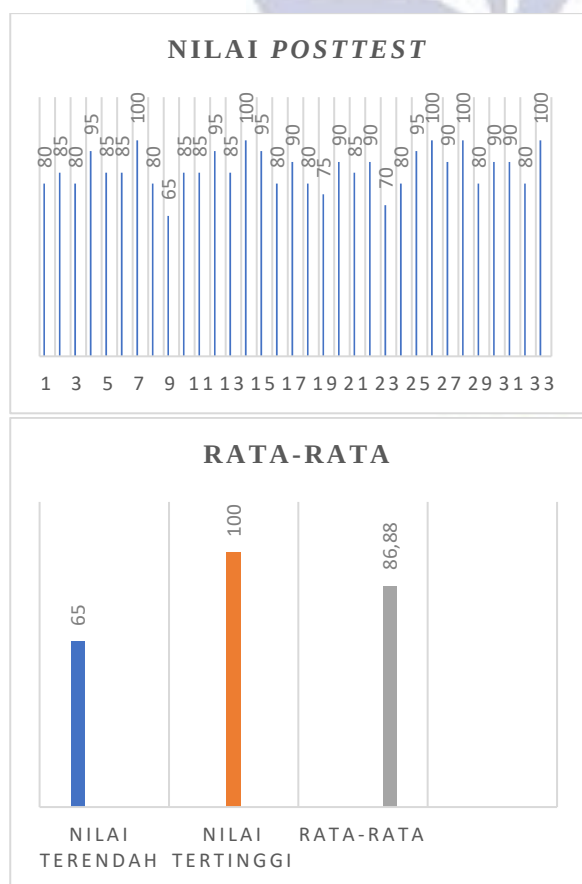


Diagram 2. Hasil Belajar Kognitif

Setelah penerapan pendekatan pembelajaran penemuan, rata-rata hasil belajar kognitif siswa, seperti yang ditunjukkan oleh diagram di atas, adalah 86,8. Nilai terendah 65 dan nilai tertinggi 100. Hal ini menunjukkan bahwa, setelah penerapan paradigma *discovery learning*, 31 dari 33 siswa memiliki pemahaman yang menyeluruh tentang kompetensi perawatan kulit kepala dan rambut lembab (*creambath*).

3. Respon siswa

Diagram 3 menampilkan temuan dari kuesioner respon siswa.

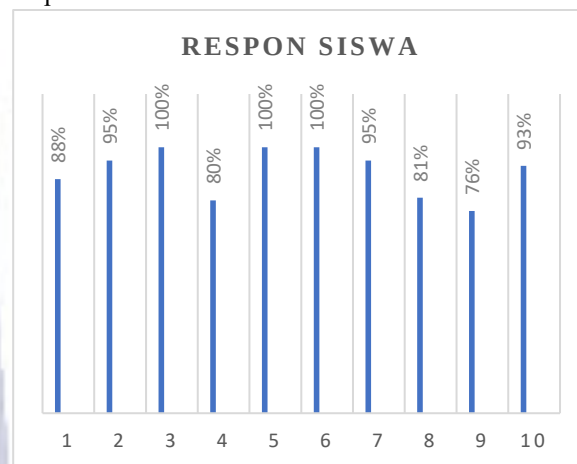


Diagram 3. Angket Respon Siswa

Diagram 3 menunjukkan proporsi pengamatan terhadap pencapaian jawaban “Ya” lebih banyak dibandingkan dengan pencapaian jawaban “Tidak”, yang membawa kita pada kesimpulan bahwa respon siswa sangat baik. Berikut ini adalah beberapa temuan dari hasil pemeriksaan survei respon siswa: (1) Dengan perolehan sebesar 88%, pendekatan pembelajaran penemuan membuat ruang kelas menjadi hidup dan menarik; (2) Siswa melihat model ini sebagai sesuatu yang baru dengan tingkat 95%; (3) Paradigma pembelajaran penemuan memiliki tingkat keberhasilan 100% dalam mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pendidikan mereka. (4) Model ini dianggap sebagai penemuan yang baik dalam kegiatan pembelajaran karena tingkat keberhasilannya yang mencapai 80%. (5) Dengan tingkat keberhasilan 100%, pendekatan *discovery learning* mengajarkan siswa bagaimana cara mengaplikasikan *creambath*. (6) Teknik *discovery learning*, menurut saya, dapat digunakan untuk pembelajaran yang berbeda dan memberikan hasil 100%. (7) Setelah mencapai hasil 95%, saya tertarik untuk mempelajari metodologi *discovery learning*. (8) Dengan nilai 81%, saya percaya bahwa saya mendapat kesempatan untuk berbicara dengan teman sebaya dan guru serta mengajukan pertanyaan selama pembelajaran penemuan. (9) Dengan nilai 76%, saya tidak mengalami kesulitan dalam mengikuti paradigma pembelajaran

penemuan; (10) Saya merasa lebih mampu menemukan pengetahuan sendiri saat menggunakan pembelajaran penemuan, dengan nilai 87%.

Berdasarkan temuan analisis, pernyataan bahwa model pembelajaran penemuan membantu saya menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman saya tentang langkah-langkah yang terlibat dalam mempraktikkan *creambath* mendapat tanggapan paling banyak, Karena 33 siswa, atau 100% responden, menjawab dengan kategori “sangat layak”, saya yakin paradigma pembelajaran *discovery learning* juga dapat digunakan untuk jenis pembelajaran lainnya. Hasil penelitian menunjukkan persentase sebesar 76%, yang masih dalam kelompok layak, dengan nilai terendah, “Saya tidak mengalami kesulitan mengikuti model pembelajaran *discovery learning*,” berasal dari 25 siswa.

PENUTUP

Simpulan

Kesimpulan berikut ini dapat dibuat berdasarkan temuan penelitian dan diskusi yang telah dilakukan:

1. Keterlaksanaan sintaks penerapan model *discovery learning* kegiatan pembelajaran pada kompetensi perawatan kulit kepala dan rambut basah (*creambath*) secara keseluruhan memperoleh nilai rata-rata 3,7 yang menunjukkan terlaksana dengan sangat baik.
2. Dengan nilai rata-rata 86,8 untuk hasil belajar kognitif setelah penerapan paradigma *discovery learning*, siswa menunjukkan persiapan pengetahuan yang kuat berdasarkan pembelajaran yang telah terjadi.
3. Terkait dengan penggunaan pendekatan pembelajaran penemuan, hasil ini dikategorikan sangat baik. Dengan nilai rata-rata total siswa sebesar 36,2 atau 91%, maka pemahaman siswa meningkat, hal ini menunjukkan bahwa siswa menikmati model pembelajaran dan merasa mudah memahami model pembelajaran *discovery learning* pada kompetensi perawatan kulit kepala dan rambut basah (*creambath*).

Saran

Menerapkan paradigma pembelajaran penemuan pada kegiatan pembelajaran telah terbukti berdampak pada hasil belajar siswa, sesuai dengan temuan penelitian yang telah dipublikasikan sebelumnya. Sebagai hasilnya, beberapa masukan berikut ini dapat disampaikan:

1. Sebagai modifikasi, paradigma *discovery learning* dapat digunakan untuk mengajarkan kompetensi kulit kepala lembab dan perawatan rambut (*creambath*) serta komponen pembelajaran

lainnya. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan pencapaian ketuntasan belajar dan menghindarkan siswa dari kejenuhan selama proses pembelajaran.

2. Para guru diharapkan untuk terus menemukan cara-cara baru untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan kreatif sehingga siswa menyukai lingkungan belajar. Salah satu cara yang dapat mereka lakukan adalah dengan menggunakan paradigma pembelajaran penemuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Darman, R. A., Nurdin, B. N., and Anggelina, P. A. (2023). Pengaruh pendidikan guru dan pembelajaran siswa terhadap hasil belajar siswa: studi kasus SMK Negeri 1 Kinali. *Jurnal Pendidikan Inovatif dan Teknologi Informasi*
- Fazrin, L. A., dan Saud, A. M. M. (2022). Model Pembelajaran Penemuan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar di Indonesia. 199–208 dalam *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 2(1).
- Fitrayati, D., dan Rosanaya, S.L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Jurnal Penelitian Perusahaan Jasa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2258-2267, Edukatif.
- Hosnan, M. (2016). Aspek Kontekstual dan Saintifik Pendidikan Abad 21 Jaabatan Profesi Guru Sertifikasi, Edisi Kedua Cetakan Ketiga. Bogor Penerbit Indonesia Ghalia.
- I.Ilham (2022). Kondisi dan Efektivitas Pendidikan Islam. *Tajdid: Jurnal Studi Islam dan Humaniora*, 6(2), 243-254.
- Mohamad, F. D., dan Rivai, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Analisis Data Kelas IV Sekolah Dasar. *Aksara: Jurnal Pendidikan Informal*, 7(2), 685-712.
- N.Faudila (2023). Pengembangan konten interaktif berbasis Discovery Learning untuk kurikulum Spa dan Perawatan Tubuh Tata Kecantikan Universitas Pendidikan Ganesha (Disertasi Doktor Universitas Pendidikan Ganesha).
- Ningrum, F. I. W., Kusstianti, N., Dwiyantri, S., dan Puspitorini, A.9(2024) Pengaruh Dasar Kecantikan Rambut dan Perawatan Rambut Terhadap Hasil Edukasi Creambath Siswa SMK Negeri 8 Surabaya. *Jurnal Tata Rias*, 13(2), 118–124.
- Prasetyo, D., dan S. Wulandari (2022). Efektivitas pembelajaran penemuan dalam meningkatkan pemahaman konseptual dan hasil belajar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 8(1), 30–38.
- Putri, P.A (2023)"Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA SD Pedurungan Lor 02 Semarang," *ALSYS*

- R. A. Mukti, dkk. (2023). " Pengaruh Penggunaan Media Manipulatif terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar”
- S.P. Rahayu (2024). Mengembangkan Modul Pendidikan Pijat Bagi Siswa Kelas X SMKS Pemda Lubuk Pakam Bidang Kulit Kepala dan Rambut (Creambath) (Disertasi Doktor, UNIMED).
- Sari, K., dan Ramadhani, E. (2018). Efektivitas layanan bimbingan kelompok menggunakan pembelajaran penemuan untuk meningkatkan kinerja akademik siswa dalam tugas menulis. *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 16(2), 193-206; Wahana Didaktika.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Wibowo, H., dan Astarini, I. G. A. (2021). Dampak Model Pendidikan terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 11(2), 215–224.
- Widura, H. S. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Penemuan Terbimbing terhadap Kemampuan Mengevaluasi Siswa SMA Negeri 8 Surakarta Tahun Ajaran 2014–2015.



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS FLIPBOOK PADA CAPAIAN PEMBELAJARAN PEWARNAAN RAMBUT SINGLE APLIKASI DI SMKN 1 PACITAN

Sekar Arum Ayu Kartika

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

sekar.20020@mhs.unesa.ac.id

Biyan Yesi Wilujeng¹, Maspiyah², Sri Usodoningtyas³

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

biyanyesi@unesa.ac.id

Abstrak

Pembelajaran yang sukses memerlukan alat inovatif agar proses penyampaian materi dapat berlangsung menarik dan ringan dimengerti. Tujuan dilakukannya penelitian ini guna mengidentifikasi 1) kelayakan media pembelajaran, 2) hasil belajar kognitif siswa, dan 3) tanggapan siswa kelas XI TKKR di SMKN 1 Pacitan. Metode yang digunakan adalah R&D melalui pengaplikasian model pengembangan ADDIE, yang meliputi atas lima tahapan utama: Analisa, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Flipbook dibuat menggunakan Canva dan diunggah ke situs Heyzine, memberikan tampilan buku digital yang menarik dan mudah diakses. Proses validasi melibatkan enam penilai, terdiri dari pakar materi, media, dan bahasa. Data dikumpulkan melalui kegiatan observasi, tes hasil belajar, dan kuesioner tanggapan siswa. Hasil evaluasi media pembelajaran interaktif berbasis flipbook menunjukkan rata-rata keseluruhan aspek adalah 4,64, yang dinilai "sangat baik." Analisis hasil belajar mengindikasikan kriteria sangat baik melalui nilai rerata sebesar 82,5 dan 87% siswa mencapai ketuntasan. Di samping itu, reaksi siswa terhadap media pembelajaran sangat positif, melalui rata-rata skor 4,42 yang dinyatakan "Sangat Baik." Melalui penelitian ini, diperoleh simpulan bahwa Flipbook efektif dalam menumbuhkan pemahaman serta motivasi belajar siswa, dan sekaligus menjadi inovasi untuk mengatasi batasan media pembelajaran tradisional di sekolah kejuruan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Flipbook Interaktif, Pewarnaan Rambut, Tata Kecantikan.

Abstract

Effective learning necessitates creative media that can present content in a captivating and comprehensible way. This study was conducted to determine 1) the appropriateness of the educational media, 2) the cognitive achievements of the students, and 3) the feedback from students in class XI TKKR at SMKN 1 Pacitan. The method chosen is Research and Development (R&D) utilizing the ADDIE model, which includes five essential phases: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The flipbook was designed using Canva and then uploaded to the Heyzine platform, which resulted in an appealing and user-friendly digital book format. The validation process involves six evaluators, consisting of experts in content, media, and language. Data was gathered via observations, assessments of learning outcomes, and surveys regarding student responses. The evaluation of the flipbook-based interactive learning media resulted in an overall average rating of 4.64, classifying it as "very good." The analysis of learning performance indicated excellent criteria, yielding an average score of 82.5, with 87% of the students achieving completion. Furthermore, the students' feedback regarding the learning media was highly favorable, with an average score of 4.42, categorized as "Very Good." Through this research, it was concluded that Flipbook is effective in fostering students' understanding and learning motivation, while also serving as an innovation to overcome the limitations of traditional learning media in vocational schools.

Keywords: Learning Media, Interactive Flipbook, Hair Coloring, Beauty Program.

PENDAHULUAN

Pendidikan kejuruan memiliki peran strategis dalam menyiapkan siswa dengan keahlian khusus yang sesuai dengan tuntutan dunia industri dan profesi. UU No. 20 Tahun 2003 mengungkapkan bahwa pendidikan adalah suatu proses yang dirancang secara sadar dan sistematis, untuk menciptakan suasana belajar dan kegiatan

instruksional yang memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya (Irwanto, 2024). Dalam proses pendidikan tersebut, berbagai komponen seperti peserta didik, guru, materi, media, dan lingkungan pembelajaran saling berinteraksi dan menentukan keberhasilan pembelajaran (Rahmatullah et al., 2020). Efektivitas pembelajaran sangat bergantung

pada jenis media yang diterapkan dalam proses pendidikan.

Sarana ajar yang kreatif dan interaktif memainkan peran krusial dalam mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi ajar secara efisien, sekaligus menunjang peserta didik dalam menyerap dan mengingat informasi secara optimal (Titin et al., 2023). Alat ajar interaktif merupakan aplikasi berbasis multimedia yang memadukan elemen tulisan, visual, suara, rekaman video, serta animasi yang dirancang guna menghadirkan proses belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan efisien. Berdasarkan Pebriyanti et al., (2021), media pembelajaran interaktif memberikan kontribusi dalam memperkuat fokus serta motivasi belajar para murid, mendukung proses pembelajaran yang lebih fleksibel, serta memperdalam pemahaman terhadap konsep yang dipelajari. Namun, kenyataannya, di banyak sekolah terutama yang berada di daerah pinggiran seperti SMKN 1 Pacitan, media pembelajaran yang digunakan masih dominan berupa media cetak seperti buku paket dan modul cetak hitam-putih. Kondisi ini membuat siswa kehilangan motivasi dan merasa kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Jurusan Tata Kecantikan Kulit dan Rambut di SMKN 1 Pacitan merupakan salah satu program keahlian yang bertujuan menyiapkan peserta didik agar memiliki keterampilan di bidang kecantikan. Salah satu materi yang diajarkan adalah pewarnaan rambut *single* aplikasi, yaitu teknik perubahan warna rambut menggunakan satu jenis pewarna tanpa proses bleaching. Materi ini menggabungkan teori dan praktik, serta menuntut pemahaman yang kuat mengenai alat, bahan, teknik, serta prosedur kerja yang tepat (Yolprezmzcky, 2023). Melalui kegiatan wawancara bersama guru mata pelajaran serta lima peserta didik kelas XI, terungkap bahwa mayoritas siswa menghadapi kendala dalam memahami materi pewarnaan rambut. Hambatan utama terletak pada media pembelajaran berupa buku paket yang terbatas jumlahnya dan modul yang berwarna hitam putih sehingga tampak kurang menarik dan sulit dipahami bagi siswa. Banyak siswa yang masih mendapat nilai pengetahuan dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) dalam materi ini.

Guru juga menyampaikan bahwa keterbatasan perangkat teknologi serta kurangnya kebiasaan membaca siswa memperparah rendahnya pemahaman materi. Hal ini mendorong perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih menarik, informatif, dan mudah diakses oleh siswa. Satu dari sekian solusi potensial yakni pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Flipbook*, yang memungkinkan integrasi antara teks,

gambar berwarna, elemen audio, dan efek menarik seperti membuka halaman buku.

Flipbook adalah media digital berbasis web yang mampu mengubah file PDF menjadi tampilan seperti buku nyata dengan fitur interaktif seperti navigasi halaman, integrasi multimedia, dan aksesibilitas tinggi (Hidayatullah, 2024). *Flipbook* dapat dibuat melalui website seperti *Heyzine*, dan dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti smartphone maupun laptop tanpa perlu mengunduh aplikasi tambahan. Menurut Sari & Marlina (2022), *flipbook* memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan karena memadukan tampilan visual, fitur interaktif, serta aksesibilitas yang tersedia setiap waktu dan di berbagai tempat.

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* dalam pembelajaran berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan partisipasi aktif dan pemahaman mendalam siswa dalam beragam bidang studi. Seperti penelitian oleh Rahayu et al. (2021) menemukan bahwa *flipbook* interaktif dapat memperkuat pencapaian akademik peserta didik sebesar 0,43 poin dalam kategori sedang, dengan tingkat respons positif mencapai 81%. Selain itu, riset yang dilaksanakan oleh Saparina et al. (2020) juga menegaskan bahwasanya *flipbook* memiliki efektivitas tinggi ketika dimanfaatkan sebagai sarana pengajaran dengan lebih dari 80% siswa memberikan respons positif. Melalui pengembangan media *flipbook* yang memuat gambar berwarna, penjelasan prosedur, ilustrasi alat dan bahan, serta urutan kerja yang runtut serta komunikatif, diharapkan peserta didik mampu menguasai materi secara lebih optimal. Siswa juga dapat mengakses materi secara mandiri di luar jam sekolah, mengulang materi sesuai kebutuhan, serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Penggunaan *flipbook* juga menjadi solusi terhadap keterbatasan media cetak dan peralatan praktik yang sering menjadi kendala dalam pembelajaran keterampilan di sekolah kejuruan.

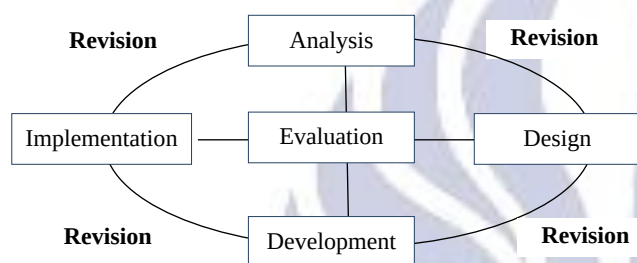
Dengan memperhatikan konteks yang telah dijelaskan, studi ini ditujukan untuk: 1) Menilai kelayakan penggunaan media pembelajaran interaktif yang berbasis *Flipbook* dalam mencapai tujuan belajar pewarnaan rambut satu aplikasi di SMKN 1 Pacitan. 2) Mengukur hasil kognitif siswa terkait pencapaian belajar pewarnaan rambut satu aplikasi di SMKN 1 Pacitan. 3) Meneliti tanggapan siswa terhadap proses pewarnaan rambut satu aplikasi menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Flipbook* di SMKN 1 Pacitan.

Dengan adanya inovasi media pembelajaran interaktif berbasis *Flipbook* ini, diharapkan proses pembelajaran di SMKN 1 Pacitan menjadi lebih efektif,

menarik, dan mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari pewarnaan rambut *single* aplikasi. Inovasi ini diharapkan tidak hanya memberikan solusi jangka pendek terhadap keterbatasan media di sekolah, tetapi juga menjadi contoh perancangan sarana edukasi yang bisa diterapkan di institusi pendidikan lainnya.

METODE

Penelitian ini tergolong dalam jenis *Research and Development* (R&D), yang memusatkan perhatian pada penciptaan media pendidikan interaktif yang menggunakan *Flipbook*. Proses pengembangan yang diterapkan adalah model ADDIE, meliputi atas lima langkah terperinci: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2018).



Gambar 1. Desain Penelitian ADDIE
(Sumber: Sugiyono, 2019)

Uji coba dilakukan pada 31 siswa, dan data dikumpulkan untuk menilai kualitas media yang dikembangkan. Tahap *evaluation* dilakukan dengan mengevaluasi umpan balik dari hasil validasi dan respon siswa, meskipun tahapan ini tidak dilakukan secara menyeluruh karena keterbatasan waktu.

Informasi yang dikumpulkan dalam studi ini didapatkan melalui pengamatan, tes hasil belajar yang dirancang untuk mengevaluasi capaian kognitif siswa, serta kuesioner yang digunakan untuk menentukan tanggapan siswa terhadap pengajaran teknik pewarnaan rambut dengan aplikasi tunggal menggunakan media pembelajaran interaktif *flipbook*. Observasi dilakukan oleh para ahli menggunakan instrumen lembar observasi yang telah disusun, tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda untuk mengukur pemahaman kognitif, dan Kuesioner tanggapan peserta didik dipakai untuk mengidentifikasi reaksi siswa terhadap proses pembelajaran pewarnaan rambut satu warna dengan memanfaatkan sarana pembelajaran digital menggunakan *flipbook*. Teknik analisis data bersifat kuantitatif deskriptif, meliputi analisis kelayakan media menggunakan rata-rata skor penilaian validator.

Tabel 1. Evaluasi Kelayakan Media

Penilaian	Nilai/Skor
Sangat Baik (SB)	5

Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Tidak Baik (TB)	2
Sangat Tidak Baik (STB)	1

(Sugiyono, 2018)

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

(Sudjana 2005)

Keterangan:

$\bar{x}$ = Nilai rata - rata

$\sum xi$ = Jumlah semua nilai/skor

n = Jumlah validator

Analisis hasil belajar siswa berdasarkan ketuntasan klasikal dilakukan dengan menganalisis proporsi siswa yang memperoleh nilai melebihi batas ketuntasan dibandingkan dengan jumlah keseluruhan siswa dalam kelas. Berikut merupakan tabel klasifikasi ketuntasan hasil belajar.

Tabel 2. Klasifikasi Ketuntasan Hasil Belajar

Presentase (%)	Kriteria
0% - 20%	Sangat Rendah
21% - 40%	Rendah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

$$\frac{\sum \text{siswa yang tuntas} \geq 76}{\sum \text{total siswa}} \times 100\%$$

(Trianto. 2010)

Selain itu, metode pengolahan informasi yang dipakai guna menilai tanggapan peserta didik dilakukan dengan perhitungan nilai rata-rata. Kuesioner tersebut akan diisi oleh peserta didik sesudah pembelajaran dijalankan dengan memanfaatkan media ajar digital berbasis *flipbook*. Skala penilaian tanggapan siswa disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Skala Penilaian Respon Siswa

Nilai/ Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Baik
2	Tidak Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

(Sugiyono, 2018)

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

(Sudjana 2005)

Keterangan:

$\bar{x}$ = Nilai rata - rata

$\sum xi$ = Total skor jawaban

n = Jumlah siswa

Adapun rentang kriteria hasil analisis yang akan digunakan dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. Klasifikasi Respon Peserta Didik

Nilai rata-rata	Kriteria
1,00-1,50	Sangat Rendah
1,51-2,50	Rendah
2,51-3,50	Cukup
3,51-4,50	Baik
4,51-5,00	Sangat Baik

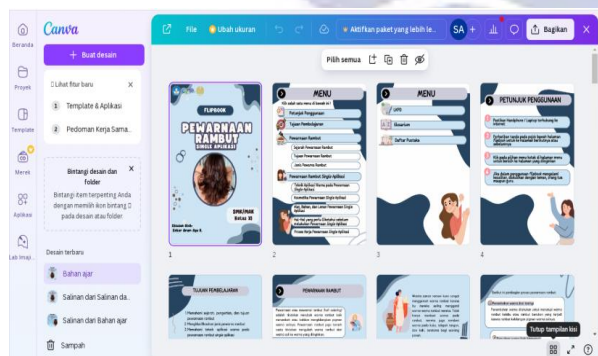
(Sumber: Riduwan, 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Flipbook*

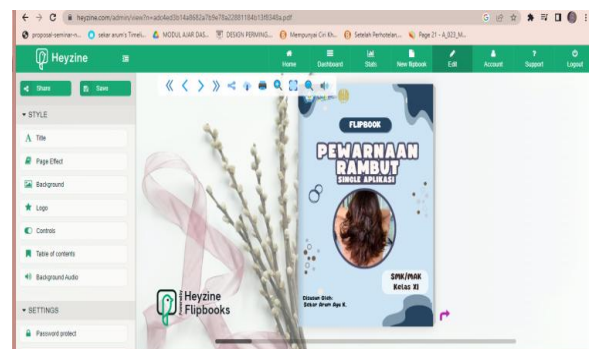
Media *Flipbook* yang dikembangkan memiliki fitur yang menarik dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa dalam mempelajari pewarnaan rambut single aplikasi. Pada fase evaluasi, telah diadakan sesi tanya jawab bersama pendidik serta peserta didik kelas XI untuk menggali kebutuhan dan hambatan selama pembelajaran. Berdasarkan kesimpulan dari hasil wawancara menunjukkan bahwa perancangan sarana edukatif komunikatif berplatform *Flipbook* ditetapkan sebagai alternatif dalam proses pengajaran teknik pewarnaan rambut *single* aplikasi.

Di fase perancangan disusun instrumen penelitian berupa lembar observasi kualifikasi perangkat, tes capaian pembelajaran, serta kuesioner tanggapan peserta didik . Rancangan perangkat pembelajaran meliputi Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), serta modul ajar. Desain media berupa storyboard dikembangkan dan divisualisasikan melalui aplikasi Canva sebagai dasar pembuatan media *flipbook*.



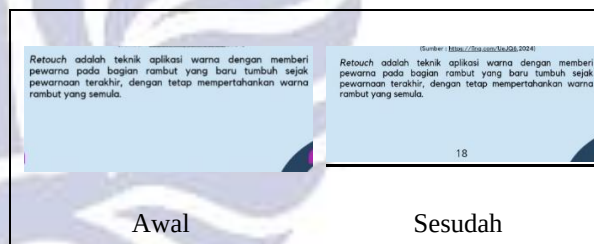
Gambar 2. Proses Menungkan Rancangan Desain pada Aplikasi Canva

Produk *flipbook* dikembangkan dengan mengekspor desain dari Canva ke format PDF, kemudian diunggah dan diedit di website Heizine. Pada tahap ini dilakukan penambahan latar belakang warna, backsound, efek halaman membalik (*flip effect*), serta tombol navigasi interaktif untuk meningkatkan daya tarik dan kemudahan penggunaan media.



Gambar 3. Tahapan Realisasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Flipbook*

Produk kemudian divalidasi oleh enam validator terdiri atas ahli materi (1 dosen tata rias, 1 guru SMKN 1 Pacitan), ahli media (2 dosen tata rias), dan ahli bahasa (1 dosen sastra, 1 guru bahasa Indonesia SMKN 1 Pacitan). Validasi mencakup aspek materi, media, dan bahasa, dengan hasil keseluruhan menunjukkan media layak digunakan. Beberapa saran perbaikan dari validator diantaranya: penambahan nomor halaman, perbaikan font halaman sampul, penomoran gambar, penulisan huruf kapital subjudul, dan perbaikan penulisan daftar pustaka. Setelah revisi, perbaikan tersebut tampak pada gambar berikut.



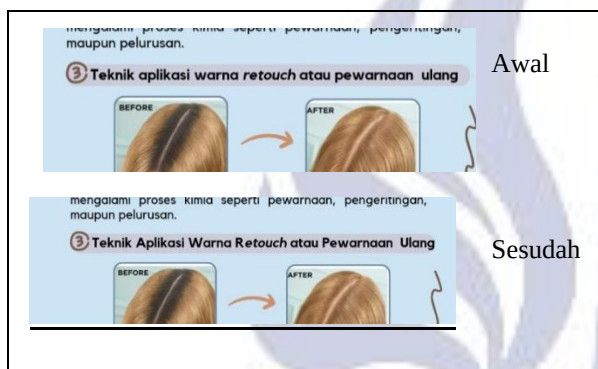
Gambar 4. Perbaikan Penambahan Nomor Halaman



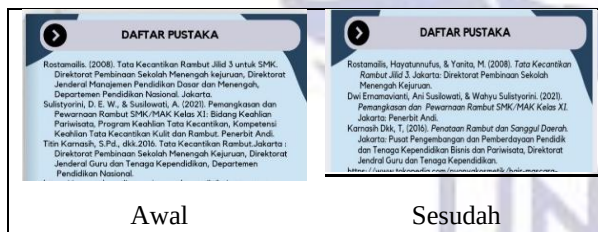
Gambar 5. Penyempurnaan Urutan Penomoran Gambar



Gambar 6. Penyempurnaan Penggunaan Huruf Kapital dalam Sub Judul Materi



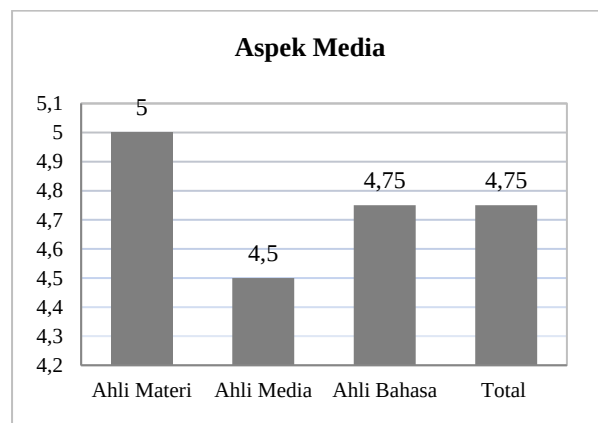
Gambar 7. Perbaikan Penulisan Huruf Kapital Pada Sub Judul Materi



Gambar 8. Perbaikan Pada Penulisan Daftar Pustaka Yang Benar

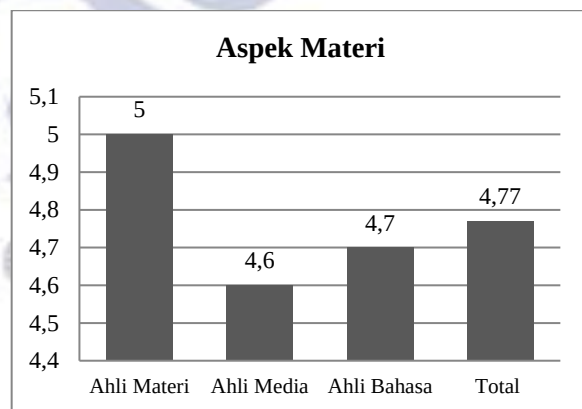
Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Flipbook*

Hasil data pada penelitian ini diperoleh melalui pelaksanaan validasi oleh 6 orang validator. Berikut adalah rincian hasil penilaian validator media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook*.



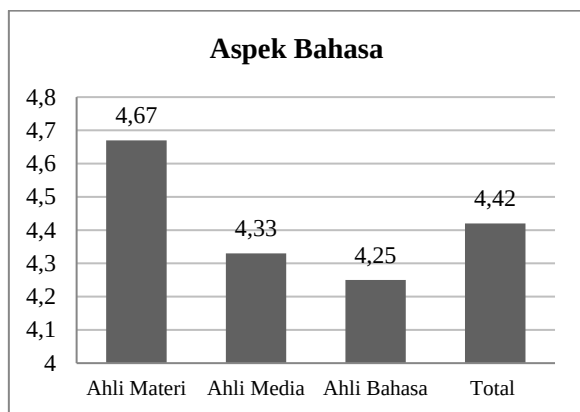
Gambar 9. Diagram Kelayakan Media pada Aspek Media

Hasil evaluasi terhadap aspek media *Flipbook* menunjukkan bahwa para ahli memberikan penilaian yang umumnya positif. Ahli Materi memberikan skor tertinggi sebesar 5, yang mencerminkan kepuasan penuh terhadap kualitas media yang dinilai. Sementara itu, Ahli Media memberikan skor 4,5, menunjukkan bahwa meskipun media *Flipbook* dianggap layak, masih terdapat aspek yang dapat disempurnakan. Melalui perspektif kebahasaan, Ahli Bahasa memandang jika skor 4,75 mengindikasikan jika media ini memiliki kualitas yang baik tetapi masih perlu sedikit perbaikan. Secara keseluruhan, nilai rata-rata 4,75 mengindikasikan bahwa *Flipbook* telah memenuhi standar kelayakan yang tinggi dan dianggap baik oleh para ahli. Meskipun demikian, beberapa aspek tertentu, terutama dalam aspek media dan kebahasaan, masih dapat ditingkatkan untuk mencapai kualitas optimal.



Gambar 10. Diagram Kelayakan Media pada Aspek Materi

Rerata skor pada aspek materi mencapai 4,77, di mana termasuk pada kategori “sangat baik”. Ini mengindikasikan jika konten materi telah selaras dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, serta disusun secara terstruktur dan sesuai dengan konteks yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

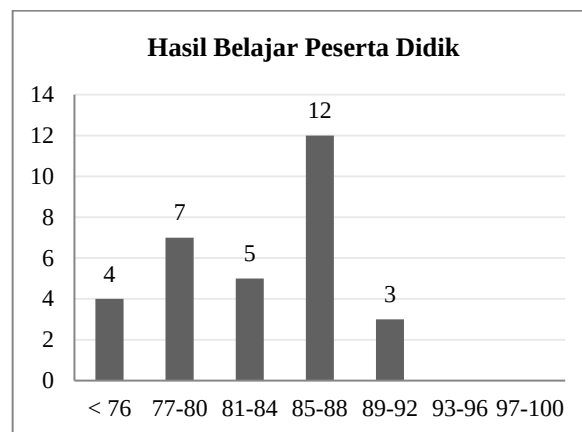


Gambar 11. Diagram Evaluasi Kelayakan Media Berdasarkan Aspek Kebahasaan

Dalam aspek bahasa, materi pembelajaran interaktif yang menggunakan *flipbook* memperoleh nilai rata-rata 4,42, yang masuk dalam klasifikasi “baik”. Hasil analisis validasi kelayakan menunjukkan bahwa aspek media mendapatkan nilai rata-rata sebesar 4,75. Disamping itu, aspek materi memperoleh rerata skor 4,77. Jika ketiga aspek tersebut digabungkan, maka diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 4,64. Nilai tersebut menempatkan media pembelajaran *flipbook* dalam kategori “sangat baik”, membuktikan bahwa media ini memiliki kelayakan tinggi untuk diaplikasikan pada aktivitas pembelajaran, terutama saat penyampaian materi pewarnaan rambut *single* aplikasi. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ulya et al., (2021), yang mengembangkan media pembelajaran *flipbook* interaktif pada kompetensi dasar teknik pemangkas rambut *increase layer* untuk siswa SMK. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa media *flipbook* interaktif sangat efektif dalam mendukung pembelajaran praktik di bidang penataan rambut. Di samping itu, penelitian yang dilaksanakan oleh Pratama et al., (2024) mengulas pemanfaatan *flipbook* interaktif dalam pembelajaran di SMK. Temuan dari studi itu mengungkap bahwasanya penerapan sarana *flipbook* interaktif berpengaruh positif dalam memperbaiki pemahaman konsep dan keterampilan praktik murid.

Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil pembelajaran siswa dinilai melalui ujian yang dilaksanakan saat percobaan pemanfaatan media pengajaran. Ujian ini terdiri atas 40 pertanyaan pilihan ganda yang diisi oleh siswa pada lembar soal yang telah disiapkan. Setelah pelaksanaan tes, diperoleh data mengenai capaian hasil belajar siswa seperti berikut :



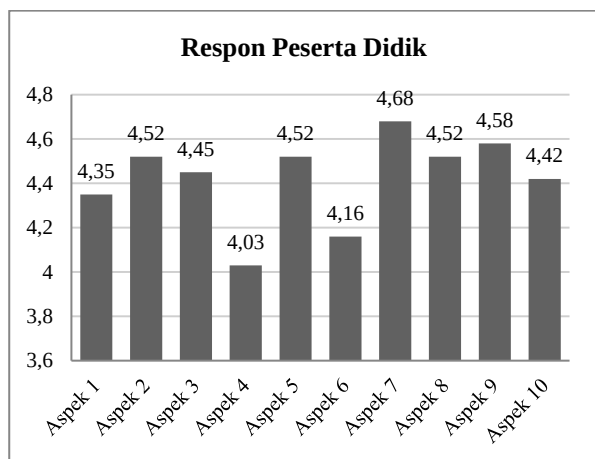
Gambar 12. Diagram Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik

Berdasar pada diagram yang ditampilkan, rentang nilai dengan jumlah peserta didik terbanyak adalah 85–88, yang dicapai oleh 12 siswa. Sementara itu, rentang 89–92 menjadi kelompok dengan jumlah paling sedikit, hanya 3 siswa yang meraih nilai dalam rentang tersebut. Ada juga 4 pelajar yang nilainya tidak mencapai batas minimum Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP), yaitu di bawah 76. Secara keseluruhan, rata-rata prestasi belajar siswa berada di angka 82,5, dengan persentase kelulusan mencapai 87%.. Mengacu pada tabel kriteria penilaian pada Bab III, hasil belajar yang dicapai dalam klasifikasi ini tergolong sebagai “sangat baik”.

Akibatnya, kelas dinyatakan telah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Penemuan oleh Putri (2020) turut menguatkan hasil pengkajian ini, di mana ia memaparkan jika penggunaan media *flipbook* dalam pembelajaran mampu mencapai tingkat ketuntasan klasikal hingga 80%, sehingga sarana tersebut dinilai efisien untuk dimanfaatkan dalam proses pengajaran. Mengacu pada hal itu, dapat disarikan bahwa sarana ajar interaktif berbasis *flipbook* mampu membantu pelajar dalam memperoleh nilai di atas KKTP dan mencapai capaian studi yang maksimal.

Respon Peserta Didik

Peneliti mengukur respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* pada capaian pembelajaran pewarnaan rambut *single* aplikasi setelah siswa mengamati sarana pengajaran yang sudah dirancang. Evaluasi hasil umpan balik dari siswa mencakup 10 elemen.



Gambar 13. Diagram Respon Peserta Didik

Berdasarkan tampilan diagram, didapati jika pernyataan aspek 7 memperoleh nilai rerata paling tinggi, yaitu *"Saya merasa tulisan dalam flipbook ini terlihat dengan jelas."* Sementara itu, aspek 4 mendapatkan nilai rata-rata terendah, yaitu pernyataan *"Penggunaan flipbook membuat saya menjadi lebih aktif dalam pembelajaran."* Meskipun demikian, aspek tersebut masih tergolong dalam kategori "baik". Nilai yang lebih rendah pada aspek 4 disebabkan oleh minimnya elemen interaktif dalam *flipbook*, seperti tidak adanya fitur kuis atau simulasi. Hal ini menyebabkan peserta didik cenderung pasif, mengikuti materi tanpa adanya dorongan untuk mengeksplorasi lebih jauh, sehingga keterlibatan serta keaktifannya selama aktivitas pembelajaran menjadi kurang maksimal.

Penelitian oleh Fitriya et al., (2024) mengungkapkan bahwa elemen seperti simulasi, kuis, dan aktivitas berbasis interaksi mampu mendorong lingkup pembelajaran kian dinamis dan kolaboratif. Siswa yang awalnya kurang aktif menjadi lebih bersemangat dalam berdiskusi dan berpraktik, karena mereka dapat berinteraksi langsung dengan materi yang dipelajari. Secara keseluruhan, rata-rata penilaian respon peserta didik mencapai 4,42, yang menurut kriteria pada Bab III termasuk dalam kategori "baik".

Dari total 31 peserta didik yang terlibat, hasil perolehan rerata skor respon siswa atas penggunaan media pembelajaran *flipbook* adalah 4,42, yang tergolong dalam kategori "baik". Hasil ini selaras dengan hasil pengkajian oleh Salsabila (2023), yang mengindikasikan jika hasil kuesioner siswa yang merespons media sejenis menunjukkan nilai rata-rata 4,28, yang turut terklasifikasi "sangat baik". Rochaendi et al., (2024) menegaskan jika media pembelajaran sudah sepatutnya memiliki daya tarik dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Sementara itu, (Rosyida, 2022) menyatakan bahwa respon positif siswa dapat menjadi indikator

kenyamanan dan antusiasme mereka dalam menggunakan media pembelajaran yang diterapkan. Oleh karena itu, pembuatan media pembelajaran interaktif dengan basis *flipbook* untuk hasil belajar dalam pewarnaan rambut dengan satu aplikasi dianggap sukses dan pantas dipakai sebagai bantuan pengajaran di kelas.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* pada capaian pembelajaran pewarnaan rambut *single* aplikasi untuk siswa kelas XI Jurusan Tata Kecantikan Kulit dan Rambut di SMK Negeri 1 Pacitan telah berlangsung dengan baik dan menghasilkan pencapaian yang optimal. Pengembangan dilakukan secara sistematis berdasarkan model ADDIE, mulai dari tahap analisis hingga evaluasi, serta melibatkan validasi dari para ahli di bidang materi, media, dan bahasa. Berdasarkan hasil validasi, media yang dikembangkan tergolong pada kategori "sangat baik" dan terindikasi dipergunakan selama aktivitas pembelajaran. Nilai rerata hasil pembelajaran siswa mencapai 82,5 melalui tingkat ketuntasan klasikal sebesar 87% mengindikasikan media dapat membantu pemahaman materi bagi siswa. Sementara itu, respon peserta didik terhadap media menunjukkan rerata skor 4,42 dan termasuk dalam kategori "baik", yang menandakan bahwa media ini menarik dan memberikan pengalaman belajar yang positif.

Saran

Disarankan agar pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* selanjutnya lebih memperhatikan peningkatan elemen interaktif seperti kuis, simulasi, atau fitur lain yang mampu menari siswa untuk turut berpartisipasi aktif selama aktivitas pembelajaran. Pengembangan media serupa juga dapat diterapkan pada materi lain dalam kompetensi keahlian Tata Kecantikan untuk memperkaya variasi pembelajaran dan mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka secara optimal. Penelitian lanjutan dapat memperluas jangkauan peserta didik dan memperpanjang masa waktu uji guna mengukur kualitas media secara lebih menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

Fitriya, A. P., Rahmawati, N. D., Saadah, K., & Siswanto, J. (2024). PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *NUSRA: Jurnal*

Penelitian Dan Ilmu Pendidikan, 5(3), 1512–1522.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3232>

- Hidayatullah, H. M. (2024). *Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Flipbook Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VIII di SMP Negeri 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Irwanto, I. (2024). KAJIAN LITERATUR FILOSOFI PENDIDIKAN VOKASIONAL MENURUT TEORI PROSSER (1925) BERBASIS DUNIA KERJA. *Social Sciences Journal (SSJ)*, 2(4), 10–23.
<https://journal.pdphi.com/index.php/SSJ/article/view/104/102>
- Pebriyanti, S. L. M. I., Divayana, D. G. H., & Kesiman, I. M. W. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Di SMP Negeri 1 Seririt. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1), 50.
<https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.31110>
- Pratama, Y. A., Andayani, E., Sarmi, & Mustikawati, E. (2024). Peningkatan Kemampuan Bernalar Kritis Mata Pelajaran Ekonomi Melalui Model Problem Based Learning Pada Peserta Didik Kelas XI IPS 4 SMAN 6 Malang. *Seminar Nasional PPG UNIKAMA*, 1, 720–729. Seminar Nasional PPG UNIKAMA
- Putri, R. A., Uchtiawati, S., & Fauziyah, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Flip Book Menggunakan Kvisoft Flip Book Maker Berbasis Seni Budaya Lokal. *DIDAKTIKA : Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 26(2), 1.
<https://doi.org/10.30587/didaktika.v26i2.1468>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Rahayu, D., Pramadi, R. A., Maspupah, M., & Agustina, T. W. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education*, 2(2), 105–114.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Rochaendi, E., Fuadi, A., & Sholihah, D. A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran* (E. Rochaendi (ed.); 1st ed.). ITERA Pres.
- Rosyida, P. N. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPCHART DILENGKAPI QUICK RESPONSE (QR) CODE PADA MATERI VIRUS UNTUK SISWA KELAS X SMA*. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq.
- Salsabila, D. (2023). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI EMODO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI*
- HIDROKARBON*. UIN Syarif Hidayatullah.
- Sari, A. P., & Marlina, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Administrasi Transaksi pada Siswa SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4102–4115.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2623>
- Titin, Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4, 111–123.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>
- Ulya, N. H., Lutfiati, D., Pritasari, O., & Wilujeng, B. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS FLIPBOOK PADA KOMPETENSI DASAR PEMANGKASAN RAMBUT TEKNIK INCREASE LAYER KELAS XI SMK. *E-Journal Unesa*, 10, 132–144.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jtr.v10n3.p132-144>
- Yolprezmzcky, S. O. D. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS VIDEOSCRIBE PADA CAPAIAN PEMBELAJARAN PEWARNAAN RAMBUT SINGLE APLIKASI DI SMKN 8 SURABAYA. *E-Jurnal*, 12, 410–421.
<https://doi.org/10.48175/ijarsct-13062>
- Saparina, M., Suratman, D., & Nursangaji, A. (2020). Kelayakan Flipbook Digital sebagai Media Pembelajaran pada Mater Lingkaran di Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(9), 1–11.
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/42466>

HUBUNGAN PENGETAHUAN K3 DENGAN PENERAPAN K3 PADA SISWA TATA KECANTIKAN DI LABORATORIUM KULIT DAN RAMBUT SMKN 6 SURABAYA

Wiji Dwi Lestari

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

wijidwi.21012@mhs.unesa.ac.id

Dindy Sinta Megasari¹, Octaverina Kecvara Pritasari², Sri Usodoningtyas³

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

dindymegasari@unesa.ac.id

Abstrak

Laboratorium sebagai tempat kerja juga harus memperhatikan keselamatan dan kesehatan kerja (K3) terutama laboratorium pendidikan. Penelitian ini bermaksud guna menganalisis hubungan antara pengetahuan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) dengan penerapan K3 pada siswa jurusan Tata Kecantikan di Laboratorium Kulit dan Rambut SMKN 6 Surabaya. Metode yang dipergunakan di penelitian ini ialah pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian korelasional. Populasi penelitian terdiri dari siswa kelas X jurusan Tata Kecantikan, dengan sampel sebanyak 32 siswa. Instrumen penelitian yang dipergunakan di penelitian ini ialah soal pilihan ganda dan lembar observasi. Analisis data mempergunakan uji korelasi Pearson Product Moment dan Uji Koefisien Determinasi. Temuan penelitian memperlihatkan bahwasannya pengetahuan siswa tentang K3 terkategori sangat baik dengan persentase 90%. Implementasi K3 juga menunjukkan hasil yang sangat baik dengan persentase 94%. Analisis menggunakan uji korelasi Pearson memperlihatkan didapatnya korelasi yang signifikan diantara pengetahuan K3 dan penerapan K3, dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,838, yang mengindikasikan hubungan yang sangat kuat. Koefisien determinasi menunjukkan bahwa 70,2% variasi dalam penerapan K3 dapat dijelaskan oleh pengetahuan K3. Berdasar temuan penelitian ini, bisa diambil kesimpulan bahwasannya pengetahuan K3 yang baik berkontribusi positif terhadap penerapan K3 di laboratorium. Oleh karena itu, penting bagi siswa agar terus meningkatkan pemahaman dan kesadaran akan K3 guna menciptakan lingkungan belajar yang sehat dan aman, menciptakan lingkungan laboratorium yang aman bagi siswa di jurusan Tata Kecantikan SMKN 6 Surabaya.

Kata Kunci: Pengetahuan K3, Penerapan K3, Siswa, Tata Kecantikan, Laboratorium.

Abstract

The laboratory as a workplace must also pay attention to occupational health and safety (K3), especially in educational laboratories. This study aims to analyze the relationship between knowledge of Occupational Health and Safety (K3) and its implementation among students in the Beauty Therapy program at the Skin and Hair Laboratory of SMKN 6 Surabaya. The research method employed is a quantitative approach with a correlational research design. The population of the study consists of 32 students from the 10th grade of the Beauty Therapy program. The research instruments used in this study are multiple-choice questions and observation sheets. Data analysis was conducted using the Pearson Product Moment correlation test and the Coefficient of Determination test. The results indicate that students' knowledge of K3 is categorized as very good, with a percentage of 90%. The implementation of K3 also shows very good results, achieving a percentage of 94%. Analysis using the Pearson correlation test reveals a significant relationship between K3 knowledge and its implementation, with a correlation coefficient of 0.838, indicating a very strong relationship. The coefficient of determination shows that 70.2% of the variation in K3 implementation can be explained by K3 knowledge. From these findings, it can be concluded that good K3 knowledge positively contributes to the implementation of K3 in the laboratory. Therefore, it is essential for students to continuously enhance their understanding and awareness of K3 to create a healthy dan safe learning environment, thereby ensuring a secure laboratory environment for students in the Beauty Therapy program at SMKN 6 Surabaya.

Keywords: K3 Knowledge, K3 Implementation, Students, Beauty, Laboratory.

PENDAHULUAN

Bidang industri di Indonesia mengalami perkembangan yang begitu pesat, hal ini bisa dilihat dari semakin banyaknya bidang industri yang berdiri di Indonesia, salah satunya yaitu industri kecantikan (Fitria Susiani et al., 2021). Selaras akan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka peralatan dan cara kerja di dunia industri semakin modern dan canggih, mekanisme cara kerja dengan peralatan canggih dan modern ini tidak senantiasa memberi kepada kemudahan dan keuntungan bagi pekerja, namun memberi dampak negatif pula salah satunya yaitu dapat mengakibatkan terjadinya kecelakaan kerja. Oleh sebabnya untuk mendapatkan kinerja yang optimal maka perlu diterapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) (Gunawan, 2022).

Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) ialah usaha guna mewujudkan keamanan serta mengurangi adanya kecelakaan dan kontaminasi penyakit ditempat kerja. Tidak hanya dibidang industri, tetapi di sektor pendidikan, khususnya di laboratorium jurusan tata kecantikan yang melibatkan alat dan bahan kimia (Imron Hidayat et al., 2022). Laboratorium pendidikan memiliki resiko kecelakaan yang lebih tinggi dibanding dengan laboratorium untuk kegiatan industri, hal ini terjadi karena pada laboratorium pendidikan praktikum masih dalam tahap belajar, sehingga belum sepenuhnya menguasai prosedur kerja dengan baik dan benar, sedangkan pada laboratorium industri kegiatan dilakukan secara terus menerus dan pekerja sudah ahli dalam bidangnya (Cahyaningrum et al., 2019).

Laboratorium selaku tempat kerja juga harus memperhatikan K3. Di Indonesia sudah banyak terjadi kasus kecelakaan kerja, contohnya, di laboratorium kimia fakultas farmasi Universitas Indonesia pada tanggal 16 Maret 2015 telah terjadi kasus kecelakaan kerja yang mengakibatkan 14 orang terluka terkena pecahan labu destilasi (Pratiwi et al., 2022). Banyak kasus kecelakaan kerja salah satunya di laboratorium SMK. Laboratorium di SMK bertujuan untuk menunjang aktifitas belajar siswa yang berguna untuk menunjang proses keberhasilan dalam proses pembelajaran peserta didik (Desmira et al., 2022).

Laboratorium di SMKN 6 Surabaya jurusan tata kecantikan salah satunya yaitu laboratorium kulit dan rambut, laboratorium ini merupakan sarana penunjang dalam melakukan pelatihan dan pembelajaran tentang tata kecantikan kulit dan rambut yang dilengkapi dengan berbagai fasilitas penunjang, apabila kegiatan praktik yang dilakukan didalam laboratorium kulit dan rambut tidak dilakukan sesuai prosedur maka akan terjadi gangguan K3 atau kecelakaan kerja baik bagi pekerja maupun klien, oleh sebabnya begitu penting guna

mengimplementasikan K3 di laboratorium untuk mencegah terjadinya kecelakaan kerja (Hadi et al., 2023).

Laboratorium perlu memperhatikan beberapa hal diantaranya (Standart Operasional Prosedur) SOP, pengawas K3, dan (Alat Perlindungan Diri) APD (Asiyatul Janah et al., 2022). Berdasarkan hasil observasi penulis di SMKN 6 Surabaya menunjukkan bahwa masih terdapat siswa tata kecantikan yang belum sepenuhnya menyadari akan pentingnya K3 di laboratorium kulit dan rambut, kurangnya kesadaran siswa dapat dilihat dari penggunaan Alat Perlindungan Diri (APD) yang belum lengkap, penanganan bahan kimia yang kurang tepat, penggunaan alat listrik yang masih ceroboh.

Berdasarkan uraian diatas, terlihat adanya kesenjangan antara pengetahuan yang dimiliki oleh siswa dengan penerapan K3 di laboratorium kulit dan rambut. Oleh sebabnya peneliti tertarik guna melaksanakan penelitian berjudul “Hubungan Pengetahuan K3 Dengan Penerapan K3 Pada Siswa Tata Kecantikan Di Laboratorium Kulit Dan Rambut SMKN 6 Surabaya”, dengan memahami hubungan ini harapannya bisa mendapat solusi yang tepat guna meningkatkan pemahaman siswa dalam penerapan K3, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang aman dan sehat bagi semua pihak.

METODE

Penelitian ini ialah penelitian deskriptif mempergunakan pendekatan kuantitatif, jenis penelitian yang dipergunakan ialah penelitian korelasional karena mencari tingkat hubungan diantara variabel satu dengan variabel lainnya. Penelitian ini dilaksanakan di laboratorium kulit dan rambut SMKN 6 Surabaya, waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus - Desember sekitar 4 bulan, pelaksanaannya dilakukan pada saat pelajaran K3 sudah dilaksanakan.

Pada penelitian ini populasi yang diambil ialah siswa kelas X jurusan tata kecantikan di laboratorium kulit dan rambut SMKN 6 Surabaya, sampel yang dijadikan subjek penelitian ini ialah siswa kelas X jurusan tata kecantikan 2 yang totalnya 32 siswa. Variabel di penelitian ini terdiri atas dua variabel, yakni variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Pada penelitian ini memiliki satu variabel bebas yakni pengetahuan K3, sedangkan variabel terikat adalah penerapan K3 pada siswa tata kecantikan di laboratorium kulit dan rambut SMKN 6 Surabaya.

Teknik pengumpulan data yang dipergunakan di penelitian ini ialah melalui penggunaan kuesioner dan lembar observasi, menurut (Nandy, 2021) kuesioner merupakan alat yang dipergunakan guna mendapatkan data melalui cara memberi pertanyaan ataupun

pernyataan tertulis, sedangkan lembar observasi ialah instrumen yang dipergunakan di penelitian guna mendapat data melalui melaksanakan pengamatan langsung pada objek yang akan diteliti (Ontowijoyo et al., 2022).

Instrumen penelitian yang dipergunakan ialah angket berupa soal pilihan ganda yang dipergunakan untuk mengukur pengetahuan K3 siswa dengan memberi sejumlah pertanyaan tertulis pada siswa guna dijawab, selanjutnya peneliti menggunakan lembar observasi untuk mengukur respon siswa terhadap penerapan K3 di laboratorium, pada lembar observasi ini siswa memberi tanda (✓) jika aspek yang diamati terlaksana.

Data hasil tes pilihan ganda pengetahuan K3 yang telah dilakukan oleh peserta didik kemudian dilakukan analisis dengan menghitung skor dan diuji melalui uji statistik. Langkah pertama yang wajib dilaksanakan dalam pengolahan data ini ialah menghitung skor jawaban dari masing-masing siswa, melalui penggunaan rumus seperti berikut :

$$\text{Nilai} : \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah maksimum}} \times 100$$

(Sugiyono, 2019)

Jumlah penilaian dari setiap soal pilihan ganda pengetahuan K3 akan di rata-rata dan kategori penilaian seperti berikut :

Tabel 1. Kategori Pengetahuan K3

No.	Tingkat Ketercapaian Pengetahuan K3	Kategori
1.	0% - 20%	Sangat kurang baik
2.	21% - 40%	Kurang baik
3.	41% - 60%	Cukup
4.	61% - 80%	Baik
5.	81% - 100%	Sangat baik

(Sugiyono, 2018)

Perolehan yang diperoleh dari lembar observasi penerapan K3 di laboratorium kulit dan rambut SMKN 6 Surabaya ialah mempergunakan persentase angket respon siswa dengan jawaban “ya” dan “tidak”, kriteria jawaban “ya” dan “tidak” ialah seperti berikut :

Tabel 2. Penilaian Lembar Observasi

No.	Jawaban	Skor
1.	Ya	1
2.	Tidak	0

(Sugiyono, 2019)

Guna mengetahui kriteria penilaian angket respon siswa, bisa dilihat di tabel berikut :

Tabel 3. Kategori Penerapan K3

No.	Tingkat Ketercapaian Penerapan K3	Kategori
1.	0% - 20%	Sangat kurang baik
2.	21% - 40%	Kurang baik
3.	41% - 60%	Cukup
4.	61% - 80%	Baik
5.	81% - 100%	Sangat baik

(Sugiyono, 2018)

Analisis data yang dipergunakan di penelitian ini ialah Uji korelasi Pearson Product Moment dan Uji Koefisien Determinasi. Guna melihat ada atau tidaknya hubungan pengetahuan K3 dengan penerapan K3, maka menggunakan uji korelasi *pearson*, perhitungan uji korelasi ini mempergunakan *software* statistik SPSS 26. Jika taraf signifikansi uji korelasi *pearson* < 0,05 maka bermakna didapati korelasi antar variabel, sebelum melaksanakan uji analisis korelasi, penting untuk memastikan bahwa data harus berdistribusi normal terlebih dahulu, dasar pengambilan keputusan pada uji hipotesis adalah jika data yang dihasilkan bernilai positif sehingga hubungan antar variabel bersifat searah, sebaliknya, bila nilai yang dihasilkan bernilai negatif maka hubungan antar variabel bersifat tidak searah. Angka interval untuk koefisien korelasi yakni 0 hingga 1, bila koefisien tersebut mencapai angka 1, maka korelasi antar variabel sifatnya sempurna. Tingkat hubungan antar variabel dapat dipaparkan di tabel berikut :

Tabel 4. Pedoman Derajat Hubungan

No.	Interval koefisien	Tingkat hubungan
1.	0,00 – 0,199	Sangat lemah
2.	0,20 – 0,399	Lemah
3.	0,40 – 0,599	Sedang
4.	0,60 – 0,799	Kuat
5.	0,80 – 1,00	Sangat kuat

(Sugiyono, 2019)

Uji koefisien determinasi dilaksanakan guna menilai seberapa jauh variabel independen berpengaruh pada variabel dependen, nilai koefisien determinasi yakni pada rentang nol sampai satu, jika nilai koefisien determinasi mendekati 1, memperlihatkan bahwasannya variabel indepen hampir sepenuhnya dapat berpengaruh pada variabel dependen (Ghozali, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasar dilaksanakannya pengambilan data di SMKN 6 Surabaya dengan jumlah siswa kelas X tata kecantikan 2 yaitu 32 siswa didapatkan data sebagai berikut :

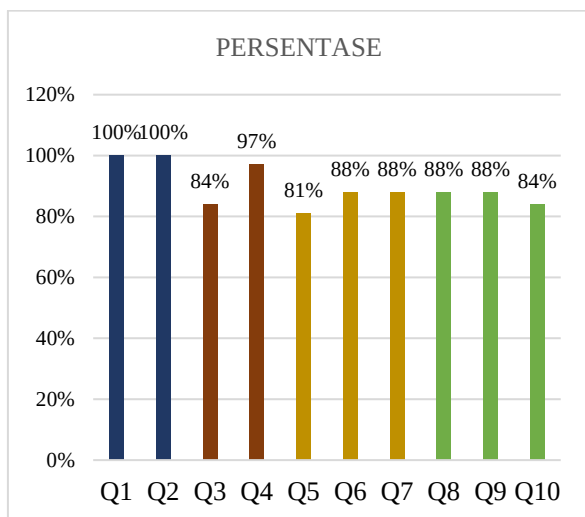


Diagram 1. Persentase Jawaban Setiap Soal

Berdasar diagram 1 didapati persentase terbesar di soal nomor 1 dan 2 dengan persentase sebesar 100% yang artinya seluruh siswa pada soal itu menjawab dengan benar. Berikutnya persentase 97% ada di nomor 4 yang artinya terdapat 1 siswa yang menjawab dengan tidak benar. Disisi lain persentase terendah terdapat pada soal nomor 5 dengan persentase 81% yang artinya terdapat 5 siswa yang menjawab soal dengan tidak benar pada indikator penyebab terjadinya kecelakaan kerja di laboratorium.

Setelah mengetahui persentase disetiap soal pada keseluruhan siswa kelas 10 tata kecantikan 2 di SMKN 6 Surabaya, selanjutnya data diolah guna mendapat persentase dari pengetahuan K3 dengan dibagi 4 kategori yaitu pengertian, tujuan, penyebab dan cara mengatasi kecelakaan kerja di laboratorium. Berikut diagram persentase pengetahuan K3 siswa disetiap indikator :

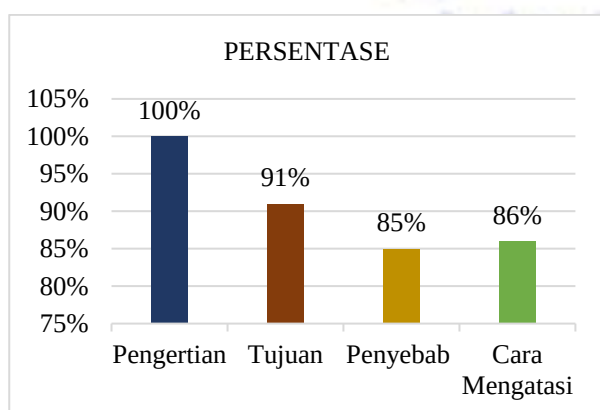


Diagram 2. Persentase Indikator Pengetahuan Siswa Tata Kecantikan SMKN 6 Surabaya

Indikator pengetahuan pengertian K3 mendapat persentase terbesar yaitu 100% dengan kategori sangat baik, kemudian indikator pengetahuan tujuan K3 mendapat persentase 91% dengan kategori sangat baik, untuk indikator pengetahuan penyebab terjadinya

kecelakaan kerja di laboratorium mendapat persentase 85% dengan kategori sangat baik, dan terakhir indikator pengetahuan cara mengatasi kecelakaan kerja di laboratorium mendapat persentase 86% dengan kategori sangat baik.

Indikator pengetahuan pengertian K3, tujuan K3, penyebab dan cara mengatasi dari siswa jurusan tata kecantikan di SMKN 6 Surabaya dilakukan dengan menggunakan lembar soal tes pilihan ganda dan mendapatkan penilaian sesuai instrument penelitian, pelaksanaan pembagian lembar soal pada siswa dilakukan dengan mengikuti prosedur secara sistematis.

Penerapan K3 pada siswa dilakukan dengan melalui lembar observasi dan mendapat nilai dari observer. Berikut hasil olah data penerapan K3 pada siswa tata kecantikan di SMKN 6 Surabaya :

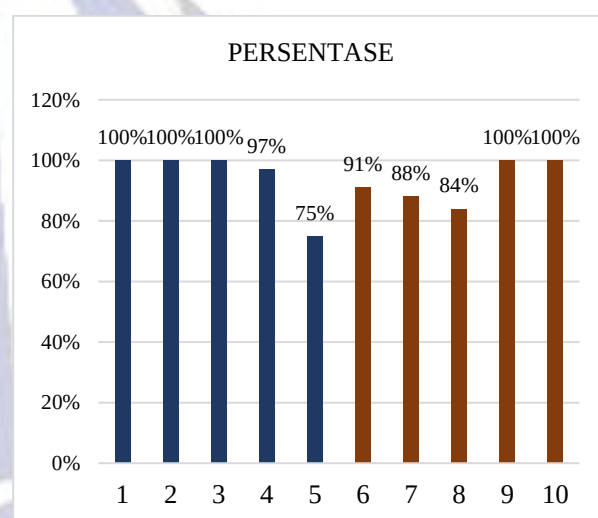


Diagram 3. Hasil Observasi Siswa

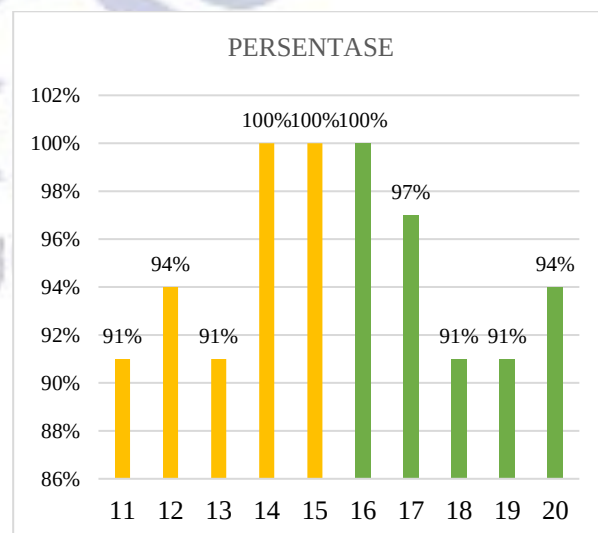


Diagram 4. Hasil Observasi Siswa

Berdasarkan diagram 3 dan 4 didapat bahwa dari 20 aspek terdapat 8 aspek mendapatkan nilai 100%, dan yang paling rendah terdapat pada aspek 5 yaitu tidak melanjutkan praktikum pada saat merasa lelah

mendapatkan nilai sebesar 75%, itu artinya siswa masih tetap melanjutkan praktikum apabila merasa lelah, sehingga kecelakaan kerja akan lebih mudah terjadi ketika seseorang merasa kelelahan.

Setelah mengetahui persentase disetiap aspek observasi, selanjutnya data diolah guna mendapat persentase dari penerapan K3 dengan dibagi 4 kategori yaitu mengidentifikasi bahaya, hierarki pengendalian, pengawasan K3, dan evaluasi K3 di laboratorium. kecelakaan kerja di laboratorium. Berikut diagram persentase penerapan K3 siswa disetiap indikator :

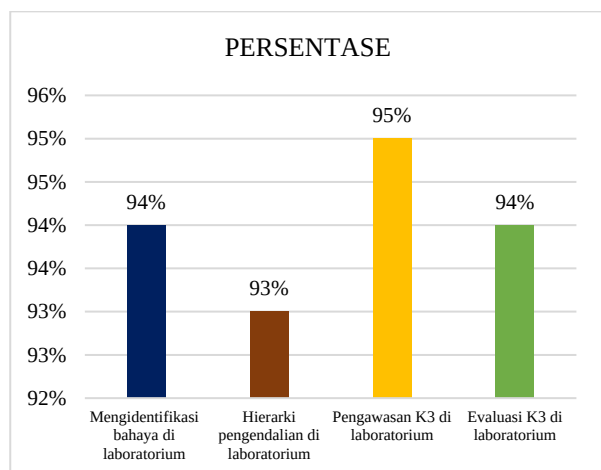


Diagram 5. Persentase Indikator Penerapan Siswa Tata Kecantikan SMKN 6 Surabaya

Indikator penerapan mengidentifikasi bahaya di laboratorium memperoleh persentase 94% terkategori sangat baik, kemudian indikator hierarki pengendalian di laboratorium memperoleh persentase 93% terkategori sangat baik, untuk indikator pengawasan K3 di laboratorium mendapat persentase terbesar yaitu 95% dengan kategori sangat baik, yang terakhir indikator evaluasi K3 di laboratorium mendapat persentase 94% terkategori sangat baik.

Hubungan pengetahuan K3 dengan penerapan K3 pada siswa tata kecantikan di laboratorium kulit dan rambut SMKN 6 Surabaya didapat melalui pengolahan data menggunakan SPSS 26 didapat data sebagai berikut :

Tabel 5. Pearson Correlation

Correlations			
		pengetahuan	penerapan
pengetahuan	Pearson Correlation	1	.838**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	32	32
penerapan	Pearson Correlation	.838**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	32	32

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Melalui pengujian korelasi antara 2 variabel di SPSS 26 banyak responden yakni 32 siswa, didapat bahwasannya nilai signifikan 0,000. Hal ini menunjukkan bahwasannya korelasi diantara

pengetahuan K3 dan penerapan K3 pada siswa tata kecantikan di SMKN 6 Surabaya didapat korelasi yang signifikan sebab sudah memenuhi syarat yakni $< 0,05$.

Berdasarkan pengolahan data oleh SPSS 26 tingkat hubungan pada nilai *pearson correlation* yakni 0,838. Hal ini memperlihatkan bahwasannya tingkat hubungan antara 2 variabel pengetahuan K3 dengan penerapan K3 pada siswa tata kecantikan di SMKN 6 Surabaya mempunyai tingkat korelasi yang begitu kuat yakni $> 0,80$.

Tabel 6. Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.838 ^a	.702	.692	5.91331

a. Predictors: (Constant), pengetahuan

Berdasarkan pengolahan data uji koefisien determinasi, hasil yang didapat menunjukkan bahwa penerapan K3 oleh siswa tata kecantikan di SMKN 6 Surabaya ditentukan oleh pengetahuan K3 sebesar 0,702 maka bisa ditarik kesimpulan bahwasannya besar pengaruh variabel independen pada variabel dependen sebesar 70,2%, dianggap kuat apabila nilai koefisien determinasi mendekati 1.

Pembahasan

Perolehan olah data didapat bahwasannya pengetahuan K3 pada siswa tata kecantikan di SMKN 6 Surabaya mendapat kategori sangat baik dengan persentase 90%. Menurut (Monisa, 2016) siswa jurusan tata kecantikan yang mempunyai pengetahuan K3 yang baik dapat menerapkannya secara efektif dalam praktik, sehingga bisa meminimalisir risiko adanya kecelakaan kerja dan meningkatkan keselamatan di lingkungan laboratorium praktik.

Hasil pengolahan data mendapatkan bahwa penerapan K3 pada siswa tata kecantikan di laboratorium kulit dan rambut SMKN 6 Surabaya mendapat persentase 94% terkategori sangat baik. Menurut (Puspitasari & Munna, 2022) penerapan K3 mempunyai peran yang besar dalam menekan risiko terjadinya kecelakaan kerja di laboratorium, serta menciptakan lingkungan belajar yang produktif dan aman.

Hasil pengolahan data mendapatkan bahwa hipotesis hubungan pengetahuan K3 dengan penerapan K3 pada siswa tata kecantikan di laboratorium kulit dan rambut SMKN 6 Surabaya mendapatkan *significance level* yakni $0,000 < 0,05$ (taraf signifikan), maka didapat Kesimpulan bahwasannya terdapat hubungan antara pengetahuan K3 dengan penerapan K3 pada siswa tata kecantikan di laboratorium kulit dan rambut SMKN 6 Surabaya.

Dalam kekuatan hubungan antara pengetahuan K3 dengan penerapan K3 mendapat nilai yakni 0,838. Nilai kekuatan hubungan yang didapat diartikan bahwasannya kekuatan hubungan kedua variabel tersebut tergolong kategori sangat kuat. Hal ini dijelaskan sebab nilai kekuatan hubungan *pearson correlation* untuk menentukan tingkat hubungan antar >0,80.

Perolehan olah data mendapatkan juga bahwa nilai koefisien determinasi yakni penerapan K3 pada siswa tata kecantikan di laboratorium kulit dan rambut SMKN 6 Surabaya ditentukan oleh pengetahuan K3 sebesar 0,702. Maka bisa ditarik kesimpulan bahwasannya besar pengaruh variabel independen pada variabel dependen sebesar 70,2%, dikatakan kuat apabila nilai koefisien determinasi mendekati 1.

Berdasar temuan penelitian didapat korelasi yang signifikan diantara pengetahuan K3 dan penerapan K3 pada siswa tata kecantikan di laboratorium kulit dan rambut SMKN 6 Surabaya, namun penting untuk dicatat bahwa hubungan antara pengetahuan dan penerapan K3 tidak selalu bersifat linier, walaupun siswa memiliki pengetahuan yang baik mengenai K3, tidak jarang jika mereka tidak menerapkannya secara konsisten dalam praktik, hal ini bisa dikarenakan akan sejumlah faktor yakni kedisiplinan dan kesadaran diri, pengaruh lingkungan dan kelelahan maupun stres.

PENUTUP

Simpulan

Berdasar temuan penelitian dan pembahasan didapat kesimpulan seperti berikut :

1. Pengetahuan K3 pada siswa tata kecantikan di SMKN 6 Surabaya terkategori sangat baik dengan persentase keseluruhan yakni 90%. Hal ini menunjukkan bahwasannya siswa sudah sangat memahami mengenai pengetahuan K3 secara teori dalam melaksanakan praktik di laboratorium.
2. Hasil pengolahan data menunjukan bahwa penerapan K3 pada siswa tata kecantikan di laboratorium kulit dan rambut SMKN 6 Surabaya mendapat persentase 94% terkategori sangat baik. Hal ini memperlihatkan bahwasannya siswa tata kecantikan di SMKN 6 Surabaya sudah menerapkan K3 dengan sangat baik pada saat melaksanakan praktik di laboratorium. Sehingga melalui penerapan K3 di laboratorium tata kecantikan kulit dan rambut yang baik dan benar, hatapannya bisa menghadirkan laboratorium sebagai tempat kerja yang nyaman, aman. dan terbebas akan berbagai bahaya dan penyakit.
3. Hasil pengolahan data memperlihatkan bahwasannya didapat korelasi diantara pengetahuan K3 dan penerapan K3 pada siswa tata kecantikan di laboratorium kulit dan rambut SMKN 6 Surabaya, kekuatan hubungan antara pengetahuan K3 dengan penerapan K3 mendapat nilai 0,838. Nilai kekuatan hubungan yang didapat diinterpretasikan bahwasannya kekuatan hubungan

kedua variabel tersebut terkategori sangat kuat. Penerapan K3 pada siswa tata kecantikan di laboratorium kulit dan rambut di SMKN 6 Surabaya ditentukan oleh pengetahuan K3 sebesar 70,2%.

4. Dari hasil observasi penulis, masih terdapat 1-2 orang siswa yang teledor pada saat melakukan praktik di laboratorium. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun pengetahuan terkait keselamatan dan kesehatan kerja (K3) sudah baik, masih ada beberapa siswa yang kurang disiplin dalam menerapkan prosedur keselamatan yang telah ditetapkan. Ketidakhati-hatian ini dapat berpotensi menimbulkan risiko kecelakaan dan membahayakan keselamatan diri sendiri maupun teman-teman di sekitar. Oleh sebabnya, dibutuhkan adanya upaya lebih lanjut guna meningkatkan kepatuhan dan kesadaran siswa akan penerapan K3 di laboratorium, seperti melalui penguatan pendidikan K3, pemasangan SOP yang jelas, dan pengawasan yang lebih ketat selama kegiatan praktikum.

Saran

1. Bagi siswa jurusan tata kecantikan, hendaknya lebih memperhatikan keselamatan dan kesehatan kerja ketika melakukan praktikum di laboratorium kulit dan rambut. Selain itu, siswa juga disarankan untuk selalu mematuhi prosedur keselamatan yang sudah ditetapkan, mempergunakan alat pelindung diri yang sesuai, serta aktif berpartisipasi dalam pelatihan K3 agar bisa mewujudkan lingkungan belajar yang nyaman dan aman.
2. Bagi peneliti berikutnya yang hendak melanjutkan studi terkait K3 diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pemahaman pengetahuan K3 dan penerapan K3 di lingkungan pendidikan, serta menciptakan laboratorium yang lebih aman dan nyaman bagi siswa. Hal ini menjadi sangat penting mengingat masih banyak siswa yang teledor di laboratorium pada saat melaksanakan praktik, yang dapat berpotensi menimbulkan risiko kecelakaan kerja.
3. Standar Operasional Prosedur (SOP) laboratorium sebaiknya dipasang di lokasi yang mudah terlihat di dalam laboratorium agar siswa dapat membacanya dengan mudah. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa mengenai prosedur keselamatan yang harus diikuti selama kegiatan praktikum.

DAFTAR PUSTAKA

- Asiyatul Janah, N., Hariyono, W., Marwati, T. A., & Handayani, L. (2022). Literature Review : Pengaruh Tingkat Pengetahuan Terhadap Angka Kecelakaan Kerja Di Laboratorium Hearty, 11(1). <https://doi.org/10.32832/hearty.v11i1.7917>
- Cahyaningrum, D., Muktiana Sari, H. T., & Iswandari, D. (2019). Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Kejadian Kecelakaan Kerja di Laboratorium Pendidikan. *Jurnal Pengelolaan*

- Laboratorium Pendidikan, 1*(2).
<https://doi.org/10.14710/jplp.1.2.41-47>
- Desmira, D., Apriana, D., & Avicena H.B.H, M. (2022). Analisa Jaringan Local Area Network Pada Laboratorium Komputer SMK Informatika Kota Serang. *INSANtek, 3*(1).
<https://doi.org/10.31294/instk.v3i1.532>
- Fitria Susiani, Sampurno, & Haryani Hatta, I. (2021). Analisis Faktor-Faktor Kepuasan dan Loyalitas Pelanggan Industri Kecantikan di Indonesia. *JRB-Jurnal Riset Bisnis, 4*(2).
<https://doi.org/10.35814/jrb.v4i2.1514>
- Ghozali. (2018). Uji Koefisien Determinasi. *Journal of Management and Business, 4*(2018).
- Gunawan, K. (2022). Optimalisasi Penerapan Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) di Laboratorium Manufaktur. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha, 10*(1).
<https://doi.org/10.23887/jptm.v10i1.44104>
- Hadi, A. A., Ruliati, L. P., & A.R Salmun, J. (2023). Analisis Faktor-Faktor Yang Berhubungan dengan Kecelakaan Kerja pada Pekerja di Laboratorium Kesehatan Provinsi Nusa Tenggara Timur. *Jurnal Bidang Ilmu Kesehatan, 13*(4).
<https://doi.org/10.52643/jbik.v13i4.2943>
- Imron Hidayat, Z., Rahmawati Hizbaron, D., & Kusumawan Herliansyah, M. (2022). Studi Penerapan Keselamatan Dan Kesehatan Kerja (K3) Pada Jasa Konstruksi Di Banjarnegara Dalam Rangka Ketahanan Infrastruktur. *JISMA : Jurnal Ilmu Sosial, Manaemen, Dan Akuntansi, 1*(4).
<https://doi.org/10.59004/jisma.v1i4.189>
- Monisa. (2016). Penerapan Kesehatan Dan Keselamatan Kerja (K3) Siswa Di Workshop Tata Kecantikan Rambut Smk Negeri 7 Padang. *Journal of Home Economics and Tourism, 13*(3).
- Nandy. (2021). Kuesioner Adalah: Pengertian, Jenis-Jenis, dan Karakteristik. *Gramedia Blog*.
- Ontowijoyo, A. S., Nurhayati, S., Wardani, S., & Haryani, S. (2022). Chemistry in Education Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Melalui Penerapan Problem Based Learning Berpendekatan Flipped Classroom Pada Materi Hidrolisis. *Chemined, 11*(2).
- Pratiwi, A., Sukmandari, E. A., Rejeki, D. S., & Saputra, I. A. A. (2022). Edukasi Keselamatan Dan Kesehatan Kerja (K3) Laboratorium Pada Siswa Jurusan Farmasi Di Smk Harapan Bersama Kota Tegal.. *JABI: Jurnal Abdimas Bhakti Indonesia, 3*(2).
<https://doi.org/10.36308/jabi.v3i2.420>
- Puspitasari, E., & Munna, N. (2022). Pengaruh Unsur Manajemen (6M) Dengan Penerapan Keselamatan Dan Kesehatan Kerja Di Balai Besar Laboratorium Kesehatan Surabaya. *Journal of Public Health Science Research, 2*(1).
<https://doi.org/10.30587/jphsr.v2i1.4418>
- Sugiyono. (2018). Bab III - Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian*.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan. In *Bandung: Alfabeta*.

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *QUANTUM TEACHING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI *CREAMBATH* DI SMK LABSCHOOL UNESA 1 SURABAYA

Nirmala Agustin

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

nirmalaagustin.21057@mhs.unesa.ac.id

Biyan Yesi Wilujeng¹, Dewi Lutfiati¹, Nieke Andina Wijaya²

¹Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

²Program Studi Pendidikan Profesi Dokter, Fakultas Kedokteran, Universitas Negeri Surabaya

biyanyesi@unesa.ac.id

Abstrak

Model pembelajaran efektif memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: 1) Keterlaksanaan sintaks model pembelajaran quantum teaching; 2) Keaktifan peserta didik; 3) Hasil belajar; dan 4) Respon peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, dengan pendekatan pre-experimental menggunakan one group pre-test dan post-test design. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X TKKR sebanyak 30 orang. Teknik sampling menggunakan purposive sampling. Teknik pengumpulan data terdiri dari: 1) Observasi, 2) Tes; dan 3) Angket. Teknik analisis data keterlaksanaan sintaks, keaktifan peserta didik, hasil belajar afektif, psikomotorik dan respon peserta didik menggunakan rata-rata, sedangkan analisis peningkatan hasil belajar kognitif menggunakan uji wilcoxon signed ranks test yang dibantu dengan SPSS versi 22. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Analisis keterlaksanaan sintaks sebesar 100%; 2) Analisis keaktifan memperoleh rata-rata sebesar 3,76; 3) Analisis hasil belajar kognitif mendapatkan nilai rata-rata pre-test 65,1 dan post-test 85,8, hasil uji hipotesis memperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, diperoleh keputusan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kognitif yang signifikan antara sebelum dan setelah diterapkan model pembelajaran quantum teaching. Hasil belajar afektif memperoleh rata-rata 3,70, hasil belajar psikomotorik memperoleh rata-rata 3,74 yang berarti hasil belajar afektif dan psikomotorik sangat baik; dan 4) respon peserta didik memperoleh rata-rata sebesar 4,59 yang berarti sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik antara sebelum dan setelah diterapkannya model pembelajaran quantum teaching dengan respon yang sangat baik.

Kata Kunci: *Quantum Teaching, Creambath, Hasil Belajar.*

Abstract

Effective learning models have an important role in supporting the success of the learning process, so that it can improve student learning outcomes. The purpose of this study was to determine: 1) The syntax implementation of the quantum teaching learning model; 2) Student activity; 3) Learning outcomes; and 4) Student responses. The research method used was quantitative, with a pre-experimental approach using one group pre-test and post-test design. The subjects of this study were 30 class X TKKR students. The sampling technique used purposive sampling. Data collection technique consisted 1) Observation, 2) Test; 3) Questionnaire. The data analysis technique for syntax implementation, student activity, affective learning outcomes, psychomotor and student responses used the average, while the analysis of cognitive learning outcomes improvement used the Wilcoxon signed ranks test assisted by SPSS version 22. The results showed: 1) Analysis of syntax implementation was 100%; 2) Analysis of activity obtained an average 3.76; 3) Analysis of cognitive learning outcomes obtained an average pre-test score of 65.1 and a post-test score of 85.8, the results of the hypothesis test obtained a Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, it was concluded that there was a significant difference in cognitive learning outcomes between before and after the quantum teaching learning model was implemented. Affective learning outcomes obtained an average of 3.70, psychomotor learning outcomes obtained an average of 3.74 which means that affective and psychomotor learning outcomes are very good; and 4) student responses obtained an average of 4.59 which means very good. So it can be concluded that there is an increase in student learning outcomes between before and after the implementation of the quantum teaching learning model with a very good response.

Keywords: *Quantum Teaching, Creambath, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kecantikan memikul tanggung jawab dalam menyediakan layanan pendidikan yang berkualitas bagi peserta didik di bidang kecantikan. Peningkatan mutu pendidikan di institusi ini dipengaruhi secara signifikan pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran secara rinci proses pembelajaran serta membangun lingkungan interaktif yang mendorong terjadinya perkembangan kognitif, afektif, maupun psikomotorik pada peserta didik (Kaban et al., 2021:105). Keberhasilan penerapan model pembelajaran sangat menentukan efektivitas proses maupun capaian hasil belajar, dengan tujuan agar kompetensi yang ditargetkan dapat dicapai secara optimal, efisien, dan tepat waktu. Ketika model pembelajaran mampu meningkatkan kualitas dan perubahan positif pada proses pembelajaran, maka implementasi tersebut dinilai berhasil.

Model pembelajaran dapat dipandang kerangka konseptual yang berfungsi sebagai landasan operasional penyelenggaraan proses pembelajaran, sekaligus sebagai deskripsi sistematis mengenai tahapan-tahapan pembelajaran yang dirancang secara terstruktur untuk memperoleh tujuan pembelajaran yang telah atur (Julaeha & Erihardiana, 2021:134). Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran memiliki implikasi strategis signifikan, sebab secara langsung mempengaruhi atmosfer pembelajaran, kualitas pengalaman belajar peserta didik, serta optimalisasi pencapaian hasil, contohnya *quantum teaching*. Model ini merekonstruksi proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan kondusif (Sianturi & Girsang, 2022:9). Efektivitas *quantum teaching* dalam meningkatkan hasil belajar terbukti lebih unggul dibandingkan pendekatan konvensional, di mana aktivitas pembelajaran berlangsung secara satu arah dan peserta didik hanya berperan pasif. Minimnya partisipasi aktif peserta didik dalam pengajaran konvensional yang monoton berpotensi menurunkan tingkat pemahaman, motivasi, serta capaian akademik peserta didik secara keseluruhan.

Pembelajaran aktif menuntut peran guru dalam merancang lingkungan belajar yang menuntun peserta didik untuk secara aktif mengajukan tanya jawab, mengemukakan gagasan atau pendapat, serta mengakses informasi yang relevan guna memecahkan permasalahan yang dihadapi. Dengan demikian, keaktifan peserta didik dalam pembelajaran mencakup keterlibatan mereka secara kognitif, afektif, dan psikomotorik selama berlangsungnya proses belajar, yang pada akhirnya dapat meningkatkan keberhasilan pembelajaran sekaligus memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Pembelajaran aktif melibatkan

partisipasi fisik, mental, emosional, bahkan dimensi moral dan spiritual baik dari peserta didik maupun guru (Sarumaha et al., 2023:334). Keaktifan peserta didik merupakan komponen penting yang harus menjadi perhatian guru, sebab pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik akan membangun hubungan yang harmonis, menciptakan suasana belajar yang kondusif, serta mendukung pencapaian hasil belajar secara optimal.

Menurut Saputri & Aramudin (2024:110), hasil belajar merepresentasikan seperangkat tindakan, sistem nilai, sikap, apresiasi, serta keterampilan yang diperoleh peserta didik sepanjang proses pengajaran berlangsung. Hasil belajar seringkali dijadikan sebagai indikator sentral dalam menilai sejauh mana tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran oleh peserta didik. Evaluasi terhadap hasil belajar dilaksanakan guna memperoleh informasi kuantitatif maupun kualitatif mengenai tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran oleh peserta didik. Pencapaian hasil belajar ini dipengaruhi oleh berbagai determinan, baik faktor dalam yang berasal dari karakteristik individual peserta didik, maupun faktor luar yang berkaitan dengan lingkungan belajar (Bararah, 2022:145). Salah satu mata pelajaran yang menuntut keterampilan praktis bidang tata kecantikan adalah kompetensi perawatan kulit kepala, seperti yang terwujud dalam praktik *creambath*.

Creambath merupakan salah satu bentuk perawatan yang berfungsi untuk memberikan asupan nutrisi pada kulit kepala dan rambut, dilakukan melalui pengaplikasian produk kosmetik yang diiringi dengan teknik pijat (*massage*) guna menciptakan efek relaksasi serta memperlancar sirkulasi darah (Sulistiyorini & Susilowati, 2021:171). Menurut Lailani et al. (2023:61), *creambath* dikategorikan sebagai basah yang bertujuan memperbaiki kondisi kulit kepala serta mendukung pertumbuhan rambut. Materi terkait *creambath* termasuk dalam kurikulum mata pelajaran Perawatan Kulit Kepala dan Rambut pada program kejuruan. Dalam pembelajaran ini, peserta didik diberikan kombinasi teori dan praktik yang mencakup proses pencucian, pemijatan, pengeringan, dan penataan rambut. Guru berperan dalam membimbing peserta didik agar mampu melakukan persiapan diri, mempersiapkan klien, area kerja, alat dan bahan, melakukan analisis kondisi kulit kepala dan rambut, hingga melaksanakan tahap-tahap perawatan rambut secara sistematis sesuai dengan Standar Operasional Prosedur (SOP).

Capaian hasil belajar peserta didik dapat diidentifikasi melalui respon yang mereka tunjukkan saat melaksanakan praktik perawatan kulit kepala dan rambut *creambath*. Respon ini dapat berupa tanggapan positif maupun negatif. Respon positif muncul apabila

peserta didik merasa tertarik dan menyukai model pembelajaran yang diterapkan oleh guru, sedangkan respon negatif terjadi ketika pendekatan pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan preferensi atau kebutuhan mereka. Pemahaman terhadap respon peserta didik selama proses pembelajaran menjadi aspek penting bagi guru, karena melalui pengamatan respon tersebut, guru dapat memahami pola pikir peserta didik, bagaimana mereka mengolah informasi, serta mengarahkan mereka untuk mengembangkan strategi belajar yang lebih efektif (Efendi et al., 2021:50).

Menurut temuan dari *interview* yang dilakukan dengan salah seorang guru pengampu mata pelajaran Dasar Program Keahlian (DPK) pada materi *creambath* di SMK Labschool UNESA 1 Surabaya pada tanggal 4 November 2024, diketahui bahwa dalam proses pembelajarannya, pendidik masih cenderung menerapkan metode pembelajaran tradisional, yakni dengan dominasi metode ceramah, disertai demonstrasi, dan diakhiri dengan pemberian tugas mandiri. Model pembelajaran yang diterapkan bersifat konvensional, di mana peserta didik berperan pasif sebagai pendengar tanpa banyak berpartisipasi secara aktif dalam proses diskusi maupun pengungkapan pendapat. Pola pembelajaran demikian cenderung menitikberatkan pada penguasaan aspek kognitif, dengan keterlibatan aspek afektif dan psikomotorik yang relatif minimal. Keadaan ini berdampak pada suboptimalnya, sebagaimana tergambar dari nilai ulangan harian siswa kelas X TKKR pada materi *creambath* yang hanya memperoleh rata-rata skor sebesar 75, dengan 14 siswa belum mencapai target sebesar 75.

Meningkatkan optimalisasi hasil belajar pada mata pelajaran *creambath*, diperlukan penerapan strategi pembelajaran yang lebih berkualitas. Penelitian ini untuk mengevaluasi efektivitas model *quantum teaching*, yang menitikberatkan pada pengembangan potensi peserta didik. Model *quantum teaching* mengakomodasi keberagaman karakteristik individu peserta didik, sehingga menuntut penggunaan pendekatan yang variatif dalam mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Melalui penciptaan suasana belajar yang interaktif, serta pemanfaatan potensi internal peserta didik dan kondisi lingkungan kelas (Sianturi & Girsang, 2022:9). Diharapkan implementasi *quantum teaching* dapat memberikan kontribusi signifikan dalam mengoptimalkan hasil belajar pada pembelajaran praktik *creambath* di SMK Labschool UNESA 1 Surabaya.

Penelitian ini bertujuan untuk menelaah pelaksanaan model pembelajaran *quantum teaching* dalam meningkatkan hasil belajar pada materi *creambath*, menganalisis tingkat partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran dengan penerapan model

tersebut, mengevaluasi pencapaian hasil belajar yang dihasilkan melalui *quantum teaching* pada materi *creambath*, serta mengkaji tanggapan peserta didik terhadap implementasi *quantum teaching* dalam upaya meningkatkan hasil belajar pada materi *creambath* di SMK Labschool UNESA 1 Surabaya..

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif rancangan *pre-experimental design* jenis *one-group pre-test post-test design*, yakni melibatkan pengukuran permulaan (*pre-test*) sebelum pemberian tindakan dan pengukuran final (*post-test*) setelah tindakan dilakukan. Penelitian dilaksanakan di SMK Labschool UNESA 1 Surabaya, Jawa Timur, pada semester gasal tahun akademik 2024/2025, tepatnya pada tanggal 19 November 2024, dengan penyesuaian waktu pelaksanaan sesuai dengan jadwal pembelajaran mata pelajaran Perawatan Kulit Kepala dan Rambut pada materi *creambath* untuk kelas X. Variabel bebas (*independen*) dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *quantum teaching*, sedangkan variabel terikat (*dependen*) merupakan hasil belajar peserta didik pada materi *creambath* kelas X. Pemilihan sampel dilakukan melalui teknik *purposive sampling*, yaitu metode pemilihan sampel mengacu pada kriteria tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Sebanyak 30 peserta didik dari satu kelas TKKR ditetapkan sebagai responden, dengan pertimbangan bahwa kelas tersebut menunjukkan permasalahan dalam pencapaian hasil belajar yang belum sesuai kriteria sebesar 75. Penghimpunan data dilakukan melalui teknik observasi sistematis, tes, angket, dan dokumentasi. Seluruh data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan *Wilcoxon Signed Ranks Test* dengan perangkat lunak SPSS versi 22.

Secara keseluruhan, prosedur penelitian meliputi tiga tingkatan utama, yakni tingkat awal, tingkat inti, serta tingkat akhir. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut :

1. Tingkat Awal

Pada tingkat awal atau perencanaan dilaksanakan berbagai kegiatan meliputi:

- Melakukan identifikasi terhadap permasalahan penelitian yang akan dikaji.
- Melaksanakan pengamatan awal guna menilai tingkat pengetahuan dan keterampilan peserta didik.
- Menetapkan topik bahan ajar serta mengembangkan modul pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan materi.
- Mengatur rancangan instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data.

- e. Mengorganisir uji coba instrumen untuk keperluan analisis validitas dan reliabilitas, serta meningkatkan kualitas instrumen berdasarkan hasil analisis tersebut.
- f. Mengurus perizinan penelitian melalui pengajuan surat pengantar ke pihak sekolah tempat dilaksanakannya penelitian.
- g. Melaksanakan observasi proses pembelajaran dan melakukan koordinasi dengan guru mata pelajaran guna menentukan jadwal serta teknis pelaksanaan penelitian.

2. Tingkat Inti

Pada tingkat inti dilaksanakan berbagai kegiatan meliputi:

- a. Melaksanakan *pre-test* pengetahuan dan keterampilan peserta didik.
- b. Mengimplementasikan pembelajaran materi *creambath*.
- c. Melaksanakan observasi terhadap keterlaksanaan dan keaktifan selama proses pembelajaran berlangsung.
- d. Melakukan *post-test* pengetahuan dan keterampilan peserta didik.
- e. Melakukan angket reaksi peserta didik dalam *quantum teaching*.

3. Tingkat Akhir

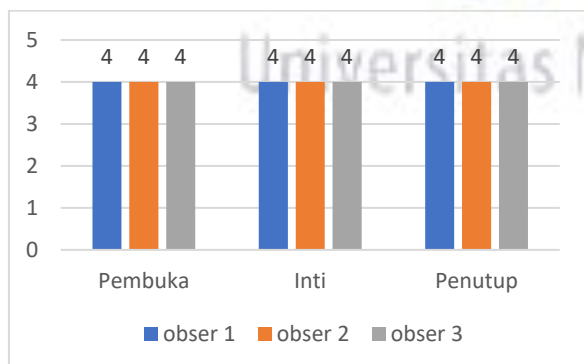
Tingkat akhir dilaksanakan kegiatan sebagai berikut:

- a. Melakukan pengolahan serta analisis data yang telah dikumpulkan.
- b. Mengambil kesimpulan logis dari hasil analisis data yang didapatkan.
- c. Mengembangkan laporan akhir yang memuat hasil penelitian secara sistematis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Keterlaksanaan Sintaks Model Pembelajaran *Quantum Teaching*

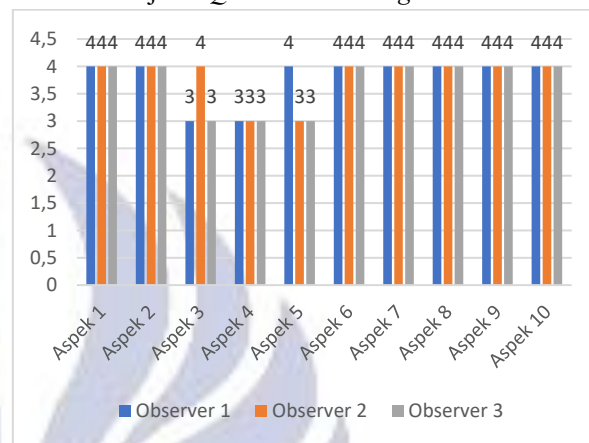


Gambar 1. Diagram Keterlaksanaan Sintaks Model Pembelajaran *Quantum Teaching*

Berdasarkan hasil analisis diagram, implementasi strategi pembelajaran *quantum teaching* terdiri atas tiga

komponen utama. Evaluasi keterlaksanaan sintaks model pembelajaran tersebut menunjukkan rata-rata skor sebesar 4,00, yang mengindikasikan bahwa pelaksanaan sintaks *quantum teaching* berada pada kategori "sangat baik". Seluruh tahapan dalam sintaks model pembelajaran *quantum teaching* telah terlaksana secara menyeluruh dan sistematis tanpa adanya tahapan yang terabaikan.

2. Keaktifan Peserta Didik Dalam Penerapan Model Pembelajaran *Quantum Teaching*



Gambar 2. Keaktifan Peserta Didik X TKKR di SMK Labschool UNESA 1 Surabaya

Berdasarkan gambar di atas, dapat diketahui bila aspek 1, 2, 6, 7, 8, 9 dan 10 memiliki poin rata-rata sebesar 4 yang artinya seluruh observer sepakat bahwa peserta didik ikut aktif serta dalam melaksanakan tugas belajarnya sehingga dikategorikan keaktifan siswa pada tersebut "sangat baik". Pada Aspek 3 dan 5 memiliki poin rata-rata sebesar 3,33 dimana 1 observer memilih poin 4 dan observer lain memilih poin 3, yang artinya observer sepakat bahwa peserta didik ikut aktif serta dalam mengajukan pertanyaan dan dapat dikategorikan keaktifan peserta didik "baik". Sedangkan pada Aspek 4 memiliki poin rata-rata sebesar 3 yang artinya observer sepakat bahwa peserta didik ikut aktif serta dalam mengajukan pertanyaan kepada peserta didik lainnya yang sedang presentasi apabila tidak memahami suatu persoalan dan dapat dikategorikan keaktifan peserta didik "baik".

3. Hasil Belajar Penerapan Model Pembelajaran *Quantum Teaching*

a. Hasil Belajar Kognitif

Tabel 1. Rekapitulasi Pre dan Post X TKKR di SMK Labschool UNESA 1 Surabaya

	Ketuntasan		Nilai rata-rata
	Tuntas	Tidak Tuntas	
<i>Pre-test</i>	8	22	65,1
<i>Post-test</i>	30	0	85,8

Data yang tercantum di atas, diperoleh informasi bahwa pada hasil *pre-test* rata-rata nilai hitung yang dicapai peserta didik sebesar 65,1, dengan persentase peserta didik yang tuntas sebanyak 8 orang, sementara sebanyak 22 orang belum mencapai ketuntasan. Adapun pada hasil *post-test*, rata-rata nilai meningkat menjadi 85,8, dengan seluruh peserta didik (sebanyak 30 orang) berhasil mencapai ketuntasan, sehingga tidak terdapat peserta didik yang belum tuntas.

Tabel 2. Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
sebelum diberikan perlakuan	,955	30	,233
setelah diberikan perlakuan	,843	30	,000

Berdasarkan data yang disajikan dalam tabel di atas, hasil analisis metode *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada hasil *pre-test* sebesar 0,233, sementara pada hasil *post-test* sebesar 0,000. Hal ini mengindikasikan bahwa distribusi data *pre-test* bersifat normal karena nilai Sig. lebih besar dari 0,05, sedangkan distribusi data *post-test* bersifat *non-normal*. Temuan ini mencerminkan adanya dinamika perubahan hasil belajar yang dipengaruhi oleh proses interaksi sosial dalam pembelajaran *quantum teaching*. Oleh karena salah satu kelompok data tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji Wilcoxon sebagai pendekatan statistik non-parametrik untuk mengevaluasi efektivitas penerapan *quantum teaching* dalam membentuk perubahan hasil belajar peserta didik.

Tabel 3. Hasil Uji Wilcoxon

	Post - Pre
Z	-4.802 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

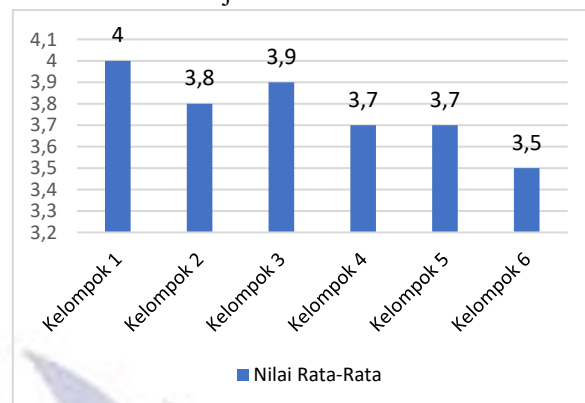
HO: tidak ada perbedaan yang nyata sebelum dan sesudah penerapan *quantum teaching* terhadap hasil belajar materi *creambath*.

H1: ada perbedaan yang nyata sebelum dan sesudah penerapan *quantum teaching* terhadap hasil belajar materi *creambath*.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji Wilcoxon didasarkan pada kriteria penolakan H_0 dan penerimaan H_1 apabila nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) berada di bawah 0,05. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai Z sebesar -4.802 dengan nilai signifikansi 0.000. Temuan ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari ambang batas yang telah ditentukan ($0.000 < 0.05$), sehingga H_1 atau hipotesis alternatif diterima. Hasil ini mencerminkan adanya perubahan signifikan dalam hasil belajar peserta didik yang terjadi selama penerapan model *quantum teaching*, di mana proses

pembelajaran berlangsung melalui hubungan timbal balik antara pendidik dan peserta didik dalam suasana pembelajaran yang interaktif.

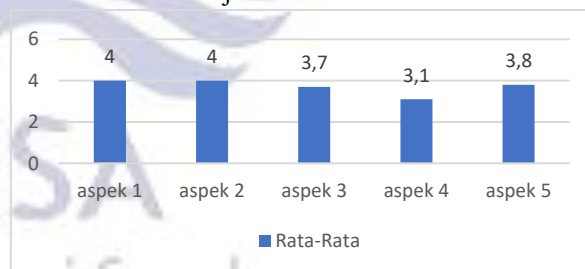
b. Hasil Belajar Afektif



Gambar 3. Diagram Hasil Belajar Afektif X TKKR di SMK Labschool UNESA 1 Surabaya

Berdasarkan gambar di atas, diperoleh hasil belajar melalui penerapan *quantum teaching* menunjukkan rata keseluruhan kelompok sebesar 3,70. Setiap kelompok memperoleh rata-rata di atas 3,5, yang mengindikasikan bahwa seluruh kelompok memenuhi kriteria pada setiap aspek penilaian afektif. Tiga kelompok mencatatkan nilai terendah yang disebabkan oleh rendahnya skor pada aspek LKPD, yakni kelompok 4 dengan nilai LKPD sebesar 90, kelompok 5 sebesar 85, dan kelompok 6 sebesar 60. sehingga *average* berada dalam kategori “sangat baik”.

c. Hasil Belajar Psikomotorik



Gambar 4. Diagram Hasil Belajar Psikomotorik X TKKR di SMK Labschool UNESA 1 Surabaya

Berdasarkan gambar di atas, diperoleh bahwa capaian hasil belajar psikomotorik dalam penerapan *quantum teaching* pada materi *creambath* menunjukkan rata-rata sebesar 3,74. Rincian skor pada masing-masing aspek adalah: aspek 1 dan 2 masing-masing sebesar 4, aspek 3 sebesar 3,7, aspek 4 sebesar 3,1, dan aspek 5 sebesar 3,8. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar psikomotorik peserta didik dalam mengikuti pembelajaran *quantum teaching* berada pada kategori “sangat baik”.

4. Respon Peserta Didik Penerapan Model Pembelajaran *Quantum Teaching*

Tabel 4. Respon Peserta Didik X TKKR di SMK Labschool UNESA 1 Surabaya

Aspek	Jumlah Siswa					Total Siswa
	1	2	3	4	5	
Aspek 1	-	-	-	16	14	30
Aspek 2	-	-	-	14	16	30
Aspek 3	-	-	-	12	18	30
Aspek 4	-	-	2	10	18	30
Aspek 5	-	-	-	8	22	30
Aspek 6	-	-	-	13	17	30
Aspek 7	-	-	-	11	19	30
Aspek 8	-	-	-	13	17	30
Aspek 9	-	-	-	11	19	30
Aspek 10	-	-	2	5	23	30
Rata-Rata Respon Siswa : 4,59						

Hasil *pengolahan* di atas, mengindikasikan bahwa rata-rata skor respon peserta didik terhadap penerapan strategi *quantum teaching* pada materi *creambath* sebesar 4,59. Merujuk pada hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa persepsi dan antusiasme peserta didik terhadap pembelajaran dengan *quantum teaching* berada pada kategori “sangat baik”.

Pembahasan

1. Keterlaksanaan Model Pembelajaran *Quantum teaching*

Keterlaksanaan sintaks penerapan model pembelajaran *quantum teaching* dilakukan dengan oleh observer yang merupakan guru mata pelajaran Dasar Program Keahlian (DPK) kelas X TKKR di SMK Labschool UNESA 1 Surabaya yang berjumlah 1 orang dan 2 rekan mahasiswa S1 Pendidikan Tata Rias UNESA 2021 yang telah menempuh mata kuliah materi *Creambath*. Observer melakukan pengamatan sebanyak satu kali pertemuan dengan mengisi lembar observasi sesuai dengan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh data. Seluruh aspek kegiatan mendapat poin rata-rata 4 sehingga disimpulkan bahwa guru berhasil menerapkan *quantum teaching* pada materi *creambath*. Skala yang digunakan dalam lembar observasi menggunakan skala Likert dengan poin yang dipilih observer akan dijumlahkan lalu dibagi jumlah soal yang bertujuan untuk mencari poin rata-rata. Hal ini mempengaruhi terhadap hasil akhir sehingga keseluruhan aspek mendapat poin sebesar 4 yang berarti *quantum teaching* pada materi *creambath* di SMK Labschool Unesa 1 Surabaya terlaksana dengan “sangat baik”.

Berdasarkan pernyataan tersebut disimpulkan bahwa aspek pendahuluan, aspek inti dan aspek penutup yang dilakukan guru dapat menerapkan sintak *quantum teaching*. Pernyataan ini sesuai aspek pendahuluan dan

asas *quantum teaching* yaitu “Seorang guru harus memasuki dunia peserta didik terlebih dahulu karena dengan mengenal dunia peserta didik akan memberi guru kemudahan dalam memimpin, menuntun, dan melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas (Sianturi & Girsang, 2022:18).

Pernyataan tersebut sejalan dengan prinsip utama dalam *quantum teaching*, yang mengacu pada penciptaan lingkungan belajar yang dinamis, kolaboratif, serta mendorong pengembangan keterampilan berpikir mendalam dan kreatif pada peserta didik (Siswati et al., 2024:7). Salah satu prinsip dalam tahapan penutup *quantum teaching* menyatakan bahwa “Jika patut dipelajari, maka patut pula dirayakan”, yang berarti guru perlu merancang strategi pemberian umpan balik positif. Bentuk umpan balik tersebut dapat berupa pujian, tepuk tangan, ataupun bentuk apresiasi lainnya yang dapat memperkuat semangat dan antusiasme (Sianturi & Girsang, 2022:20).

2. Keaktifan Peserta Didik

Keaktifan peserta didik dalam penerapan model pembelajaran *quantum teaching* diukur melalui observasi, yang terdiri dari satu orang guru mata pelajaran Dasar Program Keahlian (DPK) kelas X TKKR di SMK Labschool UNESA 1 Surabaya, serta dua mahasiswa S1 Pendidikan Tata Rias UNESA angkatan 2021 yang berhasil menyelesaikan mata kuliah perawatan kulit kepala dan rambut, khususnya materi *creambath*. Sesuai dengan tujuan penelitian, diharapkan penerapan model *quantum teaching* mampu meningkatkan keaktifan sekaligus hasil belajar. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa “pembelajaran aktif merupakan proses pembelajaran yang mengacu peserta didik sebagai pemeran utama yang mendominasi aktivitas pembelajaran” (Nugroho, 2021:81).

Peserta didik menunjukkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, dengan dominasi partisipasi mereka dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Keaktifan tersebut tercermin dari capaian poin sempurna pada aspek keterlibatan dalam melaksanakan tugas belajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan observer, diketahui bahwa meskipun sudah aktif dalam melaksanakan tugas, sebagian besar dari mereka masih merasa malu untuk mengajukan pertanyaan langsung kepada guru, karena belum terbiasa melakukan interaksi secara intensif dengan pengajar. Pengamatan yang dilakukan menunjukkan bahwa setiap aspek keaktifan peserta didik selama pertemuan memiliki skor rata-rata sebesar 4., yang dikategorikan dalam kriteria “sangat baik”.

3. Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar merepresentasikan akumulasi dari perilaku, norma sosial, sikap, apresiasi, serta keterampilan yang terbentuk melalui proses interaksi sosial yang terjadi dalam lingkungan pembelajaran (Saputri & Aramudin, 2024). Dalam ranah kognitif, capaian hasil belajar diukur melalui tahapan evaluasi yang melibatkan *pre-test* dan *post-test* dengan instrumen berupa 20 butir soal pilihan ganda, yang mencerminkan perkembangan pengetahuan peserta didik sebagai hasil pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh mencerminkan dinamika perubahan pengetahuan dan pemahaman peserta didik sebagai hasil dari interaksi sosial dalam penerapan *quantum teaching* pada materi *creambath*. Selanjutnya, data dianalisis secara statistik untuk mengidentifikasi pergeseran hasil belajar sebelum dan sesudah intervensi pembelajaran.

Proses analisis dimulai dengan pengujian normalitas data, dan karena distribusi data *post-test* tidak memenuhi asumsi normalitas, maka digunakan *Wilcoxon Signed Ranks Test* untuk mengkaji adanya perbedaan hasil belajar. Uji Wilcoxon ini berfungsi untuk mengidentifikasi signifikansi perbedaan antara dua kelompok data yang saling berpasangan (Sugiyono, 2020:152), dalam hal ini mencerminkan perubahan hasil belajar peserta didik yang terjadi sebagai akibat dari proses interaksi sosial dalam pembelajaran. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$, yang mengindikasikan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah intervensi, di mana rata-rata skor *pre-test* sebesar 65,1 meningkat menjadi 85,8 pada *post-test*, mencerminkan dampak positif dari penerapan model pembelajaran *quantum teaching* dalam dinamika sosial pembelajaran.

Ranah afektif mencakup lima aspek, yaitu penerimaan, penilaian, pengorganisasian, pembentukan karakter nilai, serta respons atau reaksi (Karama & Mashudi, 2023:3). Berdasarkan hasil observasi, capaian hasil belajar afektif peserta didik selama penerapan model pembelajaran *quantum teaching* pada materi *creambath* menunjukkan rata-rata skor sebesar 3,7 pada masing-masing aspek yang dinilai. Dengan demikian, hasil belajar afektif dikategorikan dalam kriteria “sangat baik”. Adapun untuk hasil belajar pada ranah psikomotorik, hasil pengamatan menunjukkan bahwa peserta didik memperoleh rata-rata skor sebesar 3,74 pada setiap aspek penilaian selama mengikuti pembelajaran dengan model *quantum teaching* pada materi yang sama. Berdasarkan capaian tersebut, hasil belajar psikomotorik peserta didik juga berada pada kategori “sangat baik”.

4. Respon Peserta Didik

Respon peserta didik menjadi indikator penting untuk memahami minat dan keterlibatan sosial mereka dalam proses pembelajaran melalui penerapan *quantum teaching* pada materi *creambath*. Respon ini mencerminkan bagaimana peserta didik memaknai, menerima, dan berinteraksi dengan pendekatan pembelajaran yang diberikan dalam konteks dinamika hubungan sosial di lingkungan kelas. Respon adalah jawaban atau reaksi yang diberikan setelah seseorang memperhatikan melalui proses penginderaan, sehingga terbentuknya sikap positif ataupun *negative* (Wahyuni, 2022:121). Berdasarkan hasil data yang diperoleh, respon peserta didik terhadap penerapan *quantum teaching* pada materi *creambath* mendapat poin rata-rata sebesar 4,59, sehingga dapat dikategorikan “sangat baik”. Penjabaran mengenai respon peserta didik setiap aspek dijelaskan pada bagian hasil.

Ini selaras dengan pendapat yang mengemukakan bahwa “pemahaman terhadap respon peserta didik selama proses pengajaran memainkan peran sentral bagi guru, sebab melalui pemahaman tersebut, guru dapat mengetahui pola pikir peserta didik, bagaimana mereka memproses informasi, serta membantu mengarahkan mereka dalam mengembangkan pola pikir yang lebih efektif” (Efendi et al., 2021:50). Berdasarkan data yang diperoleh, peserta didik menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap proses pembelajaran, lebih mudah memahami materi, tidak merasa jenuh, serta merasakan suasana pembelajaran yang nyaman, menyenangkan, sekaligus memperoleh pengalaman baru.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *quantum teaching* pada materi *creambath* di SMK Labschool UNESA 1 Surabaya, dapat disimpulkan:

1. Hasil evaluasi strategi pembelajaran *quantum teaching* pada materi *creambath* menunjukkan bahwa penerapannya sangat sukses dengan rata-rata sebesar 4,00.
2. Tingkat partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran dengan penerapan model *quantum teaching* menunjukkan rata-rata skor 3,76, yang mencerminkan tingkat keterlibatan sosial yang tinggi dalam kategori “Sangat Baik”.
3. Pencapaian hasil belajar kognitif peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan setelah penerapan *quantum teaching*, yakni dari rata-rata nilai 65,1 sebelum intervensi menjadi 85,8 setelah intervensi, yang mencerminkan perkembangan

pemahaman sebagai hasil dari proses interaksi sosial dalam pembelajaran.

4. Pada dimensi afektif, peserta didik memperoleh skor rata-rata 3,7 yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”, menunjukkan adanya perkembangan sikap, nilai, dan emosi positif dalam interaksi pembelajaran. Sementara itu, pada aspek psikomotorik, diperoleh rata-rata skor 3,74, yang juga masuk dalam kategori “Sangat Baik”, mencerminkan keterampilan praktis yang berkembang melalui aktivitas sosial pembelajaran.
5. Tanggapan peserta didik terhadap penerapan quantum teaching menunjukkan rata-rata skor 4,59, yang menandakan bahwa persepsi dan penerimaan sosial terhadap model pembelajaran ini berada pada kategori “Sangat Baik”, mencerminkan kepuasan dan penerimaan positif dalam dinamika sosial kelas.

Saran

Pada temuan yang disajikan, peneliti memberikan beberapa implikasi antara lain:

1. Guru diharapkan dapat lebih kreatif dan terbuka untuk mencoba berbagai model pembelajaran alternatif, seperti *quantum teaching*, agar proses pembelajaran menjadi lebih variatif dan mencegah timbulnya kejenuhan pada peserta didik.
2. Pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan penuh terhadap penerapan model pembelajaran inovatif dan kreatif seperti *quantum teaching*, melalui penyediaan sarana, prasarana, serta program pelatihan yang relevan bagi pengembangan kompetensi guru.
3. Peserta didik diharapkan dapat lebih proaktif dalam mengikuti proses belajar dengan keterlibatan dan partisipasi peserta didik yang aktif dalam kegiatan praktik maupun diskusi, sehingga keterampilan dan capaian hasil belajar dapat meningkat secara optimal.
4. Peneliti berikutnya disarankan, melakukan pengembangan penelitian dengan cakupan luas, misalnya dengan mengaplikasikan *quantum teaching* dalam pengukuran hasil belajar ranah psikomotorik serta pada mata pelajaran dan materi yang berbeda.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada SMK Labschool UNESA 1 Surabaya atas fasilitas dan akses yang diberikan selama proses penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Bararah, I. (2022). Fungsi Metode Pencapaian Tujuan Komponen Pembelajaran. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 12(1),

143-159.

- Efendi, D. N., Supriadi, B., & Nuraini, L. (2021). Analisis Respon Siswa Terhadap Media Animasi Powerpoint Bahasan Kalor. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 10(2), 49-53.
- Julaeha, S., & Erihardiana, M. (2021). Model Pembelajaran Pendidikan HAM Dalam Perspektif Pendidikan Islam dan Pendidikan Nasional. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 3(1), 133-144.
- Kaban, R. H., Anzelina, D., Reflina Sinaga, & Silaban, P. J. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Di Sekolah Dasar. *Journal : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 29-38.
- Lailani, A. A., Usman, & Suasminah, D. (2023). Peningkatan Keterampilan Creambath Penerapan Teknik Modelling Siswa Tunagrahita Di Slb Negeri 2 Makassar. *Nubin Smart Journal*, 3(2), 60.
- Nugroho, R. A. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Card Sort Pada Siswa Kelas Vb Sd Negeri Semanu Iii. *Basic Education: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi*, 80-85.
- Pratama, D. (2021). Taksonomi Bloom serta Identifikasi Permasalahan Pendidikan. *Journal Pendidikan*, 1-10.
- Saputri, W., & Aramuidin. (2024). Penggunaan Media Cerita Bergambar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi IPS Kelas III Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 37-48
- Sarumahai, Y. A., Zarvianti, E., Bahar, C., Rukhmana, T., Pertiwi, W. A., & Purhanudin, M. V. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Flipped Classroom dalam Hasil Belajar Siswa Kurikulum Merdeka. *Journal on Education*, 6(1), 328-338.
- Sianturi, C. L., & Girsang, E. (2022). *Quantum Teaching Tipe TANDUR*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Siswati, B. H., Piitaeloka, F. A., Wahono, B., Wicaksono, I., & Vidya. (2024). Pengembangan Keterampilan Berpikir Siswa Melalui *Quantum Teaching and Learning Berbasis Augmented Reality*. Ananta Vidya.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung
- Sulistiyorini, D. E. W., & Susilstowati, A. (2021). Kecantikan Dasar SMK/MAK Kelas X: Bidang Keahlian Pariwisata, Program Keahlian Tata Kecantikan, Kompetensi Keahlian Tata Kecantikan Kulit dan Rambut. Penerbit Andi.
- Wahyuni, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan Kartu Read or Punishment pada Penguasaan Hiragana. *Kagami: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa Jepang*, 13(2), 119-131.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-BOOK* BERBASIS FLIP PDF PROFESIONAL PADA KOMPETENSI NAIL ART DI SMKN 3 KOTA KEDIRI

Malayinin Ni'mah

Program Studi S-1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

malayininnimah.21023@mhs.unesa.ac.id

Nia Kusstianti¹, Sri Dwiyantri², Novia Restu Windayani³

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

niakusstianti@unesa.ac.id

Abstrak

Flip PDF Profesional sebagai media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran lebih menarik. Tujuan penelitian mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran, kelayakan media pembelajaran, hasil belajar, dan respon peserta didik. Metode penelitian yang digunakan Research & Development (R&D). Hasil penelitian menunjukkan e-book dikembangkan dengan tahapan define, design, develop, dan disseminate terbatas, media e-book dapat diakses melalui link dan barcode, hasil uji kelayakan media mendapat persentase rata-rata 88% kategori sangat layak, hasil belajar psikomotor mendapat rata-rata 86 > KKTP 80 yang berarti tuntas, dan respon peserta didik mendapat persentase rata-rata 93% kategori sangat baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-book berbasis flip PDF profesional efektif digunakan untuk pembelajaran.

Kata Kunci: Flip PDF Profesional, *E-Book*, Nail Art, R&D

Abstract

Flip PDF Professional as a learning media that can create a more interesting learning atmosphere. The purpose of the study was to determine the results of the development of learning media, the feasibility of learning media, learning outcomes, and student responses. The research method used was Research & Development (R&D). The results of the study showed that e-books were developed with limited define, design, develop, and disseminate stages, e-book media can be accessed via links and barcodes, the result of the media feasibility test got an average percentage of 88% in the very feasible category, psychomotor learning outcomes got an average of 86 > KKTP 80 which means complete, and student responses got an average percentage of 93% in the very good category. The results of the study showed that e-books based professional flip PDF were effective for learning.

Keywords: Flip PDF Profesional, *E-Book*, Nail Art, R&D

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi pada era modern tidak bisa terlepas dari kehidupan masyarakat. Seiring kemajuan ilmu pengetahuan maka membuat perkembangan teknologi tumbuh dan berkembang secara pesat. Hal ini membuat pembelajaran selalu berkaitan dengan jaringan teknologi dan digital. Pembelajaran dengan memanfaatkan adanya teknologi digital membuat peserta didik lebih aktif selama belajar, membangun pengetahuan, menciptakan kemampuan untuk menyelesaikan masalah, dan menambah pengetahuan yang lebih dalam (Belva Saskia Permana et al., 2024). Pengajaran adalah suatu aktivitas yang memerlukan interaksi yang dinamis dari peserta didik dengan pendidik untuk bertukar ilmu dan memperoleh ilmu dengan baik. Pembelajaran dikatakan berhasil jika antara peserta didik dan pendidik selama proses pembelajaran terdapat hubungan timbal baik yang positif.

Dalam sebuah pembelajaran selalu dibutuhkan media pembelajaran untuk menunjang keberhasilan proses belajar. Briggs menulis media pembelajaran adalah alat atau sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video, dan sebagainya (Mudlofir & Rusydiyah dalam (Mufarikha, 2021). Menurut (Jafnihirida et al., 2023), media interaktif adalah media yang membuat pengguna lebih aktif dalam memahami materi dengan fitur pilihan, simulasi, latihan, dan umpan balik langsung. Media pembelajaran dapat disimpulkan alat yang digunakan untuk tercapainya tujuan pembelajaran dan suasana belajar yang aktif.

E-book adalah buku digital yang dapat menambahkan gambar, video, dan audio yang dapat dibuka pada laptop maupun *smartphone* dan dapat dibuka dimana saja dan kapan saja. Flip PDF profesional merupakan salah satu aplikasi untuk membuat media pembelajaran interaktif. Menurut (Ellysia & Irfan, 2021), flip PDF Professional adalah sebuah platform memfasilitasi transformasi konten animatif menjadi

format *flipbook* digital secara praktis. Dalam proses pembuatannya, pengguna dapat menambahkan elemen interaktif seperti tombol navigasi, video *YouTube*, *hyperlink*, gambar, audio, teks animatif, serta elemen *flash*, sehingga memperkaya pengalaman pembaca dan memperkuat fungsi media sebagai alat komunikasi dalam masyarakat digital. Menurut (Yulia Aftiani et al., 2021), kelebihan aplikasi flip PDF profesional yaitu publikasi *flipbook* dapat lebih menarik karena dapat menambahkan video; gambar; *link*; dan sebagainya, menyediakan beragam *template* yang mencakup tema pemandangan, latar belakang, serta plugin tambahan. Selain itu, Flip PDF Professional juga mendukung integrasi fitur teks dan audio, dengan keluaran (output) yang fleksibel dan bervariasi, sehingga memungkinkan adaptasi media sesuai kebutuhan komunikasi digital. Menurut (Ramadhan et al., 2023), kekurangan flip PDF profesional yaitu terdapat watermark berupa link yang berada ditengah halaman karena aplikasi belum upgrade ke versi premium.

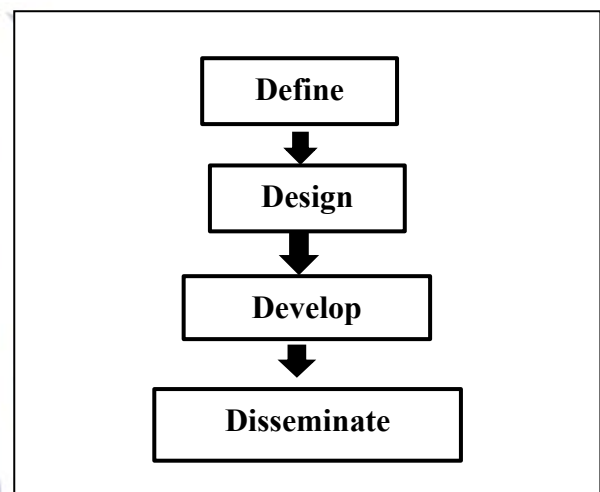
SMKN 3 Kota Kediri merupakan salah satu SMK yang memiliki jurusan kecantikan yang berusaha untuk mendukung keterampilan dalam bidang tata rias. Pada jurusan kecantikan ini dibekali beberapa kompetensi yang salah satunya yaitu kompetensi nail art . Pada kompetensi ini menuntut peserta didik dapat mengembangkan kreativitas, keterampilan, ketelatenan, kesabaran, dan ketelitian. Penguasaan materi pada kompetensi nail art dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif untuk mendukung tujuan pembelajaran agar tercapai. Pembelajaran pada jurusan Tata Kecantikan SMKN 3 Kota Kediri pada kompetensi nail art masih memakai buku cetak yang masih bergabung dengan materi lain seperti materi perawatan tangan dan perawatan kaki untuk memaparkan materi dan pendidik menggunakan metode ceramah saat menyampaikan materi. Penggunaan media dan metode pembelajaran yang kurang tepat berkontribusi terhadap minimnya proses penyerapan peserta didik dengan materi yang disampaikan karena teknik pada kompetensi nail art dibutuhkan penjelasan berupa visualisasi karena pada dasarnya hampir keseluruhan peserta didik belum mempunyai *basic* kemampuan dalam dunia nail art.

Berdasarkan pemaparan yang disampaikan peneliti tertarik untuk mengembangkan sarana pengajaran *e-book* berbasis flip PDF profesional pada kompetensi nail art. Ketertarikan ini muncul karena kebutuhan dan inovasi media pembelajaran yang dibutuhkan untuk mempermudah peserta didik memahami materi dan memvisualkan teknik pada kompetensi nail art dengan menambahkan gambar, audio, dan sehingga mereka dapat Mengoptimalkan potensi belajar materi dan membuat tertarik dengan media pembelajaran yang

dikembangkan. Penambahan fitur gambar, audio, dan video pada sarana pengajaran dapat menjadikan pembelajaran yang lebih memukau dan akurat bagi peserta didik untuk mengembangkan kreativitas yang dimiliki.

METODE

Metode penelitian pengembangan ini R&D menggunakan model 4D menurut Thiagarajan dalam (Sihombing, 2024). Penelitian ini untuk mengembangkan produk baru dan menguji keefektifan dari bahan pokok yang dirancang. Pengembangan *e-book* berbasis flip PDF profesional pada kompetensi nail art melalui 4 tahapan pengembangan sebagai berikut:



Bagan 1. Gambar tahap pengembangan 4D

Berdasarkan bagan diatas dapat dijelaskan bahwa metode pengembangan ini melalui tahapan *define* (pendefinisian) yang meliputi analisa awal berupa masalah yang ditemukan, analisa karakteristik peserta didik, dan tujuan penelitian. Tahap *design* (perancangan) meliputi merancang gambaran media yang akan digunakan berdasarkan tahapan sebelumnya. Tahap *develop* (pengembangan) meliputi melakukan evaluasi dan merevisi media sesuai dengan arahan para validator untuk mendapatkan media yang layak dan memenuhi kriteria pengembangan. Tahap *diseminate* (penyebaran) kegiatan menyebarkan media dalam skala terbatas yang telah dibuat untuk digunakan orang lain.

Populasi penelitian pengembangan ini yaitu seluruh kelas XI Tata Kecantikan di SMKN 3 Kota Kediri. Sasaran atau sampel dalam penelitian ini kelas XI Tata Kecantikan 2 di SMKN 3 Kota Kediri yang terdiri dari 36 peserta didik.

Pada studi ini, peneliti membuat angket lembar kelayakan media dengan menggunakan skala likert (1-5) yang akan diisi oleh validator bahasa, materi, dan media. Lembar tes belajar psikomotor digunakan untuk mengukur seberapa paham dan keberhasilan peserta

didik mengalami peningkatan kualitas belajar setelah menggunakan media yang dikembangkan. Selain itu, lembar respon peserta didik digunakan untuk mengukur tanggapan terkait dengan media yang dikembangkan pada kompetensi nail art dengan menggunakan skala likert (1-5).

Pada studi ini metode analisa data yang digunakan yaitu:

1) Analisis hasil kelayakan *e-book* berbasis flip PDF profesional

Tabel 1. Skala penilaian kelayakan media

Skor penilaian	Keterangan
1	SKB
2	KB
3	C
4	B
5	SB

Sumber: (Rantung et al., 2023)

Penghitungan kelayakan media dilakukan melalui pengolahan data dengan menggunakan rumus presentase:

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

Sumber: (Rantung et al., 2023)

Penafsiran:

P = Presentase

f = Frekuensi jawaban dari responden

N = Jumlah data responden

Setelah mendapatkan hasil perhitungan selanjutnya yaitu menginterpretasikan hasil untuk mengetahui hasil kelayakan media dengan kriteria:

Tabel 2. Kriteria hasil kelayakan

Nilai Presentase	Kriteria
0% - 20%	Tidak layak
20% - 40%	Kurang layak
40% - 60%	Cukup layak
60% - 80%	Layak
80% - 100%	Sangat layak

Sumber: (Riduwan, 2014)

2) Analisis hasil belajar psikomotor

Perolehan nilai hasil belajar psikomotor dinilai melalui hasil keterampilan praktik. Perhitungan ketuntasan psikomotor dilihat melalui KKTP <80 sesuai dengan acuan yang digunakan sekolah. Perhitungan nilai psikomotorik dihitung dengan rumus:

$$x = \frac{\Sigma \text{Skor pencapaian}}{\Sigma \text{peserta didik}}$$

Sumber: (Gunawan & Indrayani, 2021)

Penafsiran:

X = average

Σ Skor pencapaian = Jumlah nilai

Σ skor peserta didik = Jumlah peserta

3) Analisis hasil respon peserta didik

Penelitian ini menganalisis reaksi siswa melalui pengumpulan data angket setelah mengoptimalkan *e-book* berbasis Flip PDF Professional. Hasil pengumpulan data kemudian dianalisa dengan menggunakan perhitungan persentase untuk mengetahui fase kontribusi peserta didik terhadap sarana yang dikenakan:

Setelah mendapatkan hasil perhitungan selanjutnya menginterpretasikan hasil untuk mengetahui kategori respon dari peserta didik:

$$P = \frac{\text{jumlah skor perhitungan}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\%$$

Tabel 3. Kriteria penilaian respon peserta didik

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

Sumber: (Riduwan, 2018)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Berbasis Flip PDF Profesional

a. Define (Pendefinisian)

Pada fase pertama, dilakukan untuk menentukan tujuan dan menemukan masalah yang ditangani seperti media atau perangkat pengajaran yang ada dan digunakan. Pada fase ini terdiri dari lima proses:

1) Analisis awal (*Front-end analysis*)

Tingkat ini dimulai dengan mengkaji masalah utama dalam pengajaran yang ditangani oleh peserta didik dan guru. Pada tingkat ini didapatkan data bahwa media pembelajaran yang digunakan pada kompetensi nail art masih berupa buku cetak dan penyampaian materi dengan metode ceramah yang langsung dilanjutkan dengan praktik. Dengan data yang ada membuat peserta didik merasa kurang tertarik dan kesulitan memahami materi nail art yang banyak membutuhkan demonstrasi atau visualisasi untuk memahami teknik pembuatannya.

2) Analisis peserta didik

Tingkat ini terdapat adanya analisa peserta didik untuk mengetahui prioritas dan tanggapan peserta didik terkait dengan sarana pengajaran dan metode pembelajaran yang dibutuhkan. Dengan membagikan kuesioner didapatkan data bahwa peserta didik diperbolehkan membawa *handphone* pada saat pembelajaran, peserta didik mampu mengakses wifi sekolah, dan peserta didik diperbolehkan membuka *handphone* untuk kebutuhan pembelajaran.

3) Analisis tugas

Pada analisis ini mengacu pada modul ajar nail art yang bertujuan untuk menentukan konsep materi untuk mempermudah peserta didik dalam memahami dan belajar materi nail art. Hasil dari tahapan ini yaitu memberikan uraian materi terkait dengan sejarah, pengertian, tujuan, teori warna, teknik pembuatan, alat, lenan, kosmetika, dan langkah pembuatan.

4) Analisis konsep

Pada proses ini, kami mengembangkan langkah-langkah yang seharusnya dikuasai oleh peserta didik untuk menyerap suatu konsep yang akan diberikan, yang meliputi:

a) Identifikasi konsep utama nail art

Pada fase ini, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan untuk memahami dasar perawatan sebelum nail art, mengenal berbagai teknik nail art, mengenal teori warna, dan mengenal alat; lenan; dan kosmetika nail art.

b) Penyusunan struktur materi nail art

Pada fase ini, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan untuk memahami materi nail art, mencoba, dan mengaplikasikan teknik sesuai dengan panduan atau instruksi pada media pembelajaran.

c) Proses pembelajaran nail art

Pada tahap ini peserta didik diharapkan mampu melakukan persiapan kerja, memilih desain yang akan dibuat, menerapkan teknik nail art yang sudah diberikan, dan melakukan finishing pada hasil akhir yang dibuat.

d) Pengembangan media pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan relevan dilakukan dengan menggunakan *e-book* berbasis Flip PDF Professional, dalamnya memuat materi berupa teori sebagai konten utama dan video singkat untuk memberikan penjelasan lebih terkait dengan teknik nail art yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan riset (Dian Kusuma Dewi et al., 2023) yang menyebutkan bahwa media berbasis flip PDF profesional dapat menambahkan gambar/ilustrasi, animasi dan video menarik.

e) Pengukuran hasil belajar psikomotor

Pada tahap ini peserta didik akan melakukan praktik nail art sesuai dengan desain yang dibuat, membuat *jobsheet*, persiapan kerja, proses kerja, hasil pengerjaan, presentasi hasil kerja, dan ketepatan waktu dalam pengerjaan.

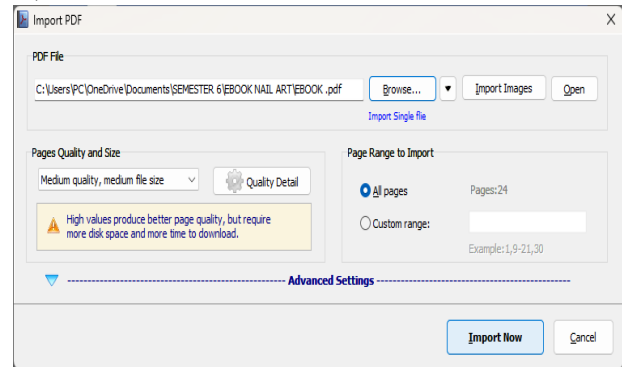
5) Menentukan tujuan pembelajaran

Fase ini lebih mengarah kepada capaian pembelajaran setelah penerapan *e-book* digital berbasis Flip PDF Professional sebagai sarana pendukung proses pengajaran.

b. Design (Perancangan)

Pada tahap awal yaitu perancangan media yang erdapat beberapa kegiatan yang dilakukan seperti berikut:

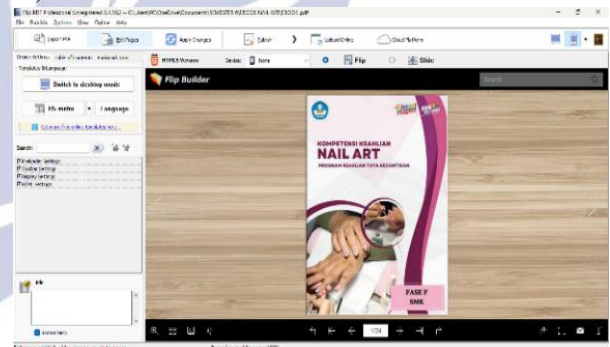
1) Pemilihan media



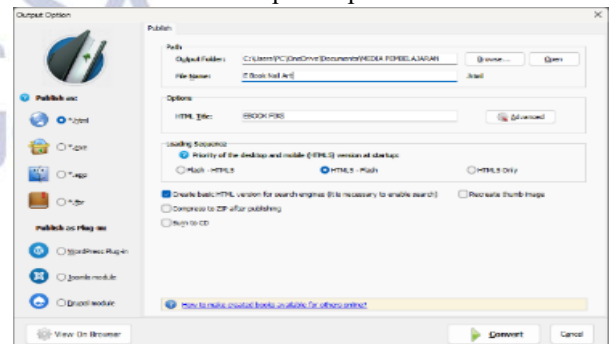
Gambar 1. Tampilan *e-book* pada aplikasi flip PDF profesional

Pemilihan media yang dipilih harus sesuai dengan hasil dari tahapan *define* yaitu *e-book* berbasis flip PDF profesional. Dengan pembuatan sarana ini diharapkan mempermudah peserta didik untuk menyerap konsep materi yang akan dijelaskan.

2) Pemilihan format



Gambar 2. Konversi buku file PDF ke aplikasi flip PDF profesional



Gambar 3. Pilihan format output media

Perancangan desain ini dilakukan dengan menggunakan *microsoftword* dengan jenis font *Times New Rowman* ukuran 14. Setelah media pada *microsoftword* jadi maka selanjutnya dikonfersikan dari format word ke pdf. Media dengan format pdf

selanjutnya dapat dimasukan pada aplikasi flip PDF profesional yang memiliki hasil akhir format HTML.

3) Desain awal

Gambar	Keterangan
	1. Logo UNESA 2. Petunjuk penggunaan 3. Cover 4. Tombol navigasi
	1. Logo UNESA 2. Petunjuk penggunaan 3. Materi nail art 4. Tombol navigasi
	1. Logo UNESA 2. Petunjuk pemakaian 3. Vidio singkat 4. Keterangan vidio 5. Tombol navigasi

Gambar 4. Storyboard

Desain awal ini berupa penyusunan storyboard media dengan membuat materi yang akan disampaikan pada media terlihat menarik dan mudah dioperasikan bagi peserta didik.

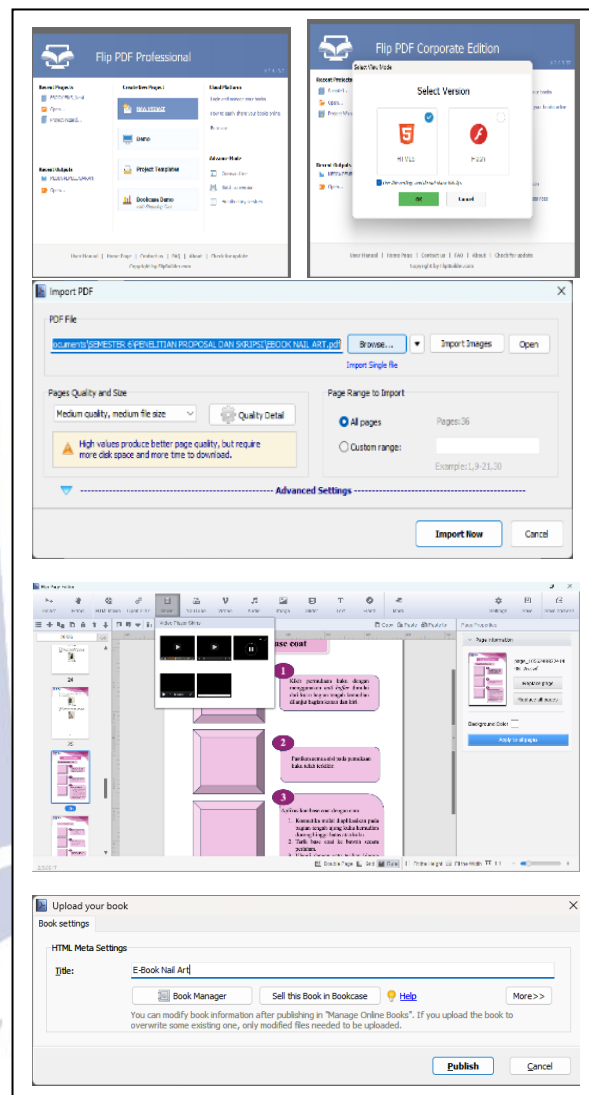
c. Develop (Pengembangan)

1) Pembuatan media

File *e-book* bahwa sana sudah berbentuk file pdf selanjutnya dimasukkan dalam aplikasi flip PDF profesional. Pada platform aplikasi tersebut langkah selanjutnya yaitu menambahkan beberapa fitur untuk membuat media lebih menarik yaitu dengan menambahkan *backsound e-book* dan menambahkan vidio singkat.

Hasil akhir untuk media yang dibuat akan dapat diakses melalui link dan barcode untuk memudahkan dalam membuka media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian (Khoymah & Sujatmiko, 2023) menyatakan bahwa untuk mengakses secara online dapat melalui link/barcode. Berikut ini link dan barcode untuk mengakses secara online:

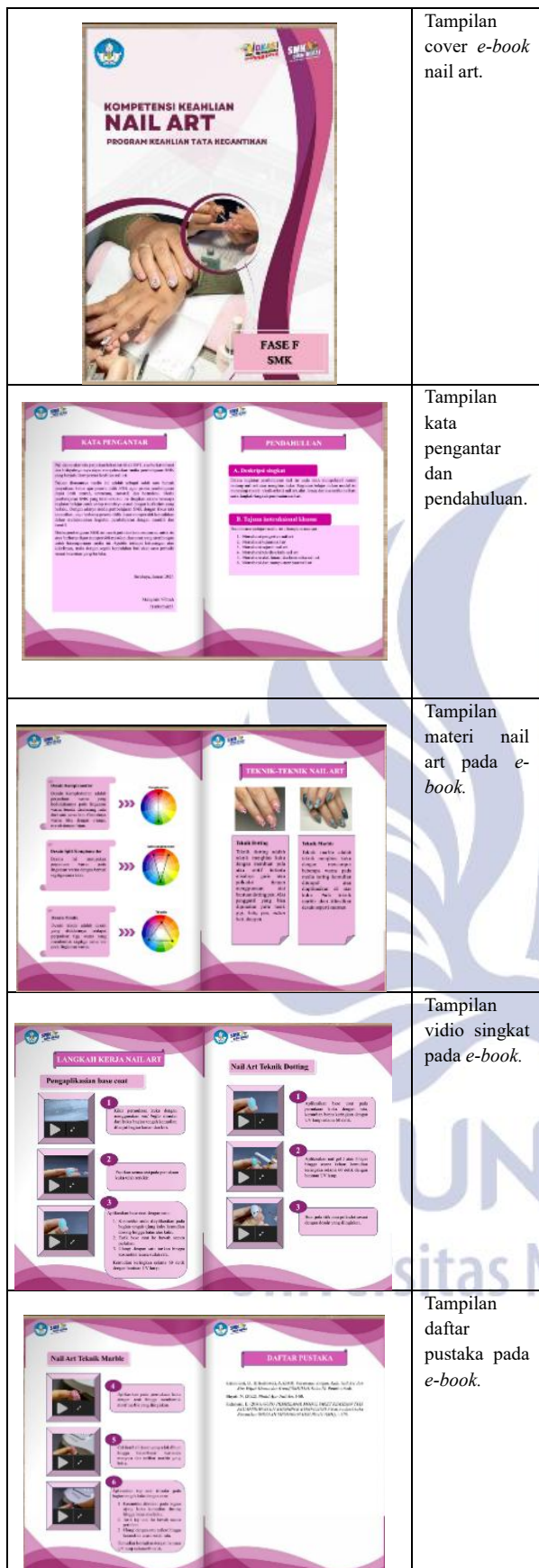
<https://online.flipbuilder.com/rvbuh/jfbc>



Gambar 5. Pembuatan media dengan aplikasi flip PDF profesional

Tabel 4. Tampilan media *e-book*

Tampilan	Keterangan
----------	------------



Tampilan cover *e-book* nail art.

Tampilan kata pengantar dan pendahuluan.

Tampilan materi nail art pada *e-book*.

Tampilan video singkat pada *e-book*.

Tampilan daftar pustaka pada *e-book*.

Setelah pembuatan media telah dilakukan maka langkah selanjutnya yaitu melakukan validasi kepada para validator ahli. Dalam penelitian ini validasi dilakukan berupa validasi bahasa, materi, dan media. Para validator yang dipilih yaitu 2 dosen prodi S1 Pendidikan Tata Rias dan 1 guru kompetensi nail art SMKN 3 Kota Kediri.

3) Revisi

Pada saat melakukan validasi kepada validator maka akan diberikan saran dan masukan untuk merivisi media menjadi lebih baik. Revisi media terus dilakukan untuk memberikan hasil yang terbaik dari media pembelajaran yang dibuat. Setelah proses revisi dan validasi dari para validator maka langkah selanjutnya dapat dilanjutkan dengan penyebaran dengan skala terbatas.

d. Disseminate (Penyebaran)

Pada tahapan penyebaran ini dilakukan setelah proses pengembangan melalui tahap revisi dan validasi. Tahap penyebaran pada penelitian ini Dilaksanakan dalam skala kecil dengan mendistribusikan kepada siswa kelas XI Tata Kecantikan 2 SMKN 3 Kota Kediri.

Kelayakan Media Pembelajaran *E-Book* Berbasis Flip PDF Profesional

Hasil penelitian mengenai penerapan *e-book* berbasis Flip PDF Professional telah melewati fase validasi oleh tiga validator ahli yang mencakup aspek bahasa, materi, dan media. Ketiga aspek tersebut memperoleh rata-rata skor yang sama, yakni sebesar 88%, yang dikategorikan dalam tingkat kelayakan 'sangat layak'. Validasi ini menegaskan bahwa sarana yang dikembangkan memenuhi standar diterapkan dalam proses pengajaran, khususnya pada materi nail art, dan berpotensi meningkatkan kualitas interaksi belajar peserta didik melalui pendekatan teknologi yang relevan secara sosial dan edukatif. Hasil validasi dari ketiga validator dijelaskan melalui diagram berikut ini:

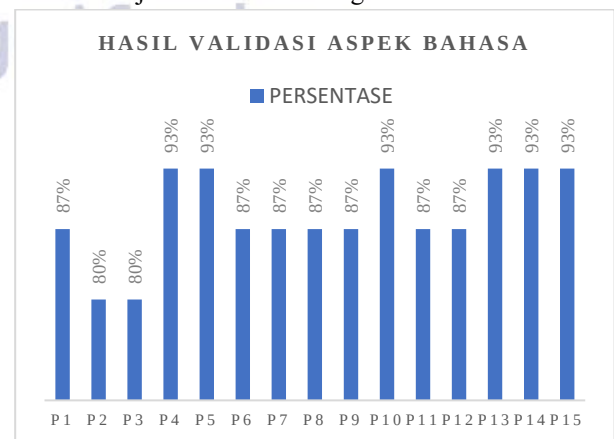


Diagram 1. Hasil validasi ahli bahasa

2) Validasi

Diagram diatas menunjukkan bahwa hasil penelitian dari aspek bahasa mendapat *average* 88% (kategori sangat layak). Berikut ini penjabaran dari setiap pernyataan yang dinilai: P1) Kemudahan bahasa untuk dipahami 87%. P2) Ketepatan penggunaan kata atau istilah 80%. P3) Teks mudah dibaca dan dipahami 80%. P4) Kalimat komunikatif 93%. P5) Kejelasan informasi 93%. P6) Kesesuaian jenis huruf 87%. P7) Kesesuaian penggunaan huruf kapital 87%. P8) Kejelasan bentuk huruf 87%. P9) Variasi jenis huruf 87%. P10) Variasi warna huruf 93%. P11) Ketepatan ejaan 87%. P12) Ketepatan simbol dan tanda baca 87%. P13) Bahasa yang digunakan sesuai pemahaman peserta didik SMK 93%. P14) Pesan atau informasi mudah dipahami 93%. P15) Kesesuaian bahasa dengan tingkat sekolah SMK 93%. Temuan ini berpadanan dengan hasil studi oleh Ulfiah et al. (2021), yang menguatkan bahwa validasi pada aspek bahasa memperoleh nilai *average* sebesar 89%, dan diklasifikasikan sangat layak.

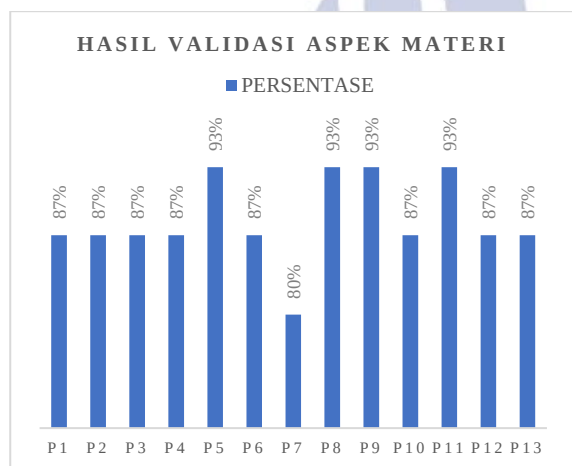


Diagram 2. Hasil validasi ahli materi

Diagram diatas menunjukkan bahwa hasil penelitian dari aspek materi mendapat rata-rata 88% dengan kategori sangat layak. Berikut ini penjabaran dari setiap pernyataan yang dinilai: P1) Kesesuaian materi dengan kompetensi 87%. P2) Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran 87%. P3) Kejelasan materi 87%. P4) Kelengkapan materi 87%. P5) Keselarasan penyajian materi secara runtut dan sistematis 93%. P6) Pemenuhan aspek kognitif dan psikomotor 87%. P7) Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu 80%. P8) Keterkaitan materi dengan teknik dan trend nail art 93%. P9) Kesesuaian gambar dengan materi 93%. P10) Kesesuaian tampilan materi dengan karakteristik peserta didik 87%. P11) Kejelasan bahasa pada materi 93%. P12) Penyajian *e-book* mempermudah memahami materi 87%. P13) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran 87%. Hasil ini berpadanan dengan penelitian (Yulia Aftiani et al., 2021) yang menemukan

bahwa validasi aspek materi memiliki *average* 87% sehingga kategori sangat baik.

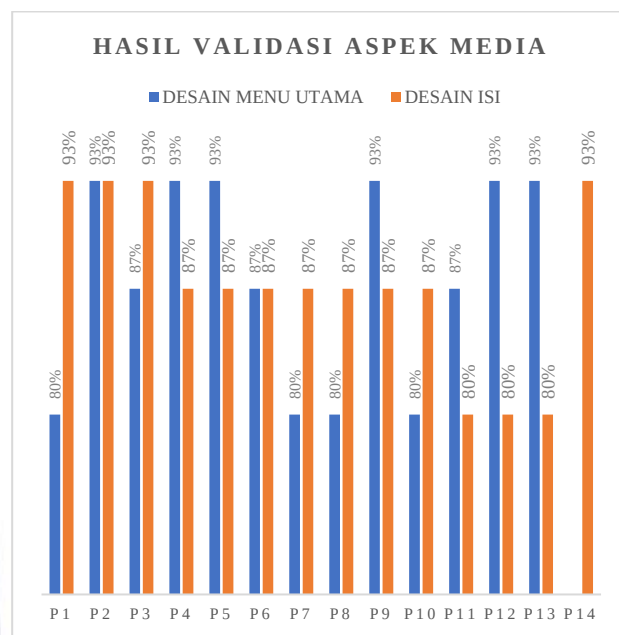


Diagram 3. Hasil validasi aspek media

Diagram diatas menunjukkan bahwa hasil penelitian dari aspek media mendapatkan *average* sebesar 88% dengan kategori sangat layak. Validasi media melibatkan penilaian dua aspek penting, yaitu aspek desain antarmuka menu utama dan aspek konten isi. Pada aspek desain menu utama berikut ini hasil penilaian dari setiap pernyataannya: P1) Penataan unsur tata letak 80%. P2) Point center atau pusat pandang media 93%. P3) Komposisi unsur tata letak (judul dan ilustrasi) 87%. P4) Ukuran dan unsur tata letak penulisan 93%. P5) Harmonisasi warna untuk memperjelas fungsi pada media 93%. P6) Kontras warna judul 87%. P7) Ukuran judul 80%. P8) Ukuran huruf 80%. P9) Konsistensi penggunaan jenis huruf 93%. P10) Penggunaan huruf hias 80%. P11) Kesesuaian jenis huruf dengan materi pada media 87%. P12) Keselarasan ilustrasi 93%. P13) Representasi karakter objek 93%.

Sedangkan hasil penilaian dari aspek desain isi dari setiap pernyataan sebagai berikut: P1) Konsistensi tata letak 93%. P2) Konsistensi judul 93%. P3) Penggunaan margin 93%. P4) Jarak teks dan ilustrasi 87%. P5) Penggunaan jenis huruf 87%. P6) Kesederhanaan huruf 87%. P7) Variasi huruf 87%. P8) Ukuran huruf 87%. P9) Kesesuaian jenis huruf 87%. P10) Spasi antar baris 87%. P11) Jarak antar huruf 80%. P12) Hierarki judul 80%. P13) Kesesuaian ilustrasi 80%. P14) Kejelasan garis 93%. Hal ini sejalan dengan penelitian (Prasetyo & Zulherman, 2023) mengemukakan bahwa penilaian aspek media dengan rata-rata 88% termasuk kategori sangat valid.

Hasil Belajar Psikomotor

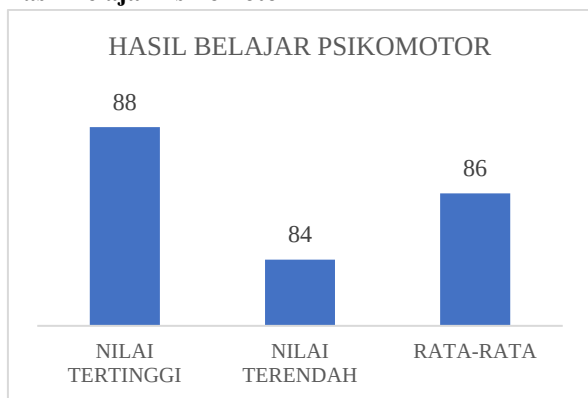


Diagram 4. Hasil Belajar psikomotor

Mengacu diagram diatas dijelaskan bahwa hasil belajar psikomotor mendapatkan nilai 86 dengan nilai belajar psikomotor mendapatkan nilai 86 dengan nilai tertinggi 88 dan nilai terendah 84 yang berarti bahwa tidak ada nilai peserta didik dibawah KKTP yaitu 80. Dengan nilai yang diperoleh oleh peserta didik menyatakan bahwa tuntas secara keseluruhan.

Respon Peserta Didik

Respon peserta didik pada penelitian pengukuhan *e-book* berbasis flip PDF profesional pada kompetensi nail art di SMKN 3 Kota Kediri dilakukan pada kelas XI Tata Kecantikan dengan jumlah peserta didik 32 mendapatkan hasil sebagai berikut:

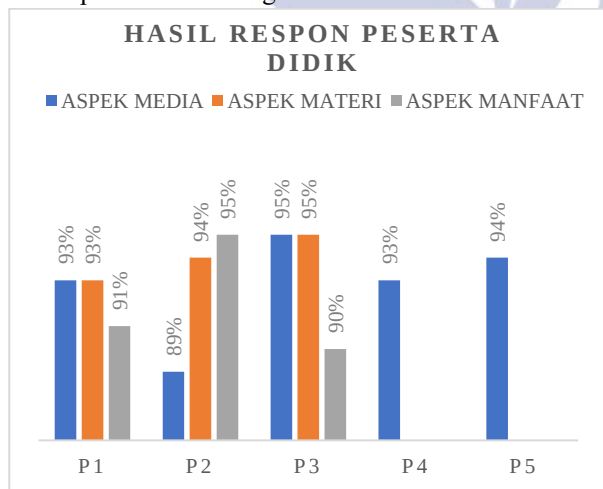


Diagram 5. Hasil respon peserta didik

Berdasarkan diagram diatas menunjukkan bahwa hasil penelitian dari reaksi peserta didik mendapat *average* 93% dengan kategori sangat baik. Pada penilaian reaksi peserta didik yang diamati yaitu aspek media, aspek materi, dan aspek manfaat. Berikut ini penjabaran dari aspek media: P1) Petunjuk penggunaan media 93%. P2) Kemudahan operasional media 89%. P3) Desain antarmuka media 95%. P4) Pemilihan font 94%. P5) Kombinasi warna 94%. Sedangkan pada aspek materi hasil penilaian dapat dijabarkan sebagai berikut: P1) Efektivitas media 93%. P2) Kejelasan bahasa 94%.

P3) Kesesuaian materi 95%. Sedangkan untuk aspek manfaat hasil penilaian dapat dijabarkan sebagai berikut: P1) Meningkatkan minat belajar 91%. P2) Pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik 95%. P3) Kemandirian belajar dengan bantuan media 90%. Hal ini selaras dengan kajian (Handayani et al., 2020) dilakukan uji dengan skala perhitungan pilot mendapatkan hasil skor 4,2 dengan kategori sangat baik.

PENUTUP

Simpulan

Mengacu studi penelitian pengembangan media pembelajaran *e-book* berbasis flip PDF profesional pada kompetensi nail art di SMKN 3 Kota Kediri dapat disimpulkan:

1. Pengembangan sarana pembelajaran *e-book* berbasis Flip PDF Professional dilaksanakan mengenakan prototipe 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*), yang mencakup tahap pendefinisian kebutuhan pembelajaran, perancangan media, pengembangan produk, serta penyebaran terbatas kepada peserta didik dalam bentuk pilot.
2. Penilaian *e-book* berbasis Flip PDF Professional dilakukan oleh tiga validator ahli dengan meninjau tiga aspek utama, yaitu bahasa, materi, dan media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media tersebut masuk dalam kategori 'sangat layak' untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Hasil belajar psikomotor terhadap media pembelajaran yang dikembangkan mendapat nilai *average* 86 yang dikatakan tuntas karena tidak ada nilai di bawah KKTP > 80.
4. *Reaction* peserta didik terkait pengembangan *e-book* berbasis flip PDF profesional pada kompetensi nail art mendapatkan rata-rata 93% dengan kategori sangat baik

Saran

Mengacu studi pengukuhan yang dilakukan terdapat beberapa saran dan masukan agar penelitian selanjutnya dapat dilakukan lebih baik seperti berikut:

1. Penyempurnaan *e-book* berbasis flip PDF profesional masih perlu dikembangkan lebih lanjut untuk dapat diterapkan pada peserta didik SMK kecantikan.
2. Pembuatan sarana pengajaran *e-book* berbasis flip PDF profesional masih perlu diperbarui secara berkala agar pengembangan media mudah digunakan oleh peserta didik dan guru.
3. Penelitian diharapkan dapat dikembangkan sampai tahap *dissaminate* secara luas.
4. Penyajian media pembelajaran *e-book* jika menginginkan mengakses dalam bentuk offline dapat dilakukan melalui tautan link dan barcode berikut:

https://drive.google.com/drive/folders/1DEKfTBDb-nuvNnysBkCkjY6L_s5sFOxN?usp=sharing



mg.ac.id/4698/6/BAB II.pdf

DAFTAR PUSTAKA

- Belva Saskya Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Berbasis Teknologi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Dian Kusuma Dewi, Lucia Tri Pangesti, Nilken Purwidiani, & Andika Kuncoro Widagdo. (2023). Pengembangan E-Modul Flip Pdf Professional Pada KD Menganalisis Sweet Bread Di SMKN 1 Lamongan. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 3(2), 162–179. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v3i2.507>
- Ellysia, A., & Irfan, D. (2021). Pengembangan e-Modul Dengan Flip PDF Professional pada Mata Pelajaran Dasar Listrik. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 9(3), 91. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v9i3.113525>
- Gunawani, P. A., & Indrayani, L. (2021). Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Menerapkan Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 13(1), 44. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v13i1.32090>
- Handayani, D., Alperi, M., Ginting, S. M., & Rohiat, S. (2020). *PELATIHAN PEMBUATAN BUKU DIGITAL KVISOFT FLIPBOOK*. 2020, 84–92.
- Jafnihir, L., Suparmi, Ambiyar, Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(1), 227–239. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2734>
- Khoymah, U. N., & Sujatmiko, B. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Teknik Animasi Pemodelan Objek 3D Dengan Model Pembelajaran Pjbl Untuk Keaktifan Belajar Siswa Kelas Xii Multimedia (Studi Kasus: Smkn 1 Grati). *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, 8(2), 100–110. <https://doi.org/10.26740/it-edu.v8i2.55832>
- Mufarikha, W. (2021). *Media Pembelajaran Utang Bapak Ali (Ular Tangga Berbasis Kenampakan Alam Indonesia) Pada Kelas V Di Sekolah Dasar*. 8–32. <http://eprints.umg.ac.id/4698/%0Ahttp://eprints.u>
- Prasetyo, D., & Zulherman, Z. (2023). Pengembangan E-Book Flip Pdf Profesional Pada Materi Tumbuhan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1709–1718. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5826>
- Ramadhani, W., Meisya, R., Jannah, R., & Putro, K. Z. (2023). E-modul Pendidikan Pancasila Berbasis Canva Berbantuan Flip PDF Profesional untuk Hasil Belajar Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2), 178–195. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.27262>
- Rantung, D. A., Mulyanto, A., Kadim, A. A., & Ashari, S. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi E-Book Kelas X Tkj Di Smk Negeri 1 Bulango Selatan. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 3(2). <https://doi.org/10.37905/inverted.v3i2.20296>
- Riduwan. (2014). *Dasar-dasar Statistika* (P. D. Iswata (ed.)). Bandung: Alfabeta.
- Sihombing, B. (2024). *Model Pengembangan 4D (Define , Design , Develop , dan Disseminate) dalam Pembelajaran Pendidikan Islam*. 4, 11–19.
- Ulfiah, T. A., Zola, P., Teknik, F., & Padang, U. N. (2021). *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis*. 8(3), 133–140.
- Yulia Aftiani, R., Khairinal, K., & Suratno, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip Pdf Professional Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Iis 1 Sma Negeri 2 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 458–470. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v2i1.583>

MINAT MASYARAKAT PALEMBANG TERHADAP PEMILIHAN TATA RIAS PENGANTIN PADA PELAKSANAAN PERNIKAHAN

Sabrina Nurhaliza Kusnaedi

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

sabrinanurhaliza.21064@mhs.unesa.ac.id

Sri Usodoningtyas¹, Dindy Sinta Megasari², Mutimmatul Faidah³

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

sriusodoningtyas@unesa.ac.id

Abstrak

Minat masyarakat Palembang terhadap pemilihan tata rias pengantin pada pelaksanaan pernikahan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui minat masyarakat terhadap tata rias pengantin Siger Sunda di Palembang dan faktor yang mempengaruhi minat masyarakat Palembang terkait adat budaya masyarakat Palembang. Metode penelitian ini adalah metode observasi, wawancara dan angket yang dilakukan di kota Palembang Kecamatan Seberang Ulu I dan II. Teknik analisis data menggunakan deskriptif dengan metode kuantitatif, untuk menggambarkan dan mengungkap kondisi nyata melalui objek yang diamati 50 calon pengantin dengan teknik Total Sampling. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa minat calon pengantin terhadap pemilihan tata rias Siger Sunda di Kecamatan Seberang Ulu I dan II yang paling dominan dari indikator faktor internal dengan kriteria tinggi mencapai 0,2%. Berdasarkan hasil data bahwa rata-rata minat faktor internal calon pengantin terhadap pemilihan tata rias Siger Sunda mencapai 79% dalam kategori tinggi. Calon pengantin memilih tata rias yang menarik dan sesuai kepribadian seperti Siger Sunda, yang mencerminkan keindahan. Namun, biaya juga menjadi pertimbangan penting untuk memilih tata rias Siger Sunda karena lebih simpel dan ekonomis.

Kata Kunci: Minat Masyarakat Palembang, Kebudayaan, Tata Rias Pengantin Aesan Gede.

Abstract

Palembang people's interest in the selection of bridal makeup in the implementation of marriage. The purpose of this study was to determine the public interest in Siger Sunda bridal makeup in Palembang and the factors that influence the interest of Palembang people related to the cultural customs of Palembang society. This research method is observation, interview and questionnaire method conducted in Palembang city, Seberang Ulu I and II sub-districts. Data analysis techniques using descriptive with quantitative methods, to describe and reveal the real conditions through the objects observed 50 brides-to-be with Total Sampling technique. The results of this study indicate that the interest of prospective brides in the selection of Sundanese Siger makeup in Seberang Ulu I and II Districts is the most dominant indicator of internal factors with high criteria reaching 0.2%. Based on the results of the data that the average interest in internal factors of prospective brides towards choosing Sundanese Siger makeup reached 79% in the high category. Prospective brides choose makeup that is attractive and suits their personality such as Sundanese Siger, which reflects beauty. However, cost is also an important consideration for choosing Siger Sunda makeup because it is simpler and more economical.

Keywords: Palembang Community Interest, Culture, Aesan Gede Bridal Makeup.

PENDAHULUAN

Palembang adalah salah satu kota besar di Indonesia yang juga berfungsi sebagai ibu kota Provinsi Sumatera Selatan. Kota ini berada di posisi strategis sebagai kota terbesar kedua di Pulau Sumatera setelah Medan, menjadikannya pusat ekonomi, budaya, dan pemerintahan di daerah tersebut. Palembang dikenal tidak hanya karena sejarahnya yang kaya, tetapi juga sebagai kota dengan warisan budaya yang sangat beragam dan mendalam. Kekayaan budaya itu tampak dalam beragam aspek kehidupan masyarakatnya, mulai dari penggunaan bahasa lokal yang unik, adanya

kerajinan tangan tradisional yang tetap dipelihara, hingga makanan khas yang sudah terkenal. Warga Palembang sangat menjaga dan menghargai nilai-nilai tradisional yang diturunkan dari generasi ke generasi. Nilai-nilai ini merupakan elemen krusial dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam proses pernikahan, ritual agama, serta penerapan sistem hukum tradisional yang tetap dijalankan meskipun menghadapi tantangan modernisasi dan globalisasi. Di masyarakat Palembang, adat dan tradisi bukan hanya sekadar ritual, tetapi juga sarana untuk memperkuat identitas bersama dan memelihara keharmonisan sosial. Setiap ritual

tradisional memiliki arti yang dalam dan tanda-tanda yang mencerminkan kebijaksanaan lokal serta filosofi kehidupan komunitas setempat.

Wilayah Palembang terdiri dari beberapa daerah dengan perkembangan budaya yang cukup pesat, di mana setiap daerah tersebut pada awalnya memiliki ciri budaya yang khas dan beragam, yang berkembang secara mandiri sebelum terpengaruh oleh faktor eksternal. Meski begitu, budaya adalah suatu kesatuan yang saling terhubung, sehingga di antara satu daerah dan daerah lainnya tetap dapat ditemukan kesamaan elemen budaya yang mendasar. Kesamaan itu mencerminkan dasar kebudayaan yang serupa serta hubungan sosial yang berlangsung antar kelompok. Untuk masyarakat Palembang, warisan budaya dan adat yang diwariskan oleh nenek moyang bukan hanya sekadar kenangan sejarah, tetapi juga sangat berharga dan perlu dilindungi. Masyarakat meyakini bahwa melestarikan tradisi adalah kewajiban bersama yang harus diwariskan kepada generasi berikutnya agar identitas budaya tetap ada dan tidak lenyap oleh waktu.

Seiring dengan perkembangan zaman dan perubahan sosial, tradisi tata rias pengantin tradisional Palembang juga mengalami dinamika yang cukup signifikan. Tata rias yang awalnya sangat dipengaruhi oleh nilai-nilai tradisional kini mengalami perubahan agar lebih sesuai dengan selera modern dan kebutuhan estetika saat ini. Perubahan ini mencakup penambahan aksesoris terbaru yang lebih menarik, modifikasi desain busana pengantin yang lebih bervariasi, serta inovasi dalam teknik rias wajah yang semakin profesional dan beragam. Dalam proses perubahan ini, biasanya elemen-elemen tertentu dari tata rias seperti busana, makeup, dan perhiasan yang dikenakan diganti atau diperbaharui agar penampilan pengantin tampak lebih segar, menarik, dan sesuai dengan tren terkini sambil tetap mempertahankan esensi tradisi yang ada.

Tata rias pengantin bertujuan untuk menampilkan kecantikan alami wajah calon pengantin, melalui berbagai teknik rias yang dapat menutupi kekurangan fisik seperti bercak hitam, bekas luka, atau bentuk wajah yang tidak simetris. Teknik rias yang korektif merupakan salah satu cara yang paling sering diterapkan oleh penata rias profesional. Dengan sentuhan yang tepat, mereka mampu menghasilkan tampilan wajah yang seimbang, segar, dan menawan sehingga pengantin tampil dengan keyakinan dan mengesankan pada hari istimewanya.

Salah satu aspek yang menarik perhatian dalam tata rias pengantin di Palembang adalah pemakaian tata rias Siger Sunda. Mahkota ini merupakan simbol unik pengantin Sunda yang memberikan kesan menawan dan elegan. Pesona dan keanggunan mahkota Siger Sunda telah membuatnya terkenal tidak hanya di daerah

asalnya, yakni Jawa Barat, tetapi juga sampai ke luar daerah termasuk Palembang. Fenomena pemakaian Siger Sunda di Palembang sangat menarik, sebab mahkota ini bukan merupakan elemen dari tradisi asli Palembang. Banyak pasangan yang akan menikah di Palembang memilih memakai siger Sunda dalam upacara pernikahan mereka, meskipun ada mahkota adat lokal yang juga memiliki nilai estetika dan simbolisme yang tinggi. Hal ini menimbulkan pertanyaan penting mengenai mengapa masyarakat lebih memilih Siger Sunda dari pada mahkota adat asli Palembang seperti Aesan Gede.

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari beberapa *gallery* pernikahan di Kecamatan Seberang Ulu I dan II, terlihat jelas bahwa peminat tata rias dengan mahkota siger Sunda lebih banyak dibandingkan dengan tata rias yang menggunakan Aesan Gede, mahkota tradisional Palembang. Sebagai contoh, di *Aqilla Wedding* tercatat sebanyak 15 orang memilih siger Sunda sementara hanya 5 yang memilih Aesan Gede. Di *Sabrina Wedding*, 10 orang memilih siger Sunda dan 5 memilih Aesan Gede. Sedangkan di *Zhafira Wedding*, 13 orang lebih memilih siger Sunda, sedangkan hanya 2 orang yang memilih Aesan Gede. Data tersebut mengindikasikan adanya kecenderungan kuat masyarakat untuk memilih siger Sunda dalam tata rias pengantin mereka. Salah satu faktor utama yang diduga memengaruhi pilihan ini adalah pertimbangan ekonomi, di mana siger Sunda mungkin lebih ekonomis atau lebih terjangkau dibandingkan dengan penggunaan busana dan aksesoris Aesan Gede yang asli dan lengkap.

Perkembangan budaya yang dinamis tentu saja berpengaruh pada cara pandang dan perlakuan masyarakat terhadap simbol budaya seperti Siger Sunda. Masyarakat tidak hanya bertugas menjaga dan melestarikan simbol itu, tetapi juga menyesuaikan diri dengan perubahan zaman dan *trend* sosial yang selalu berubah. Partisipasi aktif masyarakat sangat krusial untuk mempertahankan makna asli dari simbol budaya ini agar tidak lenyap atau terubah oleh modernisasi. Dengan upaya pelestarian yang melibatkan pendidikan dan peningkatan kesadaran budaya, nilai-nilai luhur dari simbol tradisi seperti Siger Sunda dapat tetap hidup dan relevan dalam kehidupan sosial masyarakat saat ini.

Oleh sebab itu, penting untuk memahami keterkaitan antara fungsi masyarakat, perkembangan budaya, dan pelestarian simbol tradisi seperti siger Sunda. Studi tentang ketertarikan masyarakat dalam pemilihan tata rias pengantin dan pergeseran preferensi simbol budaya ini sangat penting karena mencerminkan perubahan sosial-budaya yang berlangsung di kalangan masyarakat *modern* Palembang. Penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi pada upaya menjaga budaya lokal sekaligus menjadi bahan renungan bagi para pelaku adat,

pengrajin, dan penata rias pengantin dalam mempertahankan keaslian sambil mengadaptasi budaya dengan kemajuan zaman.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul **“Minat Masyarakat Palembang Terhadap Pemilihan Tata Rias Pengantin Pada Pelaksanaan Pernikahan.”**

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dipilih karena dalam proses pengumpulan dan analisis data, peneliti menggunakan angka-angka sebagai alat bantu untuk menjelaskan hubungan antar variabel yang diteliti, yakni minat masyarakat Palembang (sebagai variabel bebas/X) terhadap pemilihan tata rias pengantin (sebagai variabel terikat/Y). Menurut Sugiyono (2017), metode kuantitatif digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, menggunakan instrumen pengumpulan data, dan analisis data bersifat statistik dengan tujuan menguji hipotesis. Hal ini selaras dengan pengertian metode kuantitatif menurut Wiratna Sujarweni (2014), yang menekankan pada penggunaan prosedur statistik dalam proses penemuan ilmiah.

Penelitian ini dilaksanakan di Kecamatan Seberang Ulu I dan II, Kota Palembang. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada banyaknya *gallery wedding* yang tersebar di wilayah tersebut, seperti *Aqilla Wedding Gallery*, *Sabrina Wedding Palembang*, *Zhafira Wedding*, *Arsy Mahkota Pengantin*, *Yanti Fashion Wedding*, dan lainnya. Penelitian dilakukan langsung di tempat-tempat tersebut agar data yang diperoleh sesuai dengan kondisi faktual di lapangan.

Populasi penelitian ini terdiri dari calon pengantin yang berada di Kecamatan Seberang Ulu I dan II. Populasi tersebut dipilih karena mereka merupakan sasaran yang memiliki kecenderungan atau preferensi dalam memilih tata rias pengantin, yang menjadi pokok kajian dalam penelitian ini. Berdasarkan teknik total sampling, seluruh anggota populasi yang memenuhi kriteria dijadikan sebagai sampel, yang dalam hal ini berjumlah 50 calon pengantin. Teknik ini dipilih karena jumlah populasi relatif kecil sehingga memungkinkan untuk menyertakan semua subjek sebagai responden penelitian.

Untuk mengoperasionalkan variabel, digunakan definisi operasional yang disusun berdasarkan teori Sugiyono (2015) dan Umi Narimawati (2010), yang menyatakan bahwa operasionalisasi variabel merupakan proses penjabaran konsep ke dalam indikator dan alat ukur yang dapat diamati dan diukur. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah minat masyarakat Palembang terhadap pemilihan tata rias pengantin,

sedangkan variabel terikatnya adalah pemilihan tata rias pengantin itu sendiri, yang akan diukur melalui beberapa indikator yang telah disusun ke dalam instrumen penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket. Observasi dilakukan secara langsung ke lokasi *gallery wedding* untuk mengamati secara natural minat masyarakat terhadap pilihan rias pengantin. Observasi ini memungkinkan peneliti melihat secara langsung kecenderungan masyarakat dalam memilih gaya riasan tanpa adanya rekayasa situasi. Wawancara dilakukan secara tidak terstruktur dengan pihak *gallery wedding* dan calon pengantin untuk memperoleh data kualitatif sebagai pelengkap data kuantitatif. Wawancara ini mengacu pada pedoman pertanyaan yang disusun berdasarkan tujuan penelitian, namun tetap fleksibel dalam pelaksanaannya. Selanjutnya, angket digunakan sebagai alat utama untuk menjaring data dari para responden. Angket disusun dalam bentuk *Skala Likert* empat poin, yang mencakup pilihan jawaban: sangat setuju (skor 4), setuju (3), kurang setuju (2), dan tidak setuju (1). Skala ini digunakan untuk mengukur sikap dan minat masyarakat terhadap dua pilihan adat rias pengantin, yaitu *Siger Sunda* dan adat Palembang.

Instrumen angket yang dipakai dalam penelitian ini dirancang berdasar pada kerangka teori yang relevan, kemudian divalidasi oleh empat ahli untuk memastikan validitas dan kesesuaiannya. Jumlah awal item kuesioner untuk setiap variabel adalah 25 pertanyaan. Setelah melakukan uji validitas dengan analisis korelasi *product moment*, beberapa butir ditemukan tidak valid dan oleh karena itu dihilangkan. Hasil akhir dari validasi menunjukkan 20 butir soal yang dianggap valid untuk setiap variabel. Proses validasi ini juga mencakup validitas isi dan konstruk yang telah dikonsultasikan dengan para pakar. Validitas isi diukur dengan mencocokkan konten instrumen dengan teori yang berkaitan, sementara validitas konstruk didapat dari penilaian para ahli terhadap kecocokan indikator dengan konstruk yang bersifat teoritis.

Setelah validasi, dilakukan uji reliabilitas untuk mengukur konsistensi instrumen menggunakan rumus Cronbach Alpha. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai α untuk variabel minat masyarakat Palembang terhadap pemilihan tata rias *Siger Sunda* adalah 0,950 dan untuk variabel pemilihan tata rias pengantin adalah 0,882, keduanya melebihi batas minimum 0,6. Dengan demikian, kedua instrumen tersebut dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif kuantitatif, yang mencakup uji validitas, reliabilitas, normalitas, serta analisis

persentase deskriptif untuk mengidentifikasi kecenderungan pilihan responden. Analisis data dilaksanakan melalui tahapan seperti mengategorikan data berdasarkan variabel, menyusun tabel data, menghitung frekuensi dan persentase jawaban responden untuk setiap indikator, serta melakukan perhitungan statistik guna menjawab pertanyaan masalah dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak statistik seperti SPSS agar akurasi dan efisiensi dalam analisis terjamin.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data dilakukan setelah instrumen dianggap memenuhi kriteria valid dan reliabel. Penelitian ini berfokus pada minat masyarakat Palembang terhadap penggunaan tata rias pengantin adat Siger Sunda yang dikaji khusus di wilayah Kecamatan Seberang Ulu I dan II. Dalam pelaksanaan pengumpulan data ini, peneliti mengunjungi sejumlah galeri pernikahan yang aktif dan populer di kawasan tersebut. *Gallery Wedding* yang dijadikan lokasi pengumpulan data antara lain *Aqilla Wedding Gallery*, *Ranny Gallery*, *Sabrina Wedding* Palembang, *Zhafira Wedding*, *Yanti Fashion Wedding*, *Umima Wedding Gallery*, *FA Wedding Organizer*, *Lues Makeup*, *Arsy Mahkota Palembang*, dan *Shared Wedding*.

Pengumpulan data dilakukan dengan metode survei menggunakan angket atau kuesioner yang telah dirancang sebelumnya. Instrumen kuesioner ini terdiri atas 40 butir pertanyaan yang dirancang untuk menggali informasi mengenai minat dan berbagai faktor yang mempengaruhinya, seperti perasaan senang, kebutuhan, keinginan, ketertarikan, memperhatikan, faktor internal dan eksternal.

Minat Masyarakat Berdasarkan Indikator

Penelitian ini menyusun hasil berdasarkan indikator-indikator psikologis dan sosial yang relevan. Tiap indikator dianalisis melalui distribusi frekuensi dan dikategorikan dalam beberapa tingkat: sangat tinggi, tinggi, sedang, dan rendah.

Tabel 1 Hasil Faktor Dari Semua Indikator

Variabel	Indikator	Persentase	Kriteria
Minat Masyarakat Palembang Terhadap Pemilihan Tata Rias Pengantin	Perasaan Senang	0,19%	Tinggi
	Keinginan	0,19%	Tinggi
	Memperhatikan	0,19%	Tinggi
	Ketertarikan	0,19%	Tinggi
	Kebutuhan	0,18%	Tinggi
	Faktor internal	0,2%	Tinggi
	Faktor eksternal	0,19%	Tinggi
Jumlah		77%	Tinggi

1. Perasaan Senang Terhadap Objek

Indikator perasaan senang mengkaji sejauh mana masyarakat Palembang merasakan kesenangan atau afeksi positif terhadap pengantin Siger Sunda. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar responden 76% berada pada kategori tinggi. Hal ini mengindikasikan adanya perasaan positif yang kuat terhadap estetika dan nilai budaya dari tata rias tersebut.

2. Keinginan Calon Pengantin Terhadap Objek

Indikator keinginan mengukur tingkat keinginan atau dorongan untuk memilih tata rias Siger Sunda. Hasil menunjukkan bahwa 76% responden berada dalam kategori tinggi. Ini memperlihatkan bahwa tidak hanya disukai, tetapi juga banyak calon pengantin yang memiliki keinginan untuk menggunakannya dalam pernikahan mereka.

3. Memperhatikan Tata Rias Pengantin Siger Sunda

Indikator memperhatikan sebanyak 77% responden menunjukkan kategori tinggi terhadap tampilan dan detail tata rias pengantin Siger Sunda. Ini menunjukkan bahwa masyarakat tidak hanya tertarik secara emosional, tetapi juga mencurahkan perhatian khusus terhadap komponen visual tata rias.

4. Ketertarikan Terhadap Tata Rias Pengantin Siger Sunda

Indikator ketertarikan sebanyak 76% responden menunjukkan ketertarikan yang tinggi. Hal ini mengisyaratkan bahwa tata rias Siger Sunda memiliki daya tarik estetika yang kuat, sehingga menimbulkan rasa ingin tahu dan minat lebih dalam di kalangan masyarakat Palembang.

5. Kebutuhan Terhadap Tata Rias Pengantin Siger Sunda

Indikator kebutuhan mencerminkan sejauh mana tata rias ini dianggap penting atau esensial bagi calon pengantin. Sebanyak 74% responden menunjukkan kebutuhan yang tinggi, yang menandakan bahwa keberadaan tata rias ini tidak hanya sebagai pilihan alternatif, tetapi menjadi bagian penting dalam prosesi pernikahan menurut persepsi mereka.

6. Faktor Internal

Faktor internal mencakup motivasi pribadi, nilai budaya, dan preferensi individu. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebanyak 79% responden mengaku memiliki dorongan internal yang kuat untuk memilih tata rias Siger Sunda, menandakan nilai budaya dan selera pribadi sangat mendukung preferensi tersebut.

7. Faktor Eksternal

Faktor eksternal seperti pengaruh lingkungan, media sosial, teman, dan keluarga memberi kontribusi besar terhadap pilihan tata rias pengantin. Sebanyak 77% responden menunjukkan pengaruh eksternal yang tinggi. Ini menunjukkan bahwa popularitas dan *trend* memiliki dampak signifikan terhadap keputusan calon pengantin.

Berdasarkan rekapitulasi dari keseluruhan indikator minat, dapat disimpulkan bahwa rata-rata minat masyarakat Palembang terhadap penggunaan tata rias pengantin Siger Sunda mencapai tingkat tinggi, yakni sebesar 77%. Semua indikator menunjukkan persentase tinggi, dengan variasi antara 74% hingga 79%. Hal ini menandakan bahwa tata rias pengantin Siger Sunda memiliki penerimaan yang sangat positif di kalangan masyarakat, baik dari perasaan senang, keinginan, ketertarikan, kebutuhan, maupun pengaruh internal dan eksternal.

Minat adalah sebuah bentuk kecenderungan psikologis seseorang terhadap suatu objek, yang ditandai dengan adanya perhatian, ketertarikan, keinginan, dan rasa senang. Menurut Meity (2014:9), minat merupakan elemen psikologis yang sangat krusial yang mendorong seseorang untuk melaksanakan suatu aktivitas dengan sepenuh hati. Minat tidak muncul secara mendadak, tetapi melalui proses observasi, pengalaman, serta keterkaitan dengan kebutuhan dan keinginan individu (Sardiman, 2008:76). Dalam penelitian ini, minat masyarakat Palembang pada penerapan tata rias pengantin Siger Sunda tidak hanya terfokus pada aspek estetika, namun juga terkait erat dengan kebutuhan budaya, dampak sosial, serta pertimbangan praktis dan ekonomis lainnya.

Di Kecamatan Seberang Ulu I dan II, terjadi pergeseran preferensi masyarakat dalam pemilihan tata rias pengantin. Meskipun tata rias Aesan Gede sebagai warisan budaya Palembang masih memiliki tempat tersendiri di kalangan masyarakat tradisional, munculnya tren baru seperti tata rias pengantin Siger Sunda mulai banyak diminati oleh calon pengantin. Perubahan ini tidak dapat dilepaskan dari berbagai faktor internal maupun eksternal yang membentuk minat masyarakat secara keseluruhan.

Penelitian ini menganalisis berbagai indikator yang mempengaruhi minat masyarakat Palembang terhadap tata rias pengantin Siger Sunda, yakni perasaan senang, keinginan, memperhatikan, ketertarikan, kebutuhan, faktor internal, dan faktor eksternal.

1. Minat Masyarakat Terhadap Pemilihan Tata Rias Pengantin Sunda Siger

Dari hasil penelitian, ditemukan bahwa faktor internal merupakan aspek yang paling dominan dalam memengaruhi minat masyarakat Palembang. Faktor ini mencakup beberapa unsur seperti perasaan senang, pengetahuan individu, dan kebutuhan personal terhadap tata rias Siger Sunda. Persentase pengaruhnya tercatat sebesar 0,2% lebih tinggi dari indikator lainnya.

Faktor internal menunjukkan motivasi intrinsik yang timbul dari diri individu, didorong oleh pengetahuan diri dan cita-cita yang ingin diraih (Dalyono, 2012:55). Banyak calon pengantin mengungkapkan bahwa

memilih tata rias ini bukan sekadar mengikuti tren, mereka merasa bahwa Siger Sunda mencerminkan kepribadian mereka, memberikan kebanggaan, serta menunjukkan identitas budaya yang ingin mereka pamerkan pada hari spesial mereka.

Pemahaman mengenai tata rias Siger Sunda banyak didapat dari pengalaman individu, interaksi sosial, media sosial, serta informasi dari penata rias profesional. Pemahaman ini membangun kesadaran akan nilai-nilai estetika dan budaya yang terkandung dalam tata rias tersebut. Selain itu, pandangan bahwa pakaian dan riasan Siger Sunda terlihat mewah, anggun, dan elegan juga memperkuat ketertarikan masyarakat, terutama generasi muda yang ingin tampil unik tetapi tetap santun dan berbudaya.

Perasaan senang adalah bentuk respons emosional yang muncul saat individu menemukan sesuatu yang dianggap sesuai dengan selera. Data penelitian menunjukkan bahwa 77% responden menunjukkan tingkat perasaan senang yang tinggi terhadap tata rias Siger Sunda, dengan dukungan sebesar 0,19%. Hal ini menunjukkan bahwa secara emosional, masyarakat merasa nyaman dan bangga jika dapat menggunakan tata rias tersebut.

Menurut Ahmadi (2009:101), perasaan merupakan keadaan subjektif yang timbul sebagai akibat dari pengalaman terhadap suatu objek. Dalam konteks ini, calon pengantin merasakan bahwa penerapan tata rias Siger Sunda memberikan pengalaman visual yang menarik, yang kemudian menumbuhkan ketertarikan. Ketertarikan yang mendalam sering kali disertai dengan hasrat yang tulus untuk mengambil tindakan tertentu. Dalam studi ini, antusiasme calon pengantin terhadap riasan Siger Sunda juga tergolong tinggi, dengan tingkat dukungan mencapai 0,19%. Keinginan ini timbul akibat adanya dorongan untuk menjadi sempurna, berbeda, dan berkesan pada hari pernikahan.

Seperti yang dikemukakan oleh Sardiman (2006:73), keinginan yang kuat dapat mengaktifkan motif individu, terutama jika kebutuhan untuk mencapai tujuan tertentu sangat mendesak. Keinginan untuk memilih Siger Sunda, misalnya, sering kali didorong oleh keinginan untuk menampilkan estetika pernikahan yang megah dan khas, berbeda dari tata rias Palembang yang dianggap sudah umum. Sebagian besar calon pengantin juga menunjukkan perhatian tinggi terhadap detail dari tata rias pengantin Siger Sunda. Hal ini disebabkan oleh kesadaran bahwa penampilan saat pernikahan adalah titik fokus dari seluruh rangkaian acara. Tata rias yang mewah dan elegan mampu meningkatkan kepercayaan diri serta menghadirkan kesan mendalam bagi para tamu.

Perhatian ini merupakan bagian dari proses pengambilan keputusan yang rasional, di mana calon pengantin menilai manfaat estetis dan simbolis dari

pilihan tata rias yang tersedia. Perhatian tersebut juga ditunjukkan dengan aktifnya mereka dalam mencari referensi, berkonsultasi dengan perias, dan membandingkan harga serta kualitas layanan.

Ketertarikan calon pengantin terhadap tata rias pengantin Siger Sunda mencapai tingkat yang sangat tinggi, dengan persentase 0,19%. Ketertarikan ini umumnya berakar pada nilai estetika yang ditawarkan, mulai dari bentuk mahkota siger, perpaduan warna pakaian, hingga riasan wajah yang lembut namun tetap glamor. Keanggunan visual ini memberikan pengalaman visual yang memikat dan membekas dalam ingatan masyarakat Palembang.

Keunikan inilah yang kemudian menjadi alasan mengapa sebagian masyarakat lebih memilih Siger Sunda dibandingkan tata rias Aesan Gede, yang terkesan lebih formal dan berat secara tampilan.

Tingkat kebutuhan terhadap tata rias Siger Sunda berada pada kategori tinggi, meskipun dengan dukungan yang sedikit lebih rendah 0,18%. Faktor ini dipengaruhi oleh berbagai pertimbangan praktis, terutama terkait biaya dan ketersediaan jasa. Tata rias Siger Sunda dinilai lebih terjangkau dibandingkan tata rias Aesan Gede, dengan kisaran harga antara 5–8 juta rupiah. Harga ini tergolong kompetitif dan dianggap sebanding dengan tampilan yang diperoleh.

Menurut Sunarto dan Hartanto (1994:48), kebutuhan adalah sesuatu yang mendorong individu untuk tumbuh dan berkembang secara fisik maupun psikologis. Maka, kebutuhan untuk tampil sempurna dalam pernikahan menjadi salah satu pendorong utama bagi calon pengantin untuk memilih tata rias yang sesuai dengan kemampuan dan harapan mereka.

Faktor eksternal turut memberikan pengaruh signifikan dalam pembentukan minat calon pengantin. Juru rias, lingkungan sosial, status ekonomi, serta pengaruh budaya menjadi elemen-elemen luar yang mampu memengaruhi preferensi seseorang (Dalyono, 2012:55). Di lingkungan sosial yang menjunjung budaya Sunda atau berorientasi pada gaya modern, tata rias Siger Sunda menjadi lebih diterima dan dipilih.

Perias yang profesional dan berpengalaman dalam tata rias Siger Sunda menjadi kunci dalam meningkatkan kepercayaan calon pengantin. Selain itu, status sosial dan latar belakang budaya juga membentuk preferensi yang berbeda antar individu, menjadikan minat terhadap tata rias tidak seragam namun dinamis.

2. Faktor Yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Palembang Terkait Adat Budaya Masyarakat Palembang

Fenomena meningkatnya minat terhadap tata rias Siger Sunda di Kecamatan Seberang Ulu I dan II mencerminkan adanya dinamika budaya dan perubahan estetika yang signifikan dalam masyarakat Palembang

masa kini. Walaupun tata rias Aesan Gede tetap dihargai dan dijunjung tinggi oleh kalangan yang berkomitmen menjaga serta melestarikan nilai-nilai tradisional, terutama generasi yang lebih tua dan pelaku adat, terlihat bahwa generasi muda cenderung lebih memilih tata rias yang dianggap lebih modern, ringan, dan sesuai dengan *trend* estetika global yang sedang berkembang. Pilihan ini tidak hanya dipengaruhi oleh faktor estetika semata, tetapi juga oleh perubahan gaya hidup, kemudahan akses, serta keinginan untuk tampil berbeda dalam moment pernikahan yang bersifat personal dan kontemporer.

Kondisi ini menuntut adanya pendekatan yang inovatif dan adaptif dalam upaya pelestarian budaya lokal, khususnya dalam konteks tata rias tradisional seperti Aesan Gede. Agar tetap relevan dan diminati oleh generasi masa kini, tata rias Aesan Gede perlu diperkenalkan kembali dengan pendekatan yang lebih fleksibel dan kreatif, yang mampu mengakomodasi perubahan zaman tanpa mengorbankan makna filosofis dan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Pendekatan ini dapat berupa inovasi dalam desain, penggunaan material yang lebih praktis, serta pengintegrasian unsur modern yang tetap menghormati tradisi asli.

Dengan cara tersebut, diharapkan tata rias Aesan Gede dapat terus hidup dan berkembang, menjadi jembatan antara masa lalu dan masa depan budaya Palembang, sekaligus memperkuat identitas lokal di tengah derasnya arus globalisasi. Pelestarian budaya yang bersifat dinamis ini akan memungkinkan nilai-nilai tradisional untuk tetap hidup secara relevan, sekaligus memberikan ruang bagi masyarakat, khususnya generasi muda, untuk mengekspresikan diri secara bebas namun tetap berakar pada budaya leluhur.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam proses penelitian ini. Secara khusus, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada masyarakat di Kecamatan Seberang Ulu I dan II yang telah berkenan menjadi responden serta memberikan data dan informasi yang diperlukan. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan petunjuk dan saran selama penelitian ini dilaksanakan.

PENUTUP

Simpulan

Minat calon pengantin di masyarakat Palembang, khususnya di Kecamatan Seberang Ulu I dan II, terhadap pemilihan tata rias Siger Sunda dipengaruhi oleh faktor internal sebanyak 0,2%. Hal ini disebabkan oleh kecenderungan calon pengantin memilih riasan yang dianggap menarik, nyaman, dan sesuai dengan karakter mereka, seperti riasan Siger Sunda. Di samping

itu, karena para tamu biasanya akan memberikan perhatian khusus kepada kedua calon pengantin, pilihan tata rias harus dapat mencerminkan keindahan dan kesopanan. Walaupun ketertarikan terhadap tradisi dan budaya setempat masih dipengaruhi oleh faktor internal, aspek biaya juga menjadi faktor penting yang perlu dipertimbangkan. Tata Rias Pengantin Aesan Gede, yang merupakan adat setempat, sering kali diabaikan karena memerlukan anggaran yang lebih besar. Karena itu, banyak pasangan yang akan menikah memilih riasan Siger Sunda yang dianggap lebih praktis dan terjangkau, sehingga menjadi pilihan favorit warga Palembang di Kecamatan Seberang Ulu I dan II.

Saran

Diharapkan masyarakat Palembang dapat lebih mengenal dan menghargai tata rias pengantin tradisional daerah sendiri, yaitu Aesan Gede, sebagai bagian dari warisan budaya yang patut dilestarikan. Meskipun tata rias Siger Sunda memiliki daya tarik tersendiri, penting bagi masyarakat untuk tetap mempertimbangkan unsur kearifan lokal dalam pelaksanaan pernikahan sebagai bentuk pelestarian budaya. Bagi penyedia jasa tata rias pengantin, disarankan untuk lebih aktif mempromosikan kembali tata rias Aesan Gede dengan sentuhan modern agar tetap relevan dengan selera generasi muda. Pelayanan yang responsif, inovasi dalam busana dan riasan, serta edukasi mengenai makna filosofis dari Aesan Gede diharapkan dapat meningkatkan minat dan kecintaan masyarakat terhadap tata rias tradisional Palembang ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Hikmawati, E. (2017). Makna Simbol dalam Aesan Gede dan Pak Sangkong Pakaian Adat Pernikahan Palembang. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial dan Sains*, 6(1), 1–12.
- Khairuddin, A. F., Armianti, & Suryani, K. (2021). Analisis Kebutuhan Model Problem Posing Berorientasi STEM untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Kemampuan Problem Solving. *JSHP*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/10.32487/jshp.v5i2.1132>
- Prakarsa, A. W., & Mazkurian, A. (2020). Kajian Transformasi Budaya Baju Pengantin Adat Palembang Terhadap Baju Pengantin Masa Kini. *Journal of Visual Communication Design*, 1(1), 1–68.
- Ramadhanti, M. N., Widowati, T., & Ferdinand, M. C. (2024). Minat Masyarakat terhadap Tata Rias Pengantin Cilacap Putri: Studi Pengaruh Aspek Budaya, Sosial, dan Pribadi. *Jurnal Ekspresi*, 13(2), 95–102.
- Rifda, A. P. R., & Suryanti, H. H. S. (2020). Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Media Games Terhadap Tingkat Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Medi Kons*, 6(1). <http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/mdk/article/view/3722>
- Sal Sabila, S., Dwiyantri, S., Usodiningtyas, S., & Faidah, M. (2022). Analisis Faktor-Faktor yang Memengaruhi Minat Konsumen dalam Memilih Jasa Eyelash Extension di Ida Trizanti Beauty Center Malang. *E-Journal*, 11(1), 1–11.
- Shanie, A., Sumaryanto, T., & Triyanto, T. (2017). Busana Aesan Gede dan Ragam Hiasnya sebagai Ekspresi Nilai-Nilai Budaya Masyarakat Palembang. *Catharsis*, 6(1), 49–56.
- Syakhriani, A. W., & Kamil, M. L. (2022). Budaya dan Kebudayaan: Tinjauan dari Berbagai Pakar, Wujud Kebudayaan, dan Unsur Kebudayaan Universal. *Journal Form of Culture*, 5(1), 1–10.
- Tiffany, V., Rizali, N., & Rudyanto, G. (2019). Busana Pengantin Aesan Gede pada Upacara Pernikahan Adat Palembang. *Jurnal Seni dan Reka Rancang*, 1(2), 213–222.
- Widiya, A., Hartati, L., Puspitawati, L., Gantino, R., & Ilyas, M. (2021). Pelatihan Kepada Masyarakat dalam Menjaga Makna Kearifan Lokal, Nilai Sejarah, dan Adat Khas Tradisional Masyarakat Melayu. *Yumari: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 193–201. <https://doi.org/10.35912/jpm.v1i4.224>
- Yandari, I. A. V., & Kuswaty, M. (2017). Penggunaan Media Monopoli terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik. *JPSD*, 3(1).
- Rosyadi, U. N. (2012). *Kekayaan Seni Budaya Bangsaku*. Bekasi: Aranca Pratama.
- Rachman, T. (2018). Pengertian Minat dalam Pembelajaran. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Zed, M. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Tjahyadi, I., Andayani, S., & Wafa, H. (2020). Pengantar Teori dan Metode Penelitian Budaya. <http://repository.upm.ac.id/1591/>

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL TATA RIAS WAJAH
PANGGUNG BERBASIS SIBI DI KARYA MULIA SURABAYA**

Salma Shafiyah

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

salma.21070@mhs.unesa.ac.id

Dewi Lutfiati¹, M.A. Hanny Ferry Fernanda², Nia Kusstianti³

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

dewilutfiati@unesa.ac.id

Abstrak

Pembelajaran praktik tata rias wajah panggung bagi siswa tunarungu sering terkendala oleh keterbatasan media yang mendukung aksesibilitas komunikasi visual, khususnya yang menggunakan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media video tutorial berbasis SIBI untuk kompetensi tata rias wajah panggung; (2) mengetahui kelayakan media yang dikembangkan; (3) mengukur hasil belajar psikomotorik siswa setelah menggunakan media; dan (4) mengetahui respon siswa terhadap media video tutorial berbasis SIBI di SMALB-B Karya Mulia Surabaya. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Hasil penelitian menunjukkan: (1) media berhasil dikembangkan secara sistematis berupa video tutorial berdurasi ± 7 menit yang memadukan demonstrasi praktik, teks, audio, dan SIBI; (2) hasil validasi memperoleh skor rata-rata kelayakan sebesar 88%, dengan rincian ahli media 92% (sangat layak), ahli materi dan bahasa masing-masing 86% (layak); (3) hasil belajar psikomotorik siswa menunjukkan peningkatan, dengan rata-rata tes pengetahuan saat pre-test 44,29 menjadi post-test 79,29, serta skor psikomotorik seluruh siswa berada di atas Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), rata-rata 83,8; dan (4) respon siswa terhadap media tergolong sangat baik, dengan skor rata-rata 4,35. Temuan ini menunjukkan bahwa media video tutorial berbasis SIBI efektif dan layak diterapkan dalam pembelajaran praktik bagi siswa tunarungu.

Kata Kunci: video tutorial, tata rias wajah panggung, bahasa isyarat.

Abstract

Practical learning of stage makeup for deaf students often faces obstacles due to the lack of accessible media that supports visual communication, particularly those utilizing the Indonesian Sign System (SIBI). Therefore, this study aimed to: (1) develop a SIBI-based video tutorial as an instructional medium for stage makeup competence; (2) assess the feasibility of the developed media; (3) measure students' psychomotor learning outcomes after using the media; and (4) evaluate student responses to the SIBI-based video tutorial at SMALB-B Karya Mulia Surabaya. This research employed the 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate). The results showed that: (1) the media was successfully developed in the form of a ± 7 -minute video tutorial that integrated practical demonstrations, text, audio, and SIBI in a systematic manner; (2) the feasibility validation reached an average score of 88%, with media experts rating it at 92% (highly feasible), and both material and language experts giving 86% (feasible); (3) students' psychomotor learning outcomes improved, with the average knowledge test score increasing from 44.29 (pre-test) to 79.29 (post-test), and all students achieving psychomotor scores above the Minimum Mastery Criteria (KKTP), with an average of 83.8; and (4) student responses to the media were highly positive, with an average score of 4.35. These findings indicate that the SIBI-based video tutorial is both effective and feasible for use in practical learning among deaf students.

Keywords: video tutorial, stage makeup, sign language, SIBI, deaf students.

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran penting dalam mempersiapkan siswa berkebutuhan khusus, termasuk tunarungu, untuk menghadapi tantangan dunia kerja. Salah satu bidang vokasional yang memiliki potensi besar adalah tata rias wajah. Keterampilan ini tidak hanya memberikan peluang karir di industri kecantikan

tetapi juga membuka jalan bagi kewirausahaan mandiri (Mohamad & Sudana, 2024). Namun, pembelajaran tata rias wajah panggung bagi siswa tunarungu menghadapi tantangan yang kompleks karena memerlukan pemahaman mendalam tentang teknik-teknik khusus, seperti penyesuaian riasan dengan pencahayaan panggung, jarak pandang penonton, serta ketahanan

riasan (Malloy, 2022). Permasalahan ini menjadi semakin kompleks karena masih minimnya ketersediaan media pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk mengakomodasi kebutuhan sensorik serta pola komunikasi khas yang dimiliki oleh peserta didik tunarungu. Ketidadaan media yang tepat tidak hanya menghambat proses pembelajaran yang optimal, tetapi juga berpotensi memperlebar kesenjangan dalam akses pendidikan yang inklusif bagi siswa dengan hambatan pendengaran tersebut.

Siswa tunarungu memiliki karakteristik belajar yang unik, yaitu mengandalkan indera visual sebagai saluran utama penerimaan informasi. Mereka memproses pengetahuan melalui pengamatan visual, gerakan, dan bahasa isyarat (Rodrigues et al., 2022). Oleh karena itu, pembelajaran yang efektif bagi siswa tunarungu harus menekankan pada visualisasi, pengulangan, dan instruksi langkah demi langkah yang jelas. Pendekatan pembelajaran berbasis visual (*visual-based learning*) telah terbukti meningkatkan pemahaman dan retensi pengetahuan pada siswa tunarungu (Birinci & Sariçoban, 2021). Dalam konteks ini, media pembelajaran visual seperti video tutorial yang dilengkapi dengan bahasa isyarat menjadi solusi strategis untuk memfasilitasi proses belajar mereka (Lafau & Laoli, 2025).

Video tutorial merupakan media pembelajaran audio-visual yang menampilkan langkah-langkah terstruktur dan sistematis dalam menguasai suatu keterampilan atau materi pembelajaran (Tomczyk et al., 2023). Bagi siswa tunarungu, video tutorial yang dilengkapi dengan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) menawarkan manfaat signifikan karena memaksimalkan saluran visual yang menjadi andalan mereka dalam belajar. Menurut Gumelar & Sudarwanto (2020), media tutorial memungkinkan siswa tunarungu untuk mengamati setiap tahapan pembelajaran secara detail, melakukan pengulangan mandiri, dan memahami konsep abstrak melalui visualisasi konkret. Selain itu, media tutorial menciptakan lingkungan belajar inklusif yang memungkinkan siswa belajar dengan kecepatan mereka sendiri, meningkatkan kepercayaan diri, dan mengembangkan kemandirian belajar tanpa selalu bergantung pada interpreter atau pendamping (Hu, 2024). Salah satu kelebihan signifikan dari penggunaan video tutorial sebagai media pembelajaran adalah kemudahan dalam hal aksesibilitas dan penyebarannya. Materi pembelajaran dalam bentuk video dapat dengan mudah diunggah ke berbagai platform digital populer seperti YouTube, TikTok, maupun Instagram. Dengan memanfaatkan media sosial tersebut, siswa tunarungu memiliki peluang lebih besar untuk mengakses materi kapan pun dan di mana pun mereka berada, tanpa terikat oleh batasan ruang dan waktu. Hal ini tentu sangat mendukung fleksibilitas belajar serta memperluas

jangkauan informasi secara lebih inklusif. (Isyuniandri et al., 2023).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMALB-B Karya Mulia Surabaya, peneliti menemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran tata rias wajah panggung. Media pembelajaran yang digunakan masih konvensional dan belum mengakomodasi kebutuhan khusus siswa tunarungu. Guru mengalami kesulitan dalam mendemonstrasikan teknik-teknik tata rias wajah panggung karena keterbatasan komunikasi, sementara siswa kesulitan memahami instruksi detail yang diperlukan. Selain itu, tidak tersedianya interpreter bahasa isyarat yang memahami terminologi tata rias semakin mempersulit proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan pencapaian kompetensi siswa dalam tata rias wajah panggung belum optimal. Menyikapi permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, solusi yang ditawarkan untuk menjawab tantangan tersebut adalah dengan merancang dan mengembangkan suatu media pembelajaran inovatif berupa video tutorial yang berbasis pada Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI). Media ini secara khusus ditujukan untuk mendukung pencapaian kompetensi dalam mata pelajaran tata rias wajah panggung bagi siswa tunarungu. Dengan mengintegrasikan SIBI ke dalam penyampaian materi, video ini diharapkan mampu memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih komunikatif, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan khusus peserta didik dengan hambatan pendengaran.

Penelitian terdahulu tentang pengembangan media pembelajaran untuk siswa tunarungu telah menunjukkan efektivitas penggunaan video tutorial. Nuristiqamah (2025) menemukan bahwa penggunaan video tutorial meningkatkan keterampilan vokasional siswa tunarungu di merangkai bunga dengan peningkatan rata-rata 25% pada nilai praktik. Penelitian Fauzan et al., (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis SIBI meningkatkan pemahaman siswa tunarungu terhadap konsep-konsep abstrak dengan efektivitas mencapai 83%. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Farida dan Marniati (2023), yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial dapat memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa, yakni mencapai peningkatan sebesar 30% dibandingkan dengan siswa yang belajar melalui metode konvensional. Temuan serupa juga diungkapkan oleh Kusuma, Martono, dan Wardani (2018), di mana mereka menemukan bahwa pengembangan media pembelajaran video tutorial yang berbasis website mampu mendorong kemandirian belajar siswa sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video

tutorial memiliki potensi besar dalam mendukung efektivitas proses belajar-mengajar, khususnya bagi siswa tunarungu di SMALB-B Karya Mulia yang membutuhkan pendekatan pembelajaran visual dan komunikatif yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran video tutorial pertama yang secara khusus mengintegrasikan SIBI dalam pembelajaran tata rias wajah panggung untuk siswa tunarungu. Berbeda dengan media pembelajaran sebelumnya yang hanya berfokus pada tata rias dasar atau tidak menggunakan SIBI secara komprehensif, penelitian ini mengembangkan konten pembelajaran yang memuat teknik-teknik spesifik tata rias wajah panggung seperti teknik highlighting dan contouring untuk panggung, pengaplikasian foundation yang tahan lama, pemilihan warna yang sesuai dengan pencahayaan panggung, dan teknik koreksi wajah untuk jarak pandang jauh. Seluruh konten dilengkapi dengan SIBI yang telah divalidasi oleh ahli bahasa isyarat, memastikan ketepatan terminologi teknis dalam tata rias wajah panggung.

Penelitian pengembangan ini memiliki urgensi yang tinggi mengingat keterbatasan sumber belajar inklusif bagi siswa tunarungu di Indonesia, khususnya dalam bidang tata rias wajah panggung. Pengembangan media pembelajaran yang mengadopsi Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) ini tidak semata-mata ditujukan untuk meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran tata rias wajah panggung bagi siswa tunarungu di SMALB-B Karya Mulia Surabaya, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan model pembelajaran inklusif yang dapat diadaptasi oleh institusi pendidikan lain. Lebih dari sekadar pengembangan media pembelajaran, penelitian ini juga memberikan kontribusi nyata terhadap upaya pemerintah dalam mengimplementasikan program pendidikan inklusif yang menjamin kesetaraan akses bagi seluruh peserta didik, termasuk siswa berkebutuhan khusus. Secara khusus, inisiatif ini sejalan dengan arah kebijakan pendidikan vokasional yang berorientasi pada pemberdayaan individu dengan disabilitas agar mampu memperoleh keterampilan praktis yang sesuai dengan tuntutan dunia kerja. Dalam konteks ini, penguasaan kompetensi tata rias wajah panggung menjadi salah satu bekal penting untuk memasuki industri kreatif yang terus berkembang dan menawarkan peluang kerja yang luas bagi semua kalangan, termasuk penyandang tunarungu.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti memandang bahwa pengembangan media pembelajaran yang responsif terhadap karakteristik dan kebutuhan siswa tunarungu merupakan suatu urgensi dalam konteks pendidikan

inklusif. Terutama dalam bidang keterampilan vokasional seperti tata rias wajah panggung, dibutuhkan media yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu merangsang kreativitas serta meningkatkan kemampuan praktik peserta didik. Salah satu strategi yang relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah dengan merancang media pembelajaran dalam bentuk video tutorial yang mengintegrasikan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI). Media ini disusun secara visual dan komunikatif, dengan memperhatikan aspek daya tarik dan kemudahan pemahaman bagi siswa tunarungu. Diharapkan, penggunaan media ini tidak hanya dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran, tetapi juga mampu membangkitkan motivasi belajar dan mendorong kemandirian siswa dalam menguasai materi secara lebih optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) hasil pengembangan media video tutorial berbasis SIBI untuk kompetensi tata rias wajah panggung; (2) kelayakan media yang dikembangkan; (3) hasil belajar psikomotorik siswa setelah menggunakan media tersebut; dan (4) respon siswa terhadap media video tutorial berbasis SIBI di SMALB-B Karya Mulia Surabaya.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran berupa video tutorial berbasis SIBI untuk belajar psikomotorik siswa tunarungu dalam kompetensi tata rias wajah panggung. Model pengembangan yang digunakan adalah 4D (Four-D)l (Thiagarajan, Semmel & Semmel, 1974) yang terdiri dari empat tahap: *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*.

Pada tahap *Define*, peneliti mengidentifikasi karakteristik siswa tunarungu, kebutuhan pembelajaran, serta kendala yang dihadapi dalam memahami materi tata rias. Tahap *Design* dilakukan dengan merancang video tutorial berdasarkan hasil analisis kebutuhan, meliputi pemilihan media, skenario video, serta konten visual yang sesuai. Tahap *Develop* mencakup produksi video, penyisipan bahasa isyarat, teks, dan narasi, serta validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa. Uji kepraktisan dilakukan oleh peneliti sebagai guru keterampilan kecantikan. Terakhir, tahap *Disseminate* berupa penyebaran video melalui platform daring dan luring serta evaluasi efektivitas melalui respons siswa.

Penelitian dilaksanakan di SMALB-B Karya Mulia Surabaya pada semester gasal tahun ajaran 2024/2025 dengan teknik sampling jenuh melibatkan seluruh populasi, yaitu tujuh siswa tunarungu kelas XI dan XII yang mengikuti kegiatan kursus kecantikan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi validasi media oleh ahli, tes hasil belajar psikomotorik siswa,

dan angket respons siswa. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi media, lembar observasi keterampilan psikomotorik, serta angket siswa, yang dianalisis menggunakan *statistic* deskriptif berupa nilai rata-rata dan persentase. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media video tutorial berbasis SIBI, sementara variabel terikatnya adalah hasil belajar psikomotorik siswa dalam praktik tata rias wajah panggung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Berbasis SIBI

a. Define

Setelah dilakukan observasi, belum tersedia media pembelajaran berupa video tutorial untuk siswa tunarungu. Dengan demikian peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran berupa video tutorial tata rias wajah untuk siswa tunarungu kelas XI dan XII jurusan kecantikan di SMALB-B Karya Mulia, Surabaya.

b. Design

Tabel 1. *StoryBroad* melalui Aplikasi canva dan IbisPaintX

Skenario dan desain (<i>storybroad</i>)		
Scene	Keterangan	Durasi
	Tampilan awal atau opening bertujuan sebagai menarik perhatian, sehingga dibuat menarik memungkinkan	0.08
	Pembukaan isi pengenalan dan pengantar menuju video menggunakan bahasa isyarat (SIBI)	0.17
	Pengantar penjelasan mengenai tujuan pembelajaran rias wajah panggung	01.22
	Bagian selanjutnya melakukan persiapan alat, bahan dan kosmetika	01.38
	Bagian selanjutnya melakukan persiapan area kerja, persiapan pribadi dan persiapan klien	02.47
	Bagian selanjutnya cuci tangan menggunakan sabun air dengan wastafel	3.09
	Selanjutnya tampilan langkah-langka kerja persiapan klien dan pengaplikasian rias wajah panggung sesuai dengan SOP	3.22

	Selanjutnya hasil akhir (<i>after</i>) berupa cantik diluar ruangan	6.35
	Selanjutnya scene penutup	6.45

c. Develop

Tabel 2. Hasil Akhir Media Sudah Validasi

Sebelum Revisi	Sesudah revisi
Ahli Materi	
Penjelasan tata rias wajah panggung tulisan font ukuran kecil dan <i>background</i> polos	Penjelasan tata rias wajah panggung ditambahkan tulisan font ukuran sedang dan ditambahkan gambar model tata rias wajah supaya dapat dilihat dengan jelas dan menarik
Scene slide pertama dengan pengenalan kata sambutan Jurusan	Slide pertama tulisan jurusan diganti Prodi
Adegan proses langkah langkah rias wajah dengan tulisan (pengaplikasian)	Tulisan pengaplikasian diganti mengaplikasikan , karena siswa tunarungu dapat dipahami dengan kalimatnya.
Ahli Media	
Slide pertama sampul video tulisan (Rias wajah panggung)	Selanjutnya ditambahkan identitas (Nama, NIM, Dosen pembimbing dan penguji)
Slide saat video belum ada suara setiap langkah rias wajah	Setelah sudah tambahkan suara dalam setiap langkah rias wajah
Slide saat video belum ada gambar overlay juru bahasa isyarat.	Setelah sudah tambahkan gambar overlay setiap langkah-langkah hingga akhir

Ahli Bahasa	
Video tutorial awalnya sepenuhnya menggunakan bahasa isyarat Bisindo	Video tutorial bahasa isyarat Bisindo telah diganti SIBI. diubah ini dilakukan agar video tutorial dapat digunakan oleh guru SLB dan sesuai dengan kebutuhan sekolah SLB
	
Setiap video langkah rias wajah teks (<i>subtitle</i>) font ukuran kecil	Setelah <i>font</i> ukuran yang besar supaya bisa dilihat lebih jelas

d. Disseminate

Tahapan *Disseminate* (penyebaran) ini dilakukan dalam skala kecil, sesuai dengan pendapat Sugiyono (2015), yang berarti hanya melibatkan sebagian kecil responden. Uji coba pengembangan video tutorial berbasis SIBI ini dilaksanakan pada siswa tunarungu di SMALB-B Karya Mulia jurusan kecantikan, dengan melibatkan tujuh siswa yang aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler tata rias. Tujuan uji coba ini adalah untuk memastikan kualitas produk pengembangan media pembelajaran berupa video tutorial berdasarkan tanggapan siswa.

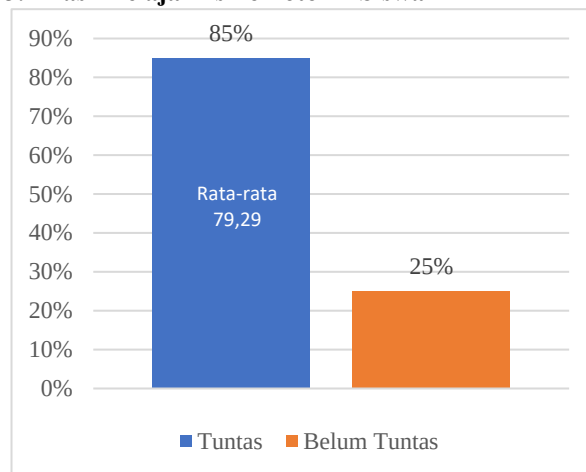
2. Kelayakan Media Pembelajaran Video Tutorial Berbasis SIBI

Tabel 3. Rekapitulasi Uji Kelayakan

No.	Aspek yang dinilai	Skor	Presentase	Kategori
1.	Aspek media	4,6	92%	Sangat Layak
2.	Aspek bahasa	4,2	86%	Sangat Layak
3.	Aspek materi	4,3	86%	Sangat Layak
Rata – rata		4,4	88%	Sangat Layak

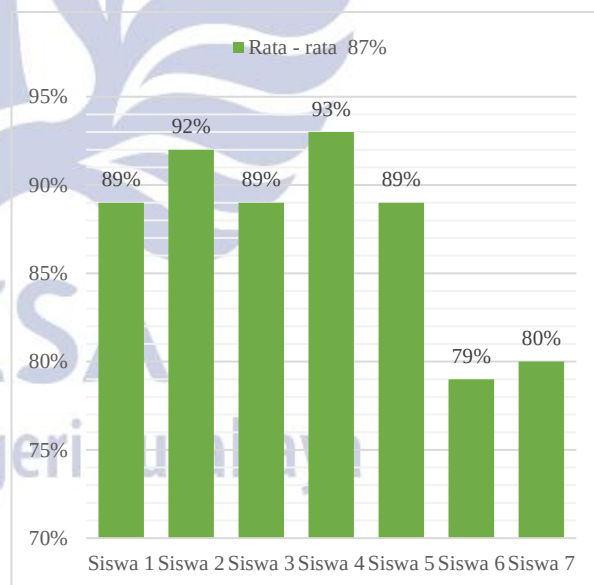
Berdasarkan tabel, kelayakan media diukur melalui validasi dari lima validator yang terdiri dari empat dosen bidang tata rias dan satu guru kecantikan. Aspek media memperoleh skor rata-rata 92% (kategori “Sangat Layak”), dengan rentang skor individu 80–98%. Aspek materi mencapai skor rata-rata 86% (kategori “Sangat Layak”), meskipun satu validator memberikan skor 76% karena sistematika penyajian kurang optimal. Aspek bahasa juga mencatat skor rata-rata 86% (rentang 80–95%), menunjukkan bahwa struktur kalimat memenuhi standar komunikasi untuk siswa tunarungu. Nilai kelayakan rata-rata 88% mengonfirmasi bahwa media ini tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga efektif untuk mendukung proses pembelajaran siswa tunarungu, dengan potensi peningkatan pada sistematika materi dan kejelasan istilah teknis untuk memaksimalkan dampaknya.

3. Hasil Belajar Psikomotorik Siswa



Gambar 1. Grafik Rekapitulasi Hasil Tes Pengetahuan

Data rekaman menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest berada pada angka 44,29, jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, dan tidak ada siswa yang mencapai nilai tersebut. Setelah penggunaan media, posttest menghasilkan rata-rata nilai 79,29, dengan 6 dari 7 siswa (85%) mencapai KKTP. Hasil ini memperlihatkan peningkatan yang signifikan lebih dari 35 poin rata-rata yang menunjukkan efektivitas video tutorial berbasis SIBI dalam menyampaikan konsep tata rias wajah panggung.



Gambar 2. Grafik Rekapitulasi Hasil Tes Psikomotorik

Pada psikomotorik, tujuh siswa dinilai berdasarkan kriteria pengaplikasian tata rias wajah panggung yang mencakup koordinasi gerak, ketepatan teknik, dan estetika hasil akhir. Nilai psikomotorik yang diperoleh berkisar antara 81 hingga 85, dengan rata-rata 83,8, sehingga semua siswa (100%) memenuhi atau melampaui KKTP (≥ 75).

4. Respon Siswa



Gambar 3. Grafik Rekapitulasi Respon Siswa

Mengacu gambar di atas, respon siswa terhadap media diukur melalui angket yang memuat 15 pertanyaan kritis seputar kemudahan memahami materi, kejelasan penggunaan SIBI, kualitas audio-visual, dan tingkat keaktifan siswa selama menonton. Rata-rata keseluruhan persentase jawaban berada pada angka 87%, masuk dalam kategori “Sangat Layak.” Aspek-aspek yang memperoleh nilai tertinggi, seperti kemudahan memahami materi dan kejelasan SIBI menunjukkan skor di atas 90%, sedangkan beberapa aspek lain terkait variasi konten dan kecepatan narasi berada pada kisaran 80–89%.

Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Berbasis SIBI

Proses pengembangan media pembelajaran berupa video tutorial berbasis Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) untuk kompetensi tata rias wajah panggung di SMALB-B Karya Mulia Surabaya mengacu pada model pengembangan 4D yang terdiri atas empat tahapan utama, yaitu Define, Design, Develop, dan Disseminate. Pada tahap awal, yaitu Define, peneliti melakukan analisis awal melalui observasi langsung terhadap proses pembelajaran di kegiatan kursus kecantikan. Hasil observasi menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh ceramah dan demonstrasi praktikum secara langsung, tanpa adanya dukungan media audiovisual yang dilengkapi dengan penjelasan menggunakan bahasa isyarat. Kondisi ini menjadi landasan penting untuk mengidentifikasi adanya kesenjangan antara metode pengajaran yang tersedia dengan kebutuhan komunikasi peserta didik tunarungu. Temuan ini sejalan dengan pandangan Sugiyono (2015), yang menekankan bahwa tahap pendefinisian berperan penting dalam

mengidentifikasi permasalahan serta menganalisis kebutuhan pengguna, sehingga produk pengembangan yang dihasilkan nantinya dapat benar-benar relevan, aplikatif, dan efektif dalam konteks pembelajaran yang dituju. Selanjutnya, tahap design melibatkan pembuatan storyboard yang mendetail: setiap langkah tata rias dirancang dalam segmen video dengan durasi tertentu, dilengkapi teks dan overlay SIBI agar siswa tunarungu dapat mengikuti instruksi secara visual dan kinestetik. Misalnya, scene persiapan alat dan bahan memakan waktu sekitar satu setengah menit, sedangkan penjelasan pengaplikasian rias wajah panggung mencapai lebih dari tiga menit, yang secara keseluruhan menghasilkan video berdurasi kurang lebih tujuh menit sepuluh detik. Desain ini bertujuan memastikan siswa tunarungu dapat mengikuti instruksi secara visual dan kinestetik, sesuai dengan teori pembelajaran multimedia Malloy (2022), yang menegaskan bahwa integrasi elemen visual dan verbal meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

Pada proses develop, pengambilan gambar dilakukan di ruang praktik kecantikan dengan pencahayaan dan set yang representatif. Seluruh langkah mulai dari persiapan kebersihan hingga hasil akhir riasan digambarkan secara rinci dalam video. Selama proses editing, aplikasi CapCut dimanfaatkan untuk memadukan visual demonstrasi, suara narator, dan overlay SIBI, sehingga setiap gerakan dan istilah teknis dapat tertuang dengan jelas. Setelah desain awal media pembelajaran selesai disusun, langkah selanjutnya adalah melakukan proses validasi. Validasi ini melibatkan tiga ahli yang memiliki kompetensi di bidangnya masing-masing, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Masukan ahli materi berfokus pada kejelasan istilah dan kelengkapan gambar model, sehingga font diperbesar dan ilustrasi model ditambahkan; ahli media menekankan pentingnya identitas lengkap pada sampul video serta konsistensi overlay juru bahasa isyarat; sementara ahli bahasa menyarankan penyesuaian penggunaan SIBI menggantikan Bisindo pada subtitle agar sesuai dengan karakteristik siswa, serta perbaikan ukuran font untuk keterbacaan yang lebih baik. Setelah revisi, tidak terdapat masukan signifikan pada tahap uji coba skala kecil yang melibatkan tujuh siswa tunarungu, menandakan kesiapan produk untuk pengujian lebih luas. Proses ini mencerminkan evaluasi formatif yang disarankan Julaikah (2017), yang menekankan pentingnya revisi berbasis masukan untuk memastikan kualitas produk.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Video Tutorial Berbasis SIBI

Kelayakan media diukur melalui validasi dari lima validator yang terdiri dari empat dosen bidang tata rias

dan satu guru kecantikan. Berdasarkan Tabel 2, aspek media memperoleh skor rata 92% (kategori “Sangat Layak”), dengan rentang skor individu 80–98%, mencerminkan kualitas produksi yang unggul, keselarasan elemen visual dan audio-visual dengan kompetensi tata rias wajah panggung, serta inovasi penggunaan SIBI sebagai pembeda, sejalan dengan temuan Pahmi et al. (2022) bahwa media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Aspek materi mencapai skor rata-rata 86% (kategori “Sangat Layak”), dengan kelayakan konten, relevansi, dan kejelasan penjelasan baik, meskipun satu validator memberikan skor 76% karena sistematika penyajian kurang optimal; hal ini didukung oleh Alexander et al. (2022) yang menekankan pentingnya struktur materi dalam media audiovisual untuk memfasilitasi pemahaman. Aspek bahasa juga mencatat skor rata-rata 86% (rentang 80–95%), menunjukkan bahwa struktur kalimat, penggunaan istilah, dan tata letak subtitle dalam SIBI telah memenuhi standar komunikasi untuk siswa tunarungu, meskipun ada saran perbaikan pada kejelasan istilah teknis tertentu, sesuai dengan pandangan Nuristiqamah (2025) tentang pentingnya bahasa yang tepat sasaran untuk siswa berkebutuhan khusus. Nilai kelayakan rata-rata 88% mengonfirmasi bahwa media ini tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga efektif untuk mendukung proses pembelajaran siswa tunarungu, dengan potensi peningkatan pada sistematika materi dan kejelasan istilah teknis untuk memaksimalkan dampaknya.

3. Hasil Belajar Psikomotorik Siswa

Hasil belajar kognitif siswa tunarungu diukur melalui pretest dan posttest yang diberikan sebelum dan sesudah menonton video tutorial. Data rekaman menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest berada pada angka 44,29, jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, dan tidak ada siswa yang mencapai nilai tersebut. Setelah penggunaan media, posttest menghasilkan rata-rata nilai 79,29, dengan 6 dari 7 siswa (85%) mencapai KKTP. Hasil ini memperlihatkan peningkatan yang signifikan—lebih dari 35 poin rata-rata yang menunjukkan efektivitas video tutorial berbasis SIBI dalam menyampaikan konsep tata rias wajah panggung. Penjelasan dalam video yang terintegrasi antara demonstrasi langsung, teks narasi, dan bahasa isyarat terbukti menurunkan beban kognitif siswa, sehingga mereka mampu memahami prosedur tata rias secara lebih sistematis dan komprehensif.

Pada ranah psikomotorik, tujuh siswa dinilai berdasarkan kriteria pengaplikasian tata rias wajah panggung yang mencakup koordinasi gerak, ketepatan teknik, dan estetika hasil akhir. Nilai psikomotorik yang

diperoleh berkisar antara 81 hingga 85, dengan rata-rata 83,8, sehingga semua siswa (100%) memenuhi atau melampaui KKTP (≥ 75). Hal ini mengindikasikan bahwa petunjuk visual dalam video, yang menampilkan langkah demi langkah aplikasi rias wajah, memfasilitasi siswa tunarungu untuk mengeksekusi praktik dengan baik. Variasi nilai yang relatif kecil antara siswa diduga berasal dari perbedaan tingkat fokus dan keterampilan awal; namun, rata-rata yang tergolong sangat baik menegaskan bahwa media mampu meningkatkan keterampilan psikomotorik siswa secara konsisten. Bloom (dalam Dimiyati & Mudjiono, 2013) menyatakan bahwa ranah psikomotorik melibatkan koordinasi pikiran dan gerakan, yang didukung oleh media visual seperti ini. Sari (2019) juga menegaskan bahwa penyajian konkret dan berulang dalam video efektif untuk siswa tunarungu.

4. Respon Siswa

Respon siswa terhadap media diukur melalui angket yang memuat 15 pertanyaan kritis seputar kemudahan memahami materi, kejelasan penggunaan SIBI, kualitas audio-visual, dan tingkat keaktifan siswa selama menonton. Rata-rata keseluruhan persentase jawaban berada pada angka 87%, masuk dalam kategori “Sangat Layak.” Aspek-aspek yang memperoleh nilai tertinggi—seperti kemudahan memahami materi dan kejelasan SIBI—menunjukkan skor di atas 90%, sedangkan beberapa aspek lain terkait variasi konten dan kecepatan narasi berada pada kisaran 80–89%. Secara umum, tanggapan positif ini mengindikasikan bahwa media tidak hanya informatif tetapi juga menarik minat belajar siswa tunarungu, sesuai dengan temuan sebelumnya yang menegaskan bahwa interaktivitas dan elemen visual dalam media dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan. Tanggapan positif ini menunjukkan bahwa media informatif dan menarik, sesuai dengan Qonita et al. (2020), yang menyatakan bahwa elemen multimedia meningkatkan pemrosesan informasi dan keterlibatan siswa.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada SMALB-B Karya Mulia Surabaya atas fasilitas dan akses yang diberikan selama proses penelitian.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Tata Rias Wajah Panggung Berbasis Sibi Di Karya Mulia Surabaya berhasil menghasilkan:

1. Sebuah media pembelajaran inovatif berupa video tutorial tata rias wajah panggung yang berbasis Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI), dengan

durasi sekitar tujuh menit. Media ini dirancang secara komprehensif dengan mengintegrasikan elemen audio-visual, teks narasi, dan bahasa isyarat guna memfasilitasi pemahaman siswa tunarungu secara optimal.

2. Proses validasi yang melibatkan tiga kategori ahli—yakni ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa—menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Ahli media memberikan skor kelayakan sebesar 92%, sementara ahli materi dan ahli bahasa masing-masing memberikan skor sebesar 86%. Secara keseluruhan, media memperoleh skor rata-rata kelayakan sebesar 88%, yang termasuk dalam kategori “sangat layak”.
3. Efektivitas media ini juga tercermin dari hasil analisis belajar siswa. Nilai rata-rata pre-test sebesar 44,29 meningkat secara signifikan menjadi 79,29 pada post-test, dengan tingkat ketuntasan belajar mencapai 85%. Penilaian psikomotorik menunjukkan bahwa seluruh siswa memperoleh skor di atas Kriteria Ketuntasan Tata Praktik (KKTP), dengan rata-rata sebesar 83,8, yang mengindikasikan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan keterampilan praktik tata rias wajah panggung.
4. Hasil evaluasi terhadap tanggapan siswa menunjukkan respon yang sangat positif, dengan skor rata-rata sebesar 87%, yang dikategorikan sebagai “sangat baik”. Hal ini mencerminkan bahwa media tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan, tetapi juga memiliki daya tarik yang tinggi dan mampu memotivasi siswa dalam proses pembelajaran secara mandiri.

Saran

1. Guru disarankan memanfaatkan media video tutorial berbasis SIBI ini sebagai alternatif pembelajaran praktik tata rias bagi siswa tunarungu serta mengombinasikannya dengan demonstrasi langsung untuk memperkuat pemahaman.
2. Peneliti selanjutnya diharapkan mengembangkan media serupa pada kompetensi lain serta melibatkan lebih banyak partisipan dan pendekatan evaluasi yang lebih mendalam untuk memperluas generalisasi temuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alexander, S. M. K., Dallaghan, G. L. B., Birch, M., Smith, K. L., Howard, N., & Shenvi, C. L. (2022). What Makes a Near-Peer Learning and Tutoring Program Effective in Undergraduate Medical Education: a Qualitative Analysis. *Medical Science Educator*, 32(6). <https://doi.org/10.1007/s40670-022-01680-0>
- Birinci, F. G., & Sariçoban, A. (2021). The effectiveness of visual materials in teaching vocabulary to deaf students of EFL. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 17(1). <https://doi.org/10.52462/jlls.43>
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Farida, F., & Marniati, M. (2023). Efektivitas Media Video Tutorial pada Mata Pelajaran Produktif di SMK Tata Busana. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 1481–1490.
- Fauzan, R. A., Wijastuti, A., & Yuliyati, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Pecahan dengan Pendekatan Multirepresentasi Berbasis Web Bagi Peserta Didik SMPLB Tunarungu. *GRAB KIDS: Journal of Special Education Need*, 3, 16–30. <https://doi.org/10.26740/gkjsen.v3i1.21895>
- Gumelar, L., & Sudarwanto, T. (2020). Pengembangan Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Penataan Produk Materi Shelving (Rak) Kelas Xi Bdp Smk Negeri 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 8(2).
- Hu, B. (2024). Using media accessibility as a stimulus for teaching audio-visual translation: a Singapore case study. *Interpreter and Translator Trainer*. <https://doi.org/10.1080/1750399X.2024.2424704>
- Isyuniandri, D., Sulianti, A., Bella, S., & Alam, M. (2023). Peningkatan Minat Belajar Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran Seni Budaya Menggunakan Aplikasi Digital (Whatsapp, Youtube, Tiktok, Instagram) di SMKS Sunan Bonang. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3). <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i3.581>
- Julaikah, D. I. (2017). Menghadirkan Film Dalam Pembelajaran Bahasajerman Sebagai Bahasa Asing (Deutsch Als Fremdsprache). *Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra Dan Pembelajarannya*, 4(1).
- Kusuma, D. H., Martono, T., & Wardani, D. K. (2018). Developing Web-Based Tutorial Video Learning Media to Improve Students Online Marketing Learning Outcome at Smk Negeri Sukoharjo. *BISE: Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Ekonomi*, 4(1), 1–9.
- Lafau, F. J., & Laoli, E. S. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial pada Mata Pelajaran Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Bawolato. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 295–303.
- Malloy, K. E. (2022). The Art of Theatrical Design: Elements of Visual Composition, Methods, and Practice, Second Edition. In *The Art of Theatrical Design: Elements of Visual*

Composition, Methods, and Practice, Second Edition. <https://doi.org/10.4324/9781003023142>

- Mohamad, I., & Sudana, I. W. (2024). Effective Learning Strategies & Media for Deaf Students in Developing Make-up Skills. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-198-2_206
- Nuristiqamah, Sulasminah, D., & Mustafa. (2025). Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Keterampilan Merangkai Bunga Pada Anak Tunarungu. *Jurnal Metafora Pendidikan (JMP)*, 3(1), 10–20. <https://doi.org/10.70217/jmp.v3i1.258>
- Pahmi, S., Nurhasanah, S., Al-Akmam, M., Syafei, D. M., & History, A. (2022). The Application of Audio-Visual-Based Learning Media To The Learning Interest of Elementary School Students. *Literate: International Journal of Social Science and Humanities*, 1(1).
- Qonitah, Z. R., Supiani, T., & Jubaedah, L. (2020). Pengembangan Video Tutorial Dalam Materi Rias Fantasi Di Program Studi Tata Rias. *Jurnal Tata Rias*, 10(1), 1–12.
- Rodrigues, F. M., Rato, J. R., Mineiro, A., & Holmström, I. (2022). Unveiling teachers' beliefs on visual cognition and learning styles of deaf and hard of hearing students: A Portuguese-Swedish study. *PLoS ONE*, 17(2 February). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0263216>
- Sari, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual untuk Siswa Tunarungu. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 15(2), 45–56.
- Sugiyono. (2015). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children*. Minnesota: The Council for Exceptional Children.
- Tomeczyk, L., Mascia, M. L., & Guillen-Gamez, F. D. (2023). Video Tutorials in Teacher Education: Benefits, Difficulties, and Key Knowledge and Skills. *Education Sciences*, 13(9). <https://doi.org/10.3390/educsci13090951>
- Wulandari, N. A., Wilujeng, B. Y., Dwiyantri, S., & Puspitorini, A. (2022). Pengembangan video tutorial sebagai media pembelajaran daring pada kompetensi rias wajah korektif. *Jurnal Tata Rias*, 11(1), 24–33.

PERBANDINGAN PENGGUNAAN TEKNIK *EYESHADOW* PAKEM DENGAN TEKNIK *CUT CREASE* UNTUK MATA *MONOLID* PADA TATA RIAS PENGANTIN TRADISIONAL SOLO PUTRI

Dewi Gita Nurfaidah

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

dewigita21041@mhs.unesa.ac.id

Sri Dwiyanti¹, Octaverina Kecvara Pritasari², Maspiyah³

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

sridwiyanti@unesa.ac.id

Abstrak

Tata rias pengantin Solo ialah bagian dari warisan budaya yang mencakup rias wajah, penataan rambut, busana, serta aksesoris tradisional. Salah satu elemen penting dalam tata rias wajah ialah penggunaan eyeshadow pakem yang mencerminkan nilai-nilai budaya. Seiring berkembangnya tren kecantikan, teknik cut crease mulai banyak dipergunakan sebagai bentuk modifikasi modern, khususnya untuk menciptakan efek lipatan kelopak mata yang lebih tegas pada mata monolid, yakni mata tanpa lipatan kelopak ganda. Untuk menyesuaikan bentuk mata tersebut, diperlukan teknik aplikasi eyeshadow yang berbeda. Kajian ini dilakukan untuk mengetahui hasil riasan mata monolid memakai eyeshadow pakem, mengevaluasi hasil dengan teknik cut crease, serta menganalisis perbedaan antara keduanya dalam konteks tata rias pengantin Solo Putri Tradisional. Kajian ini mempergunakan pendekatan eksperimen dengan melibatkan 30 observer sebagai penilai hasil riasan. Dari hasil penelitian, diketahui jika penggunaan eyeshadow pakem pada mata monolid menghasilkan nilai rata-rata 3,4 yang termasuk kategori baik. Sementara itu, penggunaan teknik cut crease memperoleh nilai rata-rata 3,1 yang juga masuk dalam kategori baik. Meski keduanya memberi hasil yang cukup baik, terdapat perbedaan signifikan di antara keduanya, dengan nilai signifikansi sejumlah 0,016 ($<0,05$). Hal ini memperlihatkan jika eyeshadow pakem menghasilkan tampilan riasan yang lebih baik dibandingkan teknik cut crease pada pengantin Solo Putri Tradisional.

Kata Kunci: *Eyeshadow* , *Monolid* , Tata Rias.

Abstract

Solo bridal makeup is part of a cultural heritage that includes makeup, hair styling, clothing, and traditional accessories. One of the important elements in face makeup is the use of eyeshadow that reflects cultural values. Along with the development of beauty trends, the cut crease technique began to be widely used as a modern form of modification, especially to create a more assertive eyelid fold effect on monolid eyes, namely eyes without double eyelid folds. To adjust the shape of the eyes, different eyeshadow application techniques are needed. This research was conducted to find out the results of monolid eye makeup using pakem eyeshadow, evaluate the results with the cut crease technique, and analyze the difference between the two in the context of Traditional Solo Putri bridal makeup. This study uses an experimental approach involving 30 observer s as makeup results assessors. From the research results, it is known that the use of pakem eyeshadow on monolid eyes produces an average score of 3.4 which is included in the good category. Meanwhile, the use of the cut crease technique obtained an average score of 3.1 which is also included in the good category. Although both of them give quite good results, there is a significant difference between the two, with a significance value of 0.016 ($<0,05$). This shows that pakem eyeshadow produces a better makeup look compared to the cut crease technique in Traditional Solo Putri brides.

Keywords: *Eyeshadow* , *Monolid*, *Makeup*.

PENDAHULUAN

Keanekaragaman budaya di kalangan warga Solo tidak lepas dari kuatnya pengaruh budaya Jawa (Umam, 2021). Budaya ialah hasil cipta, rasa, serta karsa manusia yang tumbuh dalam masyarakat serta diwariskan dari generasi ke generasi sebagai bentuk identitas yang harus dijaga serta dilestarikan. Bagi masyarakat Solo, budaya Jawa bukan hanya simbol tradisi, tetapi juga sumber kebanggaan yang masih

dijunjung tinggi hingga kini. Berbagai bentuk adat seperti upacara keagamaan, pernikahan, seni tari, serta musik tradisional tetap dilestarikan karena adanya pandangan yang kuat serta positif pada nilai-nilai budaya tersebut. Salah satu wujud nyata pelestarian budaya dapat dilihat dalam upacara pernikahan adat Jawa, yang tidak hanya mempunyai nilai sakral tetapi juga berfungsi sebagai media pewarisan budaya dalam kehidupan masyarakat tradisional. Dalam pandangan masyarakat Jawa, pernikahan ialah momen suci yang

merayakan cinta serta menandai pengukuhan hubungan antara dua individu secara sah menurut agama serta hukum. (Hayatunnufus, 2021).

Tata rias pengantin Solo Putri saat ini masih banyak dipergunakan, baik di wilayah Solo sendiri maupun di luar daerah sebagai bentuk pelestarian budaya. Seluruh unsur dalam riasan ini merupakan karya budaya yang mencakup rias wajah, penataan rambut, busana, serta aksesoris yang khas. Rias wajah pengantin Solo Putri tradisional memakai warna-warna tertentu yang telah ditetapkan dalam pakem. Beberapa bagian wajah yang dirias meliputi dahi, mata, alis, pipi, serta bibir. Salah satu ciri khas utama ialah paes, yakni hiasan pada dahi yang berwarna hitam serta menjadi simbol kecantikan sekaligus perlambang pembuangan sifat buruk. Paes pada pengantin Solo Putri terdiri dari empat bentuk cengkongan, yakni Gajahan, Pengapit, Penitis, serta Godeg. Riasan pada dahi ini menjadi elemen paling mencolok serta membedakan tata rias pengantin gaya Surakarta dengan gaya pengantin lainnya, serta memperlihatkan kekayaan nilai simbolik dalam tradisi rias pengantin Jawa (Achy & Astry, 2015).

Saat ini, masyarakat lebih menyukai makeup dengan berbagai modifikasi yang terus berkembang, di mana banyak teknik baru yang diciptakan oleh para Makeup Artist (MUA), salah satunya ialah teknik *eyeshadow*. Menurut Agustina (Mahasiswa et al., 2015) *eyeshadow* ialah pewarna yang diaplikasikan pada kelopak mata untuk memberi warna maupun bayangan, dengan dua pendekatan utama yang saat ini banyak dipergunakan, yakni *eyeshadow* tradisional pakem serta teknik inovatif *cut crease*. *Eyeshadow* pakem merepresentasikan warisan budaya serta kearifan lokal, sementara *cut crease* merupakan tren makeup modern yang menciptakan ilusi lipatan pada kelopak mata.

Dalam konteks pernikahan di Solo, yang menggabungkan unsur tradisi serta modernitas, memahami perbedaan kedua teknik ini sangat penting, khususnya untuk pengantin perempuan dengan mata *monolid* bentuk mata yang tidak mempunyai lipatan kelopak ganda serta dianggap kurang ideal menurut Fakhira (2019:21). Mata *monolid* menimbulkan tantangan tersendiri dalam merias wajah karena lipatan kelopak mata yang kurang jelas, sehingga teknik makeup perlu disesuaikan agar menghasilkan tampilan yang tegas serta menarik.

Bagi kaum wanita, tata rias wajah merupakan kebutuhan esensial yang mendukung penampilan, menutupi kekurangan, dan meningkatkan kepercayaan diri di berbagai aspek kehidupan (Syahida, 2021). Sebagai upaya menciptakan keindahan dengan media wajah, seni tata rias wajah sangat memerlukan pengalaman serta keterampilan dalam memakai warna

eyeshadow, teknik aplikasi, serta alat yang tepat, sebagaimana dijelaskan oleh Liza (2017:7).

Kajian ini bertujuan untuk mengidentifikasi teknik *eyeshadow* yang paling efektif dalam menonjolkan mata *monolid* pada pengantin Solo Putri Tradisional, dengan membandingkan dua teknik yakni *eyeshadow* pakem yang telah lama dipergunakan serta sesuai dengan tampilan tradisional, serta teknik modifikasi *cut crease* yang lebih modern. Dengan menganalisis keunggulan serta kelemahan masing-masing teknik, kajian ini diharapkan dapat membantu para perias dalam menentukan teknik yang paling cocok sesuai dengan keinginan serta harapan pengantin Solo Putri Tradisional, sehingga hasil riasan menjadi lebih maksimal serta memuaskan. Tidak hanya berfokus pada hasil akhir riasan, pemilihan teknik yang tepat juga berpengaruh pada kenyamanan serta kepuasan pengantin pada hari pernikahan mereka. Selain memberi manfaat praktis bagi *make-up artist* serta pengantin, kajian ini juga bertujuan untuk mendukung pengembangan serta adaptasi teknik riasan yang dapat memperkaya tradisi kecantikan tradisional. Dengan demikian, kajian ini mempunyai potensi untuk menghubungkan antara teknik riasan tradisional serta modern, menciptakan keseimbangan yang harmonis serta meningkatkan kualitas tata rias pengantin Solo Putri Tradisional.

Berdasarkan observasi serta uraian latar belakang tersebut, penulis terinspirasi untuk melakukan penelitian dengan judul “Perbandingan Penggunaan Teknik *Eyeshadow* Tradisional Pakem serta Teknik Modifikasi *Cut crease* untuk Mata *Monolid* pada Pengantin Solo Putri Tradisional” dengan tujuan (1) mengetahui bagaimana teknik *eyeshadow* pakem memengaruhi tampilan riasan mata *monolid* pada pengantin Solo Putri Tradisional, (2) mengidentifikasi bagaimana teknik *eyeshadow cut crease* memengaruhi tampilan riasan mata *monolid* pada pengantin Solo Putri Tradisional, serta (3) membandingkan hasil riasan mata *monolid* antara penggunaan teknik *eyeshadow* pakem serta teknik *eyeshadow cut crease* dalam tata rias pengantin Solo Putri Tradisional.

METODE

Pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dipergunakan dalam kajian ini untuk mengamati pengaruh variabel independen pada variabel dependen, sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2021:111). Proses penelitian dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yakni pra penelitian, persiapan penelitian, serta tahap pelaporan sebagai tahap akhir. Data yang dipergunakan bersifat primer, diperoleh langsung dari lembar instrumen yang menjadi sumber utama dalam kajian ini.

Sebanyak 30 *observer* dilibatkan dalam proses observasi sebagai metode pengumpulan data, terdiri dari 3 *observer* yang telah terlatih dan 27 yang semi terlatih, dengan konsentrasi pada model rias wajah untuk wanita dengan tipe mata *monolid*. Menurut Djaali (2020:53), observasi ialah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan bahan serta informasi melalui pengamatan serta pencatatan sistematis pada fenomena maupun indikator variabel yang menjadi objek penelitian.

Instrumen penelitian dalam studi ini berupa lembar observasi yang dipergunakan untuk mengumpulkan data terkait tiga rumusan masalah yang diajukan. Lembar observasi tersebut memakai skala *Likert* berbentuk *checklist*, yang menurut Sugiyono (2020:146) berfungsi untuk mengukur sikap, pendapat, serta persepsi individu maupun kelompok pada fenomena sosial. Skor pada lembar observasi dijelaskan sebagai berikut: skor 4 berarti sangat baik, skor 3 berarti baik, skor 2 cukup baik, serta skor 1 kurang baik. Lima aspek yang menjadi fokus pengamatan ialah: (1) aspek tampilan, (2) aspek keserasian, (3) aspek kerapian, (4) aspek kehalusan maupun bauran, serta (5) aspek kesukaan *observer*. Sedangkan teknik analisis data yang diterapkan dalam kajian ini ialah analisis hasil rias korektif mata *monolid* pada wajah pengantin Solo Putri Tradisional dengan teknik *eyeshadow* pakem. Penilaian hasil rias tersebut dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata (mean) untuk membandingkan efektivitas teknik *eyeshadow* pakem pada riasan mata *monolid* pengantin Solo Putri Tradisional. Rata-rata penilaian diitung dengan cara:

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

Keterangan :

$\bar{x}$ = nilai rata rata (mean)

$\sum \bar{x}$ = jumlah skor *observer*

N = jumlah *observer*

(Arikunto, 2017:229)

Hasil perhitungan dari rata – rata akan diklasifikasikan sesuai dengan tabel :

Tabel 1 Kriteria Aspek Penilaian

Mean	Kategori
0,5 - 1,4	Kurang Baik
1,5 - 2,4	Cukup Baik
2,5 - 3,5	Baik
3,5 – 4	Sangat Baik

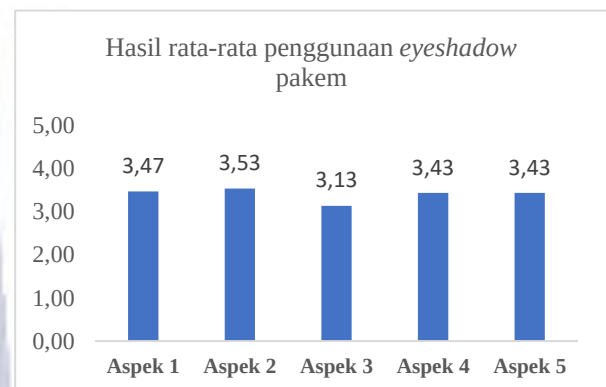
Untuk mengetahui perbandingan hasil riasan korektif pada mata *monolid* dalam tata rias wajah pengantin Solo Putri Tradisional antara penggunaan *eyeshadow* pakem serta *eyeshadow cut crease*, dipergunakan metode uji t. Karena variabel yang diuji bersifat independen maupun tidak saling berhubungan,

maka uji yang dipilih ialah Independent Sample T-Test dengan taraf signifikansi sejumlah 0,05 maupun 5%..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kajian ini melibatkan 30 *observer* maupun responden, yang terdiri dari 3 dosen ahli serta 27 mahasiswa tata rias, sebagai dasar penilaian. Hasil yang diperoleh kemudian disajikan dalam diagram rata-rata. Untuk mempermudah pemahaman, analisis data statistik disajikan secara rinci dalam bentuk tabel

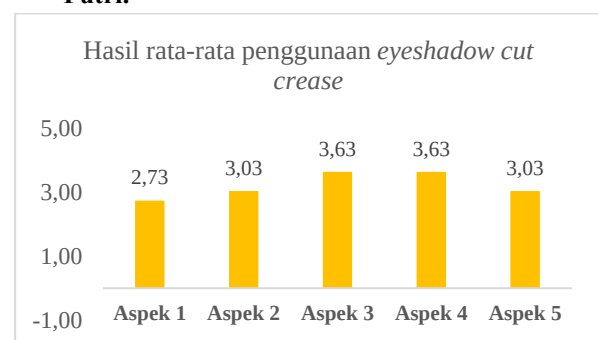
1. Hasil *eyeshadow* dengan teknik pakem pada riasan mata *monolid* pengantin Tradisional Solo Putri.



Gambar 1 Rata - Rata Hasil Penggunaan *Eyeshadow* Pakem

Jumlah nilai dari seluruh aspek pengamatan yang memakai *eyeshadow* pakem, berdasarkan diagram di atas, ialah 16,99 dengan rata-rata nilai dari lima aspek pernyataan sejumlah 3,398. Aspek keserasian (aspek ke-2) pada teknik *eyeshadow* nilai tertinggi dengan rata-rata 3,53. Sedangkan aspek kerapian (aspek ke-3) mencatat nilai terendah, yakni rata-rata 3,13. Jika dilihat dari rata-rata keseluruhan, hasil riasan korektif mata *monolid* pada wajah Pengantin Tradisional Solo Putri memakai teknik *eyeshadow* pakem ialah 3,398 maupun dibulatkan menjadi 3,4, sehingga masuk ke dalam kategori nilai yang baik.

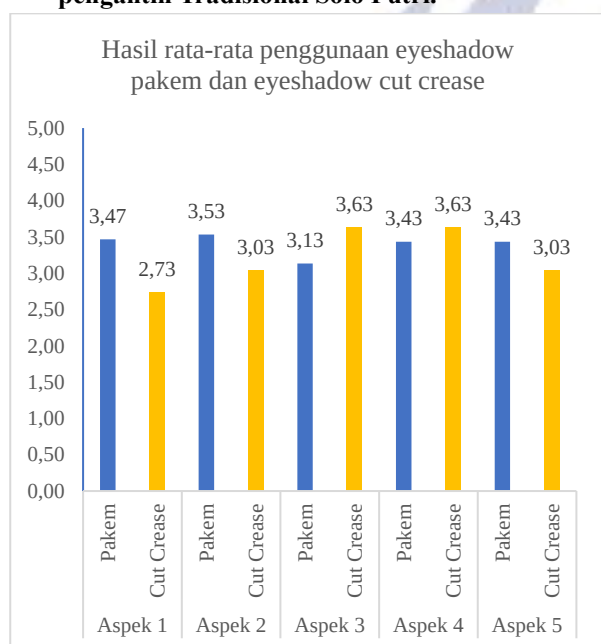
2. Hasil *eyeshadow* dengan teknik *cut crease* pada riasan mata *monolid* pengantin Tradisional Solo Putri.



Gambar 2 Rata - Rata Hasil Penggunaan *Eyeshadow Cut Crease*

Berdasarkan diagram diatas, jumlah nilai dari semua aspek pengamatan memakai *eyeshadow cut crease* ialah 15, 78 serta hasil dari nilai hitung rata-rata dari 5 aspek pernyataan ialah 3,156. Pada aspek 3 serta 4 yakni kerapian serta bauran hasil teknik *eyeshadow cut crease* pada mata *monolid* mendapat nilai paling tinggi dengan nilai rata-rata 3,63. Pada aspek 1 yakni tampilan teknik *eyeshadow cut crease* pada mata *monolid* mendapat nilai paling rendah dengan rata-rata 2,73. Keseluruhan hasil jadi riasan korektif mata *monolid* pada riasan wajah Pengantin Tradisional Solo Putri memakai *eyeshadow cut crease* dilihat dari rata - ratanya sejumlah 3,156 dibulatkan menjadi 3,1 maka tergolong dalam nilai kategori baik.

3. Perbedaan hasil *eyeshadow* dengan teknik pakem serta *cut crease* pada riasan mata *monolid* pengantin Tradisional Solo Putri.



Gambar 3 Rata - Rata Hasil Penggunaan Eyeshadow Pakem serta Eyeshadow Cut Crease

Berdasarkan diagram diatas, dapat dilihat jika penggunaan *eyeshadow* pakem memperlihatkan kecenderungannya mempunyai nilai lebih tinggi dibandingkan dengan dengan mempergunakan *eyeshadow cut crease* pada 3 aspek penilaian yakni aspek 1) Tampilan mata setelah mempergunakan *eyeshadow* pada mata *monolid*, aspek 2) keserasian teknik *eyeshadow* pada mata *monolid*, aspek 5) kesukaan *observer* pada hasil penggunaan teknik *eyeshadow* pada mata *monolid*. Akan tetapi pada aspek 3) kerapian hasil teknik *eyeshadow* pada mata *monolid*, aspek 4) bauran/kehalusan teknik *eyeshadow* pada mata *monolid*, *eyeshadow cut crease* lebih tinggi.

Menguji penggunaan *eyeshadow* pakem serta *eyeshadow cut crease* merupakan uji dua variabel bebas serta terikat dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

1) Hasil Uji Normalitas pada program SPSS 27

Uji Normalitas merupakan sebuah pengujian untuk mengetahui apakah dalam model regresi mempunyai distribusi normal maupun tidak.

Tabel 2 Uji Normalitas pada program SPSS 27

Aspek	Shapiro-Wilk				
	Statistik	df	Sig.	Apha	Keterangan
Eyeshadow Pakem	0.948	30	0.148	0,05	Normal
Eyeshadow Cut Crease	0.944	30	0.118	0,05	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas menurut Shapiro-Wilk di atas, diperoleh nilai signifikan untuk *eyeshadow* pakem sejumlah 0,148, sedangkan nilai signifikan untuk *eyeshadow cut crease* sejumlah 0,118. Berdasarkan hasil signifikasi tersebut lebih besar dari 0,05 ($>0,05$) maka dapat disimpulkan jika data tersebut berdistribusi normal.

2) Hasil Uji Homogenitas pada program SPSS 27

Menurut Ridwan (2020:253) uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varians skor yang diukur pada kedua sampel memiliki varians yang sama maupun tidak.

Tabel 3 Uji homogenitas pada SPSS 27

Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Alpha	Keterangan
2.095	1	58	0,153	0,05	Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas di atas, diperoleh nilai signifikan kelompok jenis *eyeshadow* sejumlah 0,153. Hasil signifikasi tersebut bernilai lebih besar dari 0,05 ($>0,05$) maka dapat disimpulkan jika data tersebut berdistribusi homogen.

Berdasarkan nilai rata-rata penggunaan *eyeshadow* pakem yakni 3,398 serta nilai rata-rata *eyeshadow cut crease* 3,156 terlihat perbedaan rata-rata diantara keduanya. Apabila dilihat dari perhitungan rata-rata hanya terlihat sedikit saja perbedaan yakni dengan nilai 0,242. Oleh karenanya, akan dilanjutkan menghitung dengan uji *Independent T-Test* untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan diantara keduanya.

3) Uji Independent Sample T-Test

Tabel berikut menyajikan hasil *uji independent sample T-test* berdasarkan rata-rata keseluruhan aspek dalam penggunaan *eyeshadow* pakem dan *eyeshadow cut crease* :

Tabel 4 Uji Independent sample T-Test

	t-test for Equality of Means			
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean difference
Equal variance assumed	2.472	58	0.016	0.993
Equal variances not assumed	2.472	56.286	0.016	0.993

Berdasarkan hasil uji independent sample t-test penggunaan *eyeshadow* pakem serta *eyeshadow cut crease* pada hasil jadi riasan korektif mata *monolid* pada rias wajah pengantin solo putri Tradisional di atas diperoleh nilai t hitung sejumlah 2,472, derajat kebebasan sejumlah 58 serta nilai signifikan 0,016. Taraf nyata yang dipergunakan sejumlah 0,05 maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan jika terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil penggunaan teknik *eyeshadow* pada hasil jadi riasan korektif mata *monolid* pada pengantin Solo Putri Tradisional.

Perhitungan memakai uji independent sample t-test terlihat jika penggunaan *eyeshadow* pakem serta *eyeshadow cut crease* mempunyai nilai signifikansi sejumlah 0,016 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan *eyeshadow* pakem serta *eyeshadow cut crease*. Akan tetapi pada perhitungan rata-rata terlihat hanya sedikit perbedaan nilai rata-rata antara penggunaan *eyeshadow* pakem serta *eyeshadow cut crease* yakni sejumlah 0,242 dengan nilai rata-rata *eyeshadow* pakem yakni 3,398 serta nilai rata-rata *eyeshadow cut crease* 3,156. Selanjutnya peneliti melakukan perhitungan memakai hasil uji independent sample t-test pada masing – masing aspek untuk melihat aspek mana yang mempunyai perbedaan signifikan serta aspek mana yang tidak terdapat perbedaan signifikan/sama antara penggunaan *eyeshadow* pakem serta penggunaan *eyeshadow cut crease*. Berikut hasil uji independent sample t-test pada masing masing aspek:

a) Aspek 1 tampilan mata setelah memakai *eyeshadow* pada mata *monolid* pengantin solo putri tradisional.

Tabel 5 Uji Independent Sample T-Test pada Aspek 1

	t-test for Equality of Means			
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean difference
Equal variance assumed	4.919	58	<0,001	0.733
Equal variances not assumed	4.919	55.144	<0,001	0.733

Berdasarkan hasil uji independent sample t-test penggunaan *eyeshadow* pakem serta *eyeshadow cut crease* pada hasil jadi riasan mata *monolid* pada rias wajah Tradisional Solo Putri pada aspek 1 diatas diperoleh nilai t hitung sejumlah 4,919, derajat kebebasan sejumlah 58 serta nilai signifikan <0,001. Taraf nyata dipergunakan sejumlah 0,05 maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan jika terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil penggunaan teknik *eyeshadow* pada hasil jadi riasan mata *monolid* pada pengantin Tradisional Solo Putri.

b) Aspek 2 keserasian teknik *eyeshadow* pada mata *monolid* pengantin Tradisional Solo Putri.

Tabel 6 Uji Independent Sample T-Test pada Aspek

	t-test for Equality of Means			
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean difference
Equal variance assumed	0.000	58	1.000	0.000
Equal variances not assumed	0.000	58.000	1.000	0.000

Berdasarkan hasil uji independent sample t-test penggunaan *eyeshadow* pakem serta *eyeshadow cut crease* pada hasil jadi riasan mata *monolid* pada pengantin Tradisional Solo Putri pada aspek 2 diatas diperoleh nilai t hitung sejumlah 0,000, derajat kebebasan sejumlah 58 serta nilai signifikan 1.000. Taraf nyata dipergunakan sejumlah 0,05 maka H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan jika tak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil penggunaan teknik *eyeshadow* pada hasil jadi riasan mata *monolid* pada pengantin Tradisional Solo Putri.

c) Aspek 3 kerapian hasil teknik *eyeshadow* pada mata *monolid* pengantin Tradisional Solo Putri.

Tabel 7 Uji Independent Sample T-Test pada Aspek 3

	t-test for Equality of Means			
	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean difference
Equal variance assumed	-3.263	58	0.002	-0.500
Equal variances not assumed	-3.263	52.670	0.002	-0.500

Berdasarkan hasil uji independent sample t-test penggunaan *eyeshadow* pakem serta *eyeshadow cut crease* pada hasil jadi riasan mata *monolid* pada pengantin Tradisional Solo Putri pada aspek 3 diatas diperoleh nilai t hitung sejumlah -3,263, derajat kebebasan sejumlah 58 serta nilai signifikan 0,002. Taraf nyata dipergunakan sejumlah 0,05 maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan jika terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil penggunaan teknik *eyeshadow* pada hasil jadi riasan mata *monolid* pada pengantin Tradisional Solo Putri.

d) Aspek 4 bauran/kehalusan teknik *eyeshadow* pada mata *monolid* pengantin Solo Putri Tradisional.

Tabel 8 Uji Independent Sample T-Test pada Aspek 4

	t-test for Equality of Means			
	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean difference
Equal variance assumed	-1.460	58	0.150	-0.200
Equal variances not assumed	-1.460	56.774	0.150	-0.200

Berdasarkan hasil uji independent sample t-test penggunaan *eyeshadow* pakem serta *eyeshadow cut crease* pada hasil jadi riasan mata *monolid* pada

pengantin Tradisional Solo Putri pada aspek 4 diatas diperoleh nilai t hitung sejumlah -1,460, derajat kebebasan sejumlah 58 serta nilai signifikan 0,150. Taraf nyata dipergunakan sejumlah 0,05 maka H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan jika tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil penggunaan teknik *eyeshadow* pada hasil jadi riasan mata *monolid* pada pengantin Tradisional Solo Putri.

- e) Aspek 5 kesukaan *observer* pada hasil penggunaan teknik *eyeshadow* pada mata *monolid* pengantin Tradisional Solo Putri.

Tabel 9 Uji Independent Sample T-Test pada Aspek 5

	<i>t-test for Equality of Means</i>			
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean difference
<i>Equal variance assumed</i>	3.116	58	0.003	0.400
<i>Equal variances not assumed</i>	3.116	57.955	0.003	0.400

Berdasarkan hasil *uji independent sample t-test* penggunaan *eyeshadow* pakem serta *eyeshadow cut crease* pada hasil jadi riasan korektif mata *monolid* pada Pengantin Tradisional Solo Putri, pada aspek 5 diatas diperoleh nilai t hitung sejumlah 3,116, derajat kebebasan sejumlah 58 serta nilai signifikan 0,003. Taraf nyata dipergunakan sejumlah 0,05 maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan jika ditemukan sebuah perbedaan yang signifikan pada hasil penggunaan teknik *eyeshadow* pada hasil jadi riasan mata *monolid* pada rias wajah pengantin Tradisional Solo Putri.

Pembahasan Penelitian

Data hasil analisis menyatakan jika terdapat perbandingan hasil jadi riasan mata *monolid* memakai teknik *eyeshadow* pakem serta *eyeshadow cut crease* pada pengantin Tradisional Solo Putri.

1. Hasil *eyeshadow* dengan teknik pakem pada riasan mata *monolid* pengantin Tradisional Solo Putri.

Berdasarkan hasil olah data dapat diketahui jika nilai yang diperoleh tergolong kategori sangat baik, baik, cukup baik, serta kurang baik.

Jumlah nilai dari seluruh aspek pengamatan memakai *eyeshadow* pakem ialah 16,99 serta hasil dari nilai hitung rata-rata dari 5 aspek pertanyaan ialah 3,398. Keseluruhan hasil jadi riasan korektif mata *monolid* pada riasan wajah pengantin Tradisional Putri Tradisional memakai teknik *eyeshadow* pakem dilihat dari rata-ratanya sejumlah 3,398 dibulatkan menjadi 3,4 maka tergolong dalam nilai kategori baik (kategori skor dapat dilihat pada tabel 3.6). Mendapat kesimpulan jika hasil jadi riasan mata *monolid* pada pengantin

tradisional Solo Putri memakai teknik *eyeshadow* pakem secara keseluruhan tergolong dalam kategori baik terlebih pada aspek 2 tentang keserasian teknik *eyeshadow* pakem pada mata *monolid* pengantin tradisional Solo Putri. Sesuai yang dikatakan Handayani (2023) memberi bayangan dengan *eyeshadow* warna hitam bertujuan memberi ilusi pada kelopak mata sehingga tampilan lipatan mata terlihat lebih tegas.

2. Hasil *eyeshadow* dengan teknik *cut crease* pada riasan mata *monolid* pengantin Tradisional Solo Putri.

Berdasarkan hasil olah data dapat diketahui jika nilai yang diperoleh tergolong kategori sangat baik, baik, cukup baik, serta kurang baik.

Jumlah nilai dari semua aspek pengamatan memakai *eyeshadow cut crease* ialah 15,78 serta hasil dari nilai hitung rata rata dari 5 aspek pertanyaan ialah 3,156. Keseluruhan hasil jadi riasan korektif mata *monolid* pada riasan wajah pengantin Tradisional Solo Putri memakai teknik *eyeshadow cut crease* dilihat dari rata-ratanya sejumlah 3,156 dibulatkan menjadi 3,1 maka tergolong dalam nilai kategori baik (kategori skor dapat dilihat pada tabel 3.6). Mendapat kesimpulan jika hasil jadi riasan mata *monolid* pada riasan wajah pengantin Tradisional Solo Putri memakai teknik *eyeshadow cut crease* secara keseluruhan tergolong dalam kategori baik terlebih pada aspek 3 serta 4 tentang kerapian serta bauran hasil teknik *eyeshadow cut crease* pada mata *monolid*.

3. Perbedaan hasil *eyeshadow* dengan teknik pakem serta *cut crease* pada riasan mata *monolid* pengantin Tradisional Solo Putri.

Hasil jadi riasan mata *monolid* memakai *eyeshadow* pakem serta *eyeshadow cut crease* dapat dilihat dari hasil rata-rata nilai observasi. Penilaian kategori sangat baik, baik, cukup baik serta kurang baik.

Berdasarkan hasil olah data SPSS 27 uji normalitas data pemakaian *eyeshadow* pakem serta *eyeshadow cut crease* mendapat hasil signifikansi $>0,05$ yang berarti bersifat normal. Hasil olah data berikutnya yakni uji homogenitas memakai SPSS 27 pada keseluruhan nilai aspek mendapatkan hasil signifikansi $>0,05$ yang berarti data bersifat homogen. Selanjutnya dilakukan uji *Independent Sample T-Test* memakai SPSS 27 diperoleh hasil nilai t -hitung sejumlah 2,472, derajat kebebasan sejumlah 58 serta dengan nilai signifikan (sig(2-tailed) 0,016, taraf signifikan 5% maupun 0,05 maka $0,016 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan jika terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil jadi riasan mata *monolid* pada pengantin Tradisional Solo Putri.

Hasil Uji *independent sample t-test* juga diterapkan pada masing-masing aspek untuk mengetahui aspek mana yang menunjukkan perbedaan signifikan antara teknik *eyeshadow* pakem dan *cut crease*. Berikut

pembahasan mengenai hasil uji *independent sample t-test* masing-masing aspek.

- a. Pada aspek 1 tampilan mata setelah memakai *eyeshadow* pakem serta *eyeshadow cut crease* pada mata *monolid*.

Hasil tampilan penggunaan *eyeshadow* pakem lebih baik dari *eyeshadow cut crease*. Hal ini dikarenakan *eyeshadow* pakem memakai warna hitam diujung kemudian dibaurkan keluar dengan memakai warna coklat yang bertujuan untuk memberi bayangan kelopak mata.

- b. Pada aspek 2 keserasian teknik *eyeshadow* pakem serta *eyeshadow cut crease* pada mata *monolid*.

Hasil uji pada aspek 2 ini ialah jika keserasian bentuk mata pada pengantin Tradisional Solo Putri memakai teknik *eyeshadow* pakem mempunyai kesamaan dengan *eyeshadow cut crease*. baik penggunaan teknik *eyeshadow* pakem maupun teknik *eyeshadow cut crease* sesuai dengan riasan pengantin Tradisional Solo Putri yang mempunyai bentuk mata *monolid*, dengan proporsi yang tepat serta keselarasan dalam penggunaan warna serta teknik. Menurut Wijayanti (2020:127) keselarasan ialah susunan unsur-unsur seni yang senada maupun kombinasi dari bagian-bagian yang serasi.

- c. Pada aspek 3 kerapian teknik *eyeshadow* pakem serta *eyeshadow cut crease* pada mata *monolid*

Hasil uji pada aspek 3 ini ialah penggunaan *eyeshadow cut crease* lebih baik dari *eyeshadow* pakem. Hal ini dikarenakan teknik *eyeshadow cut crease* menciptakan garis tegas antara warna *eyeshadow* di kelopak mata yang lebih besar serta dalam. Teknik *eyeshadow cut crease* merupakan teknik yang dipergunakan untuk menciptakan efek lipatan maupun garis yang lebih jelas di kelopak mata Willy (2023). Berbeda dengan *eyeshadow* pakem yang lebih alami serta menyatu.

- d. Pada aspek 4 bauran/kehalusan teknik *eyeshadow* pakem serta *eyeshadow cut crease* pada mata *monolid*.

Hasil uji pada aspek 4 ini ialah bauran/kehalusan teknik *eyeshadow* pada pengantin Tradisional Solo Putri memakai teknik *eyeshadow* pakem mempunyai kesamaan dengan teknik *eyeshadow cut crease*. Menurut (Cahyaningsih, 2022) gradasi maupun tingkatan ialah perubahan unsur warna secara bertahap serta makin intens, misalnya tingkatan dari gelap ke terang/sebaliknya. Baik penggunaan *eyeshadow* pakem maupun *eyeshadow cut crease* sama-sama menghasilkan warna yang menyatu dengan baik pada kelopak mata, dengan transisi antar warna *eyeshadow* terlihat halus sehingga menghasilkan gradasi warna yang tidak nampak berubah secara tiba-tiba.

- e. Pada aspek 5 kesukaan *observer* pada hasil penggunaan teknik *eyeshadow* pakem serta *eyeshadow cut crease* pada mata *monolid*.

Hasil uji pada aspek 5 ialah tingkat ketertarikan *observer* memakai teknik *eyeshadow* pakem lebih banyak dari pada *eyeshadow cut crease*. Hal ini dikarenakan pada penggunaan *eyeshadow* pakem *observer* lebih tertarik pada hasil jadi riasan dilihat dari beberapa aspek lain yang telah diamati, sedangkan pada teknik *eyeshadow cut crease observer* tidak terlalu suka pada hasil jadi riasan dilihat dari beberapa aspek lain yang telah diamati.

Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* pada masing masing aspek mendapat hasil jika pada aspek 1, aspek 3, aspek 5 mendapat nilai signifikansi 0,05 yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan/sama antara penggunaan *eyeshadow* pakem serta *eyeshadow cut crease*.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan pada bab sebelumnya dapat dirumuskan sebuah kesimpulan sesuai dengan rumusan masalah yng ingin diketahui hasilnya yakni:

1. Hasil jadi riasan mata *monolid* pada pengantin Tradisional Solo Putri memakai teknik *eyeshadow* pakem termasuk dalam kategori baik. Sehingga *eyeshadow* pakem layak dipergunakan sebagai teknik untuk mata *monolid* pada pengantin Tradisional Solo Putri.
2. Hasil jadi riasan mata *monolid* pada pengantin Tradisional Solo Putri memakai teknik *eyeshadow cut crease* termasuk dalam kategori baik. Sehingga *eyeshadow cut crease* layak dipergunakan sebagai teknik untuk korektif mata *monolid* pada pengantin Tradisional Solo Putri.
3. Terdapat perbedaan hasil jadi riasan mata *monolid* memakai teknik *eyeshadow* pakem serta teknik *eyeshadow cut crease* pada 3 aspek yakni aspek tampilan, aspek kerapian, aspek kesukaan *observer*. Pada aspek keserasian serta aspek bauran/kehalusan tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Berdasar hasil uji *Independent Sample T-Test*, H_a diterima sehingga dapat disimpulkan jika terdapat perbedaan yang signifikan. Jadi keduanya layak dipergunakan untuk membentuk lipatan kelopak mata ganda pada mata *monolid*, namun penggunaan *eyeshadow* pakem dinilai lebih ideal serta efisien dari pada penggunaan *eyeshadow cut crease* untuk mata *monolid* pada pengantin Tradisional Solo Putri secara keseluruhan.

Saran

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan maka disusunlah saran untuk kajian ini yakni:

1. Pengaplikasian *eyeshadow* pakem perlu dilakukan dengan teknik yang presisi agar warna menyatu tanpa garis yang terlalu tegas sehingga kerapian untuk hasil akhirnya dapat terpenuhi.
2. Penggunaan *eyeshadow cut crease* sudah dapat menimbulkan tampilan dimensi serta kedalaman mata namun samar an apabila diaplikasikan *eyeshadow* dengan warna terlalu tebal maupun pekat, dimensi serta kedalaman mata tak terlalu terlihat. *Eyeshadow cut crease* dapat dipergunakan sebagai alternatif make up pengantin Tradisional Solo Putri.
3. Perlu adanya literatur bacaan maupun buku terkait mata *monolid*. Hasil kajian ini memperlihatkan jika teknik *eyeshadow* untuk mata *monolid* masih dapat dikembangkan lebih lanjut, khususnya dalam kombinasi dengan pemasangan bulu mata. Penyesuaian jenis, panjang, serta model bulu mata dapat berperan dalam menambah dimensi serta mempertegas hasil riasan, sehingga semakin mendukung tampilan yang sesuai dengan karakteristik riasan pengantin Tradisional Solo Putri.

DAFTAR PUSTAKA

- Achy, & Astry. (2015). *Busana Pengantin Surakarta*.
- Arikunto, Suharsimi. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian serta Penilaian Program Yogyakarta: Pustaka Belajar*.
- Anshori, M., & Iswati, S. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Airlangga University Press
- Cahyaningsih, giriluhita retno. (2022). *Dasar-Dasar Seni Rupa*. Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset serta Teknologi.
- Chua, Z. (2022). All You Need to Know About Eyelid Tape Including How to Wear & The Best Ones to Get. Daily Vanity.
- Chang, A. (2024). *Master Cut crease Eyeshadow : Essential Tips For Flawless Definition*.
- Djaali, (2020) *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- Fakhira, A. (2019). Standar Cantik Korea dalam Webtoon The Secret of Angel.
- Hayatunnufus. (2021). *Tata Rias Pengantin Barat*. Cv. *Muharika Rumah Ilmiah*,
- Kurnia, A. (2021). *Pengaruh Teknik Pemasangan Bulu Mata 3 Layer dengan 4 Layer pada Koreksi Mata Sipit pada Tata Rias Wajah Pengantin Bridal* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).
- Mahasiswa, S., Tata, P., Teknik, F., Surabaya, U. N., Wahini, M., & Si, M. (2015). *Pengaruh Perbandingan Jumlah Perona Mata Sisa serta Zinc Stearate Terhadap Sifat Fisik Kosmetik Peronamata Feri Agustina*. 04, 57–62.
- Pertiwi, A. (2020). *10 Jenis Bentuk Mata serta Cara untuk Menentukannya*. TheAsianparent.
- Riduwan. 2020. *Dasar-dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian pendidikan: kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D serta penelitian tindakan / Prof. Dr. Sugiyono*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif serta R&D* (M.Dr. Ir. Sutopo, S.Pd (ed); ke2 ed)
- Syahida, K. (2021). *Penggunaan Make Up Terhadap Kepercayaan Diri Wanita Dewasa Awal (Study Pada Mahasiswi Fakultas Ekonomi Bisnis Islam Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta)*. *Paper Knowledge*, 1–75.
- Umam. (2021). *Pengertian Budaya: Ciri-ciri, Fungsi, Unsur, serta Contohnya*. Gramedia Blog. <https://www.gramedia.com/literasi/budaya/>

HUBUNGAN ANATOMI FISILOGI RAMBUT DENGAN KEMAMPUAN Pengeritingan RAMBUT SISWA KECANTIKAN SMKN 3 KOTA KEDIRI

Putri Ayu Oktafia

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

putriayu.21017@mhs.unesa.ac.id

Octaverina Kecvara Pritasari¹, Novia Restu Windayani², Nia Kusstianti³.

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

octaverinakecvara@unesa.ac.id

Abstrak

Rendahnya pemahaman siswa kecantikan SMKN 3 Kota Kediri tentang pengetahuan anatomi fisiologi rambut yang menjadi dasar pengetahuan untuk melakukan praktik pengeritingan rambut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan pengetahuan anatomi fisiologi rambut dengan kemampuan praktik pengeritingan rambut pada siswa kelas XI jurusan Tata Kecantikan di SMKN 3 Kota Kediri. Metode Penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan pendekatan Korelasional. Subjek Penelitian terdiri dari 30 siswa, dengan Pengumpulan data melalui tes pengetahuan dan lembar observasi kinerja/praktik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata pengetahuan siswa termasuk dalam kategori sangat baik (87,33%), dan kemampuan praktik juga tergolong baik dengan rata-rata nilai 83,5. Uji korelasi Pearson menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara pengetahuan anatomi fisiologi rambut dengan kemampuan praktik dengan nilai korelasi sebesar 0,685 ($p < 0,05$), yang menunjukkan tingkat hubungan kuat. Kesimpulannya, semakin tinggi pengetahuan siswa tentang anatomi fisiologi rambut, semakin baik kemampuan praktik pengeritingan yang dimiliki.

Kata Kunci: Anatomi fisiologi rambut, Kemampuan praktik, Pengeritingan Rambut

Abstract

The low understanding of beauty students at SMKN 3 Kota Kediri regarding knowledge of hair anatomy and physiology which is the basic of knowledge for practicing hair curling. This study aims to determine the relationship between knowledge of hair anatomy and physiology and the ability to practice hair curling in grade XI students majoring in Beauty at SMKN 3 Kota Kediri. The research method used is quantitative descriptive with a correlational approach. The subjects of the study consisted of 30 students, with data collection through knowledge tests and performance/practice observation sheets. The result showed that the average knowledge of student was included in the very good category (87.33%), and the ability to practice was also classified as good with an average value of 83.5. The Pearson correlation showed significant relationship between knowledge of hair anatomy and physiology and the ability to practice curling with a correlation value of 0.685 ($p < 0,05$), Which indicates a strong level of relationship. In conclusion, the higher the students' knowledge of hair anatomy and physiology, the better their curling practice skills.

Keywords: Anatomy and physiology of hair, Practical skills, Hair perming

PENDAHULUAN

Ilmu anatomi dan fisiologi merupakan ilmu dasar yang sangat penting untuk memahami struktur dan fungsi pada bagian tubuh manusia. Salah satunya termasuk bagian tubuh yang memiliki peran besar dalam penampilan yaitu rambut (Nurlaili, 2016); (Utami 2023). Pemahaman tentang anatomi fisiologi rambut sangat penting dalam bidang kecantikan rambut karena penataan rambut memerlukan penguasaan dasar pengetahuan untuk memperoleh hasil yang maksimal.

Anatomi rambut berkaitan dengan struktur fisik rambut sedangkan fisiologi rambut mempelajari proses biologis seperti fase pertumbuhan rambut, kesehatan rambut (Indrawati, 2025). Kedua aspek ini tidak dapat di pisahkan karena saling berkaitan dalam memahami

kondisi rambut secara menyeluruh dalam proses penataan rambut seperti pengeritingan rambut.

Rambut memiliki fungsi estetika yang tinggi, selain melindungi kepala dari sinar matahari dan benturan, rambut juga dianggap mahkota wanita untuk mempercantik penampilan. Sebagaimana dikemukakan oleh (Purba, 2020) "Rambut memiliki peran yang lebih luas dari untuk melindungi kepala dari berbagai hal seperti bahaya benturan atau pukulan benda keras, sengatan sinar matahari, tetapi juga merupakan perhiasan yang berharga dan dianggap sebagai mahkota wanita serta mempercantik penampilan."

Berdasarkan hal tersebut maka penampilan seseorang akan selalu melibatkan rambut sebagai elemen penting, sehingga kesehatan rambut harus sangat

diperhatikan. Rambut adalah salah satu bagian struktur manusia yang berkembang melalui folikel rambut yang terletak di lapisan dermal. Menurut (Ana et al., 2021) rambut biasanya berada di tubuh secara menyeluruh, kecuali pada area yang tidak memiliki bulu seperti telapak tangan, kaki, dan bibir.

Dalam Kecantikan rambut, pengeritingan rambut merupakan salah satu teknik penataan yang di gunakan untuk mengubah bentuk rambut menjadi ikal. Pengeritingan rambut bukan sekadar tren, melainkan telah menjadi bagian dari ekspresi diri yang melibatkan berbagai kalangan, tidak terbatas pada perempuan (Ummah, 2019) ; (Wati, 2020).

Di SMKN 3 Kota Kediri, khususnya pada program keahlian tata kecantikan kulit dan rambut, pengeritingan merupakan mata pelajaran produktif aatau wajib di kuasai oleh siswa. Namun, hasil wawancara awal dengan guru pengampu menunjukkan siswa masih mengalami kesulitan dalam mengaitkan pengetahuan anatomi fisiologi rambut dengan proses pengeritingan rambut. Hal tersebut terlihat dari kurangnya pemahaman siswa dalam mendiagnosa kondisi rambut, memilih bahan kosmetika yang sesuai, serta kurangnya memahami proses kimia yang terjadi pada saat proses pengeritingan.

Kurangnya pemahaman ini berdampak pada hasil praktik siswa yang kurang maksimal. Padahal, keberhasilan pengeritingan rambut dapat di ukur melalui kemampuan kognitif pemahaman yang baik tentang anatomi fisiologi rambut dapat membantu menentukan jenis rambut, bahan dan kosmetika yang sesuai, dan teknik pengeritingan yang tepat sehingga hasil praktik menjadi maksimal (Utami, 2022).

Berdasarkan pemaparan di atas yang telah di sampaikan, peneliti memiliki ketertarikan untuk mengkaji hubungan antara ilmu biologi struktur dan ilmu faal rambut dengan kemampuan siswa kelas XI program keahlian Kecantikan di SMKN 3 Kota Kediri dalam melakukan pengeritingan rambut. Studi ini dikehendaki mampu mengalokasikan kontribusi positif dalam aksi optimalisasi kualitas proses pembelajaran serta ketrampilan di bidang Tata rambut khususnya pada proses pengeritingan.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah metode deskriptif kuantitatif dengan *korelasional* (Aryani, 2024). Penelitian Korelasional adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan sebab-akibat atau kaitan antara dua atau beberapa variabel dan apabila ada seberapa eratnya hubungannya .serta berarti atau tidak hubungan itu (Sri Suyati, 2022) Fokus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan pengetahuan anatomi fisiologi

rambut melalui kemampuan praktik pengeritingan rambut.

Obyektif pada kajian ini adalah siswa kelas XI Kexantikan di SMKN 3 Kota Kediri, yang terdiri dari 30 siswa. Untuk mengumpulkan informasi, metode yang di gunakan adalah wawancara dengan guru untuk mendapatkan wawasan dan mempelajari karakteristik siswa yang terjadi di kelas. Dalam pengembangan instrumen, penulis membuat lembar validasi tes soal dan lembar observasi kinerja yang akan di isi oleh para validator. Lembar tes Soal di gunakan untuk mengevaluasi kembali pemahaman tentang ilmu anatomi fisiologi rambut terhadap materi yang telah di ajarkan. Lembar Observasi kinerja di gunakan untuk melihat kemampuan praktik pengeritingan rambut, lembar penilaian kinerja yang berisi poin indikator ketrampilan ilmu pengetahuan yang meliputi ketrampilan mengamati, menggunakan alat bahan, melakukan prosedur praktikum dengan benar, menginterpretasi, dan cara berkomunikasi. Penilaian ini tidak hanya menitikberatkan pada aspek keterampilan, tetapi juga mencerminkan pembentukan sikap sosial siswa yang tampak melalui perilaku mereka selama kegiatan praktikum berlangsung. Interaksi, kedisiplinan, tanggung jawab, dan kerja sama yang ditunjukkan menjadi indikator penting dalam menilai proses pembelajaran berbasis praktik. Berdasarkan rancangan metode analisis informasi dalam studi ini, prosedur pelaksanaannya adalah:

1. Tahap penyusunan proposal
 - a. Mengadakan konsultasi mengenai judul
 - b. Menyusun proposal untuk bab 1- bab 3
 - c. Mengadakan seminar mengenai proposal
 - d. Melakukan observasi terhadap siswa SMKN 3 kota kediri
2. Tahap perencanaan dan persiapan
 - a. Mengurus permohonan izin survei dari fakultas untuk kepala sekolah SMKN 3 Kota Kediri
 - b. Mengajukan permohonan izin kepada pihak SMKN 3 Kota Kediri
 - c. Menyiapkan alat penelitian yang meliputi :
 - 1) Lembar soal yang sesuai dengan kurikulum
 - 2) Lembar observasi untuk menilai kinerja
 - d. Melakukan validasi terhadap lembar observasi dan lembar observasi oleh validator serta merevisi sesuai saran dan masukan validator hingga hasilnya valid untuk di gunakan.
 - e. Menggandakan lembar soal dan lembar observasi
3. Tahap pelaksanaan

- Pelaksanaan ini di lakukan pada tanggal 06 Maret 2025
- Pembukaan serta memberikan penyegaran materi mengenai anatomi fisiologi rambut
- Mendistribusikan lembar soal untuk diisi oleh siswa kelas Xi Kecantikan SMKN 3 Kota Kediri.
- Siswa mengisi soal.
- Siswa melakukan persiapan untuk praktik pengeritingan.
- Siswa memulai oraktik yang kemudian di amati oleh observer.

4. Tahap analisis data

Cara pengolahan data yang diterapkan untuk mengetahui tingkat kemampuan pengetahuan anatomi fisiologi rambut menggunakan persentase yang di kemukakan oleh (Arikunto 2019 ; (Susanti & Sholihah, 2021) sebagai berikut :

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

(Susanti ,2021)

Penafsiran:

P = Persentase jawaban setiap siswa

F = Jumlah jawaban tes dari siswa

N= Jumlah siswa

Tabel 1. Tingkat Pengetahuan

No.	Tingkat Ketercapaian Pengetahuan	Kategori
1.	$\leq 20\%$	SKB
2.	$21\% \leq 40\%$	KB
3.	$41\% \leq 60\%$	C
4.	$61\% \leq 80\%$	B
5.	$81\% \leq 100\%$	SB

Sumber: (Ridwan 2008:200)

Pengumpulan data Observasi kinerja untuk menghitung kemampuan Praktik pengeritingan rambut dengan menjumlahkan nilai yang di peroleh seluruh siswa, kemudian membaginya dengan jumlah siswa untuk memperoleh rata-rata (*mean*) sebagai berikut :

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

Sumber : Nuryanah et al., 2021

Catatan:

$\bar{x}$ = Nilai *average*

$\sum x_i$ = Total Skor Nilai

n = Jumlah Peserta didik

Tabel 2. Tingkat rata-rata nilai psikomotorik

No.	Nilai	
	Angka	Huruf
1	$89 < X \leq 100$	A
2	$82 < X \leq 88$	B
3	$76 < X \leq 81$	C
4	≤ 75	D

(Sumber: Ridwan, 2018)

Uji korelasi Pearson digunakan untuk menganalisis skala interaksi antara variabel X dan variabel Y, yakni ilmu biologi struktur dan ilmu faal rambut melalui potensi pengeritingan rambut pada siswa kelas XI program keahlian Kecantikan di SMKN 3 Kota Kediri. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk melihat keterkaitan kognitif dan keterampilan praktis, tetapi juga mencerminkan bagaimana pengetahuan teoretis dapat memengaruhi kompetensi siswa dalam konteks sosial pembelajaran vokasional. Analisis data direalisasikan menggunakan plugin SPSS versi 26, dengan taraf signifikansi $< 0,05$ sebagai indikator adanya hubungan yang bermakna antara kedua variabel.

Sebelum pengujian korelasi, data harus berdistribusi normal. Jika nilai signifikan pada tes korelasi kurang dari 0,05, ini menunjukkan adanya hubungan atau koneksi antar variabel. nalisis korelasi Pearson diterapkan demi menentukan kehadiran korelasi antara dua variabel, yaitu independen dan dependen, yang keduanya memiliki skala interval atau rasio.

Dalam SPSS, ini dikenal sebagai skala, dan untuk korelasi Pearson, data harus terdistribusi normal. Korelasi bisa menghasilkan nilai positif atau negatif. Nilai korelasi positif mengindikasikan hubungan yang sejajar Artinya, saat variabel independen bertambah, variabel dependen juga akan meningkat. Sebaliknya, jika nilainya negatif, hubungan tidak sejajar. Dalam hal ini, ketika variabel independen kecil, variabel dependen juga akan semakin kecil. Rumus Korelasi Person sebagai berikut :

$$r = \frac{\sum (x_i - \bar{x})(y_i - \bar{y})}{\sqrt{\sum (x_i - \bar{x})^2 \sum (y_i - \bar{y})^2}}$$

Keterangan :

r = Koefisiensi korelasi, nilai antara -1 dan 1 (termasuk 0)

n = jumlah pasangan data (X,Y)

Σ = simbol sigma yang berarti jumlah

X = nilai 1

Y = Nilai 2

X^2 = X pangkat

Y^2 = Y pangkat

Tabel. 3 Pedoman Derajat Hubungan

No.	Skala	Tingkat
1.	0,00 – 0,199	Sangat lemah
2.	0,200 – 0,399	Lemah
3.	0,400 – 0,599	Sedang
4.	0,600 – 0,799	Kuat
5	0,800 – 1,000	Sangat kuat

Sumber: (Rasyid et al., 2016)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengetahuan Anatomi Fisiologi Rambut siswa kelas XI Kecantikan di SMKN 3 Kota Kediri

Pengambilan nilai pengetahuan anatomi fisiologi rambut siswa kelas XI Kecantikan di SMKN 3 Kota Kediri menggunakan soal pilihan ganda dengan jumlah 25 soal. Hasil dari pengolahan data mengenai pengetahuan anatomi fisiologi rambut siswa kelas XI Kecantikan di SMKN 3 Kota Kediri dengan jumlah responden 30 siswa dapat diketahui melalui diagram persentase sebagai berikut:

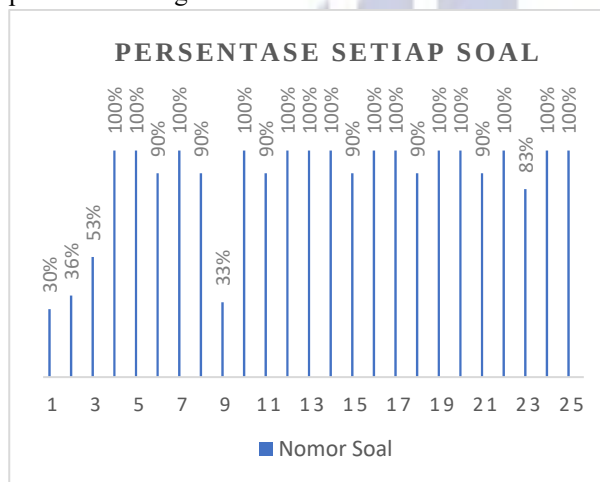


Diagram 1 Presentase Jawaban Setiap Soal

Berdasarkan diagram diatas menunjukkan persentase jawaban soal tertinggi terdapat pada soal nomor 4 tentang obat keriting (*solution*) dalam pengeritingan bekerja dengan mengubah ikatan *disulfida* pada bagian rambut, soal 5 tentang ikatan rambut yang di patahkan untuk membentuk ikal rambut dengan persentase sebesar 100%, soal nomor 7 tentang tujuan utama *solution*, dengan persentase sebesar 100%, soal nomor 10 tentang pengeritingan rambut yang salah menyebabkan rambut menjadi lebih kering dengan persentase sebesar 100%, soal nomor 12 tentang proses ikatan *disulfida* berhasil di putuskan, dengan persentase sebesar 100%, soal nomor 13 tentang penyebab rambut bisa kembali ke bentuk semula dengan persentase sebesar 100%, soal nomor 14 tentang pertimbangan *hairdreser* dalam pemilihan kosmetika dengan persentase sebesar 100%.

Soal nomor 16 fungsi dari kutikula rambut dengan persentase sebesar 100%, soal nomor 17 tentang fungsi

keratin rambut dengan persentase sebesar 100%, soal nomor 19 tentang apa yang terjadi pada ikatan *disulfida* saat peresapan *neutralizer* dengan persentase sebesar 100%, soal nomor 20 tentang yang terjadi pada kutikula saat proses pengeritingan rambut dengan persentase sebesar 100%, soal nomor 22 tentang rambut asli ikal lebih mudah di keriting dari pada rambut lurus dengan persentase sebesar 100%, soal nomor 24 tentang struktur batang rambut dengan persentase sebesar 100%, soal nomor 25 tentang akibat keratin rambut rusak memiliki presentase 100%. pada soal- soal tersebut sudah dapat di pastikan bahwa seluruh siswa membalas dengan benar

Berikutnya terdapat 3 siswa yang membalas soal dengan jawaban salah atau tidak benar yang ditunjukkan pada soal nomor 6 tentang efek samping penggunaan *solution* dengan persentase sebesar 90%, soal nomor 8 tentang yang terjadi pada ikatan *disulfida* selama proses pengeritingan rambut dengan persentase 90%, soal nomor 11 tentang hal yang mempengaruhi hasil pengeritingan rambut dengan persentase 90%, soal nomor 15 tentang bagian rambut yang memberikan kelenturan dan kelembaban rambut mendapatkan persentase 90%, soal nomor 18 tentang peran porositas rambut dalam proses pengeritingan rambut dengan persentase 90%, soal nomor 21 tentang perubahan pada struktur korteks dengan persentase 90%.

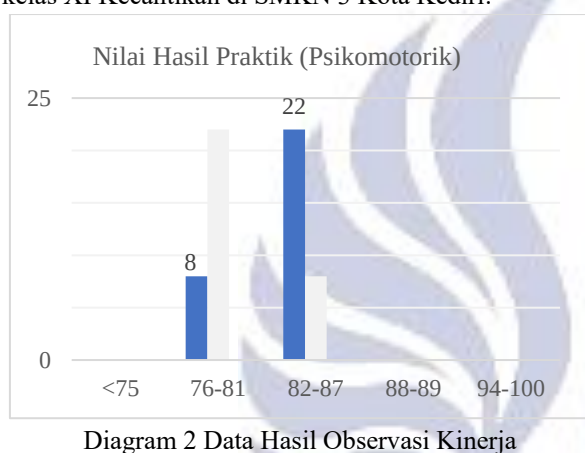
Perolehan jawaban dengan persentase 83% ditunjukkan pada soal nomor 23 tentang fungsi utama medula yang artinya terdapat 5 siswa yang menjawab salah atau tidak benar. Selanjutnya, soal nomor 3 tentang tahap analisa rambut dengan persentase 53% yang artinya terdapat 9 siswa yang menjawab salah atau tidak benar. Pada soal nomor 2 tentang perubahan struktur rambut saat keratin terjadi pada bagian dengan persentase 36% yang berarti terdapat 14 siswa menjawab salah. Selanjutnya, persentase 33% terdapat pada nomor soal 9 yang berarti 15 siswa yang menjawab salah. Sedangkan presentase terendah dengan persentase 30% terdapat pada nomor 1 tentang bagian rambut yang berperan pada proses pengeritingan yang hanya 9 siswa menjawab pertanyaan dengan benar. hal ini dikarenakan banyaknya siswa yang masih belum memahami bagian mana rambut yang berperan penting.

Dari hasil diagram mendapatkan rata-rata 87,333 dengan persentase 87% dengan kategori sangat baik. Melalui hasil pengetahuan siswa tentang anatomi fisiologi rambut di SMKN 3 Kota Kediri sudah sangat baik, yang mana siswa mampu memahami ilmu anatomi fisiologi rambut dan menerapkannya dalam Pembelajaran selanjutnya. Penelitian ini dapat direlevansikan dengan yang (Duma, 2017) mengemukakan bahwa pengetahuan dasar kecantikan rambut siswa yang berada dalam kategori tinggi,

sehingga mendukung bahwa pengetahuan teori yang baik merupakan fondasi penting dalam proses ketrampilan di bidang tata rias. Persamaan penelitian penulis dan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemahaman analisa rambut siswa berada pada kategori cukup tinggi, pentingnya penguasaan teori anatomi fisiologi rambut untuk persiapan praktik rambut.

2. Kemampuan Praktik Pengeritingan Rambut siswa kelas XI Kecantikan di SMKN 3 Kota Kediri

Kemampuan praktik siswa kelas XI Kecantikan di SMKN 3 Kota Kediri dapat diperoleh melalui hasil observasi dan penilaian kinerja siswa. Berikut ini diagram hasil pengolahan data kemampuan praktik siswa kelas XI Kecantikan di SMKN 3 Kota Kediri:



Berdasarkan diagram hasil observasi pada siswa kelas XI Kecantikan SMKN 3 Kota Kediri dengan jumlah 30 siswa dan menunjukkan bahwa siswa yang meraih nilai rendah dari nilai patokan 75 nihil. Rata-rata nilai tertinggi berada pada nilai 82-87. Secara keseluruhan dapat disimpulkan dari hasil pengamatan menunjukkan bahwa keterampilan praktik pengeritingan rambut sudah memuaskan dengan rata-rata 83,5. Ini berarti siswa mampu membuat job sheet dengan benar, menyiapkan diri dengan baik, mempersiapkan tempat kerja dengan bahan dan produk yang cocok untuk rambut, dan merawat klien dengan baik. Mereka juga melakukan penyampoan dengan baik, memotong rambut sesuai arah tumbuhnya, dan mengeriting rambut dengan benar serta melakukan penataan yang tepat. Siswa menunjukkan sikap kerja yang baik, hasil pengeritingan memuaskan, bisa memperkirakan waktu dengan baik dan bersih saat menyimpulkan alat.

Dari diagram yang disajikan, tidak ada siswa yang mendapatkan nilai di bawah 75. Hanya satu siswa yang mendapat nilai hampir mencapai KKTP yaitu 77, karena siswa tersebut kurang fokus saat pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil belajar siswa XI Kecantikan di SMKN 3 Kota Kediri yang dijadikan subjek penelitian menunjukkan bahwa 100% berhasil. Hasil

pengolahan data dapat disimpulkan bahwa kemampuan praktik pengeritingan rambut siswa kelas XI Kecantikan di SMKN 3 Kota Kediri sudah sangat baik. Melalui observasi yang dilakukan oleh penulis menunjukkan bahwa penerapan ilmu anatomi fisiologi rambut sudah terlaksana dengan baik meliputi mendiagnosis rambut dengan sesuai, menyiapkan bahan, dan kosmetika sesuai dengan kondisi rambut.

Penelitian ini relevan dengan penelitian (Hilmi et al., 2018), yang menunjukkan yang menemukan bahwa kemampuan praktik rias geriatri siswa juga tinggi ketika pengetahuan dasarnya kuat begitu juga kemampuan pengeritingan rambut akan baik dan tinggi ketika pengetahuan dasar anatomi fisiologi rambutnya juga kuat.

3. Hubungan pengetahuan anatomi fisiologi rambut dengan kemampuan praktik pengeritingan rambut siswa kelas XI Kecantikan di SMKN 3 Kota Kediri

Kaitan antara ilmu biologi struktur dan ilmu faal rambut dengan potensi praktis pengeritingan rambut siswa kelas XI Kecantikan di SMKN 3 Kota Kediri dapat melalui pengolahan data menggunakan SPSS 26 yang mana dapat diketahui apakah terdapat hubungan pengetahuan anatomi fisiologi rambut dengan kemampuan praktik pengeritingan siswa kelas XI Kecantikan di SMKN 3 Kota Kediri atau tidak yang dihitung melalui uji *Pearson Correlations*

Tabel 4. Output SPSS 26 Hubungan pengetahuan anatomi fisiologi rambut dengan kemampuan praktik pengeritingan rambut

		Pengetahuan	Kemampuan
Pengetahuan	Pearson Correlation	1	,685**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	30	30
Kemampuan	Pearson Correlation	,685**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	30	30
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			

Melalui pengujian hubungan variabel dengan jumlah responden 30 siswa, didapatkan nilai signifikansi yaitu 0,000. Hal ini mengilustrasikan bahwa kaitan dari pengetahuan anatomi fisiologi rambut dengan kemampuan praktik pengeritingan rambut terdapat hubungan yang signifikan karena telah memenuhi syarat yaitu <0.05 . Berdasarkan nilai *pearson correlation* dari hasil output di atas diketahui nilai *pearson correlation* untuk tingkat hubungan anatomi fisiologi rambut dengan kemampuan praktik pengeritingan rambut sebesar 0,068 yang memiliki hubungan atau korelasi

yang sangat kuat, sebab nilai koefisiennya $0,685 < 0,600$. (Sugiarti et al., 2021).

Nilai kekuatan kaitan yang diperoleh menunjukkan bahwa relasi antara kedua variabel tergolong dalam kategori sangat kuat, karena nilai koefisien korelasi Pearson yang direalisasikan lebih besar dari 0,60. Hasil ini mendukung relevansi studi yang dilakukan oleh Sudewi et al. (2023), yang juga menyadari adanya kaitan yang kuat dan signifikan antara *insights*, moral, dan manuver pekerja salon kecantikan terhadap penerapan *hygiene*, sehingga menguatkan bahwa dimensi pengetahuan dan perilaku memiliki keterkaitan erat dalam konteks sosial dan profesional.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil Penelitian mengenai Hubungan Pengetahuan dengan Kemampuan Praktik Pengeritingan Rambut SMKN 3 Kota Kediri, penulis merangkum temuan-temuan berikut :

1. Tingkat pengetahuan anatomi fisiologi rambut kelas XI Kecantikan SMKN 3 Kota Kediri mendapatkan rata-rata 87,33 dengan kategori "Sangat Baik". Hal ini menggambarkan bahwa mana siswa berkompoten memahami teori ilmu anatomi fisiologi rambut dan menerapkannya dalam pelaksanaan praktik.
2. Kemampuan praktik pengeritingan rambut kelas XI kecantikan di SMKN 3 Kota Kediri mendapatkan rata rata 83,5 dengan kategori "baik". Siswa kelas XI Kecantikan SMKN 3 Kota Kediri sudah menjalankan praktik pengeritingan dengan kemampuan yang baik.
3. Terdapat hubungan antara pengetahuan anatomi fisiologi rambut dengan kemampuan praktik pengeritingan rambut kelas XI Kecantikan di SMKN 3 Kota Kediri, tingkat kekuatan hubungan pengetahuan anatomi fisiologi rambut dengan kemampuan praktik pengeritingan rambut kelas XI Kecantikan di SMKN 3 Kota Kediri mendapatkan nilai sebesar 0,685 dan dengan nilai signifikansi 0,000, hal ini menunjukkan pemahaman teori secara mendalam dapat mendukung keberhasilan dalam praktik.

Saran

1. Bagi siswa di harapkan dapat lebih mendalami materi anatomi fisiologi melalui literatur, diskusi kelompok, serta praktik langsung yang berkaitan dengan teori anatomi fisiologi rambut
2. Bagi peneliti selanjutnya yang akan melanjutkan studi mengenai anatomi fisiologi rambut dan kemampuan praktik pengeritingan dapat menambah variabel lain seperti motivasi,

keinginan siswa, khususnya ketika hendak meneliti objek siswa kecantikan rambut.

DAFTAR PUSTAKA

- Ana, K. D., Kep, S., Kep, M., & Integumen, A. S. (2021). *BAB I Sistem Integumen*. 1–35.
- Aryani, M. D. W. I. (2024). Dampak Implementasi Akuntansi Masjid Berdasarkan Psak 45 Pada Tata Kelola Keuangan Masjid Ad Du ' A Raden Intan Lampung Dampak Implementasi Akuntansi Masjid Berdasarkan Psak 45 Pada Tata Kelola Keuangan Masjid Ad Du ' A I.
- Duma, L. N. (2017). *Hubungan dasar kecantikan dengan kemampuan penataan rambut blow dry siswa kelas XI tata kecantikan SMK Negeri 10 Medan*. 2021.
- Hilmi, R. Z., Hurriyati, R., & Lisnawati. (2018). *Hubungan Pengetahuan Rias Wajah Sehari-hari Dengan Hasil Praktek Rias Wajah Geriatri Pada Siswa Kelas XI Tata Kecantikan SMK PAB 12 Saentis*. 3(2), 91–102.
- Indrawati, T. (2025). *Kosmetologi i ANATOMI FISILOGI RAMBUT Teti Indrawati Dosen Farmasi ISTN*.
- Nurlaili. (2016). Modul Paket Keahlian Tata Kecantikan Sekolah Kejuruan. *Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jederal Guru Dan Tenaga Kependidikan*, 1–133. <http://repository.kemdikbud.go.id/12596/1/KCK-A.Sanitasi Hygiene dan Kosmetika Kulit.pdf>
- Purba, L. B. N. (2020). *Pengaruh Lingkungan Ibu Rumah Tangga Terhadap Perilaku Pelurusan Rambut*. <http://repository.unj.ac.id/356/%0Ahttp://repository.unj.ac.id/356/1/SKRIPSI LOVELY BELINDA NATALIA.pdf>
- Rasyid, M., Surachman, S., & Sugiono, S. (2016). Analisis Perbaikan Work Pada Proses Produksi Garment Dengan Menggunakan Pendekatan Environment Ergonomic. *Journal of Engineering and Industial System*, 4(2), 121–129. <https://doi.org/10.21776/ub.jemis.2016.004.02.3>
- Sri Suyati, E. (2022). Hubungan Gaya Belajar Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XI IPS II. *Neraca: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 7(2), 112–117. <https://doi.org/10.33084/neraca.v7i2.3582>
- Sudewi, S., Sitio, P., Amirah, N., & Rifqi, M. (2023). Hubungan Pengetahuan Sikap Dan Tindakan Pekerja Salon Kecantikan Terhadap Hygiene Sanitasi Salon Kecantikan DI Yetti Salon Kota Sibolga Tahun 2023. *Jurnal Delihusada*, 6(1), 42–54. <https://ejournal.delihusada.ac.id/index.php/JPKS Y/article/view/1590>
- Sugiarti, S., Damayanti, N., Oktiyani, R., & Rahmiyatun,

F. (2021). Pengaruh Pendapatan Terhadap Kinerja Keuangan Pt Infomedia Humanika Fatmawati Jakarta Selatan Periode 2018 – 2019. *Jurnal Mitra Manajemen*, 5(5), 332–342. <https://doi.org/10.52160/ejmm.v5i5.536>

Susanti, E. D., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Pada Materi Luas Dan Volume. *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 37–46. <https://doi.org/10.32938/jpm.v3i1.1275>

Ummah, M. S. (2019). “Perbedaan Hasil Pengeritingan Rambut Menggunakan Dua Kosmetik Pada Rambut Kering. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUS_AT_STRATEGI_MELESTARI

Utami, T. P. (2022). Upaya Peningkatan Prestasi Pratata Rambut melalui Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Pengeritingan Rambut Sanggul Tradisional dan Kreatif. *Paedagogie*, 16(2), 75–80. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v16i2.6511>

Wati, A. R. (2020). *PERBANDINGAN HASIL Pengeritingan Desain Dengan Teknik ZIG-ZAG Menggunakan Alat Keriting Spiral Sosis Dan Magic Roller* (Vol. 06).



PERBANDINGAN HASIL PENGGUNAAN *BEAUTY BLENDER*, *BRUSH*, DAN KOMBINASI KEDUANYA DALAM APLIKASI FOUNDATION UNTUK KULIT BERJERAWAT PADA RIAS PENGANTIN INTERNASIONAL

Hazizah Martina Sari

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

hazizahmartina.21047@mhs.unesa.ac.id

Dindy Sinta Megasari¹, Dewi Lutfiati², Biyan Yesi Wilujeng³

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

dindymegasari@unesa.ac.id

Abstrak

Tata rias pengantin memiliki peran penting dalam menunjang penampilan mempelai wanita di hari istimewanya, terutama bagi mempelai wanita yang memiliki kulit berjerawat. Pemilihan *foundation* serta alat aplikasi yang tepat sangat memengaruhi hasil akhir riasan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan hasil aplikasi *foundation* menggunakan *beauty blender*, *brush*, dan kombinasi keduanya pada kulit berjerawat dalam rias pengantin Internasional. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Subjek terdiri dari tiga model dengan karakteristik kulit berjerawat yang serupa, serta melibatkan 30 panelis. Data dikumpulkan melalui observasi menggunakan instrumen penelitian dan dianalisis secara deskriptif serta melalui uji ANOVA satu arah. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,00 ($p < 0,05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara ketiga metode aplikasi *foundation*. Rata-rata skor penilaian menunjukkan bahwa aplikasi menggunakan *beauty blender* memperoleh skor 22,1 (kategori cukup baik), *brush* sebesar 23,3 (kategori baik), dan kombinasi keduanya memperoleh skor tertinggi, yakni 24,4 (kategori sangat baik). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan kombinasi *brush* dan *beauty blender* memberikan hasil paling optimal dalam aplikasi *foundation* pada kulit berjerawat dalam tata rias pengantin Internasional.

Kata Kunci: *Beauty Blender*, *Brush*, Jerawat, *Foundation*, Pengantin Internasional.

Abstract

Bridal makeup plays an important role in supporting the appearance of the bride, especially for brides who have acne-prone skin. The selection of the right foundation and application tools greatly affects the final result of the makeup. This study aims to analyze the differences in the results of foundation application using a beauty blender, brush, and a combination of both on acne-prone skin in International bridal makeup. This study uses an experimental method with a quantitative approach. The subjects consisted of three models with similar acne-prone skin characteristics, and involved 30 panelists. Data were collected through observation using research instruments and analyzed descriptively and through a one-way ANOVA test. The results showed a significance value of 0.00 ($p < 0.05$), which indicated a significant difference between the three foundation application methods. The average assessment score showed that the application using a beauty blender scored 22.1 (fairly good category), a brush scored 23.3 (good category), and a combination of both scored the highest, namely 24.4 (very good category). Thus, it can be concluded that the use of a combination of a brush and a beauty blender provides the most optimal results in applying foundation to acne-prone skin in International bridal makeup.

Keywords: *Beauty Blender*, *Brush*, Acne, *Foundation*, International Bride

PENDAHULUAN

Tata rias wajah pengantin memiliki peranan yang sangat penting dalam sebuah pernikahan. Keberhasilan dalam riasan pengantin sangat bergantung pada kemampuan perias dalam menggabungkan warna yang harmonis serta teknik aplikasi yang tepat. Hayatunnufus (2023) menjelaskan bahwa tata rias wajah pengantin Internasional merujuk pada makeup yang digunakan oleh pengantin dengan gaya barat. Selain itu, ciri khas

lain dari pengantin Internasional juga dikenal sebagai pengantin modern atau pengantin dengan gaun putih.

Menurut Mawlidah (2014) tata rias wajah cikatri adalah salah satu bentuk tata rias yang bertujuan mempercantik wajah dengan menonjolkan keindahan bagian tertentu dan menyamarkan kekurangan pada wajah. Jenis kosmetika ini sebaiknya bersifat *hipoalergenik*, kedap air, dan mampu menutupi dengan baik, mengingat penggunaannya selama satu hari penuh. Tujuan dari tata rias wajah cikatri menurut Azzurantika

(2013) adalah untuk membantu menyamarkan berbagai kekurangan atau ketidaksempurnaan pada area wajah. Hal tersebut mencakup kondisi seperti bekas jerawat yang meninggalkan lubang atau tekstur tidak rata pada kulit, munculnya bintik-bintik hitam akibat hiperpigmentasi, bekas luka akibat kecelakaan atau operasi, serta bekas jahitan yang menimbulkan garis atau cekungan. Selain itu, teknik ini juga digunakan untuk mengatasi permasalahan lain seperti perubahan warna kulit yang tidak merata, tampaknya pembuluh darah kecil (seperti varises di wajah), serta membantu memperbaiki atau menciptakan kesan simetri pada bagian wajah yang tidak seimbang secara alami, seperti bentuk hidung atau bibir.

Menurut Kusbianto, dkk (2017) jerawat adalah gangguan kulit yang muncul sebagai bintik-bintik di beberapa area tubuh, dengan wajah sebagai lokasi yang paling sering terkena. Jerawat merupakan suatu kondisi peradangan pada unit pilosebacea, yakni struktur kulit yang terdiri dari kelenjar sebaceous dan folikel rambut, yang umumnya dialami oleh sebagian besar remaja. Menurut Rianto dan Risdho Listianto (2023), sekitar 85% remaja mengalami masalah jerawat, dan dalam banyak kasus, kondisi ini dapat terus berlanjut hingga usia dewasa. Hal ini menunjukkan bahwa jerawat bukan hanya masalah sementara yang terjadi pada masa pubertas, melainkan bisa menjadi gangguan kulit jangka panjang yang memengaruhi kualitas hidup seseorang.

Lebih lanjut, Saputri (2022) menguraikan bahwa jerawat tidak hanya memiliki satu bentuk atau jenis, tetapi terdiri dari berbagai tipe yang memiliki ciri dan penyebab yang berbeda. Beberapa jenis jerawat yang umum dikenal antara lain: *whitehead* (komedo tertutup), *blackhead* (komedo terbuka), jerawat hormonal yang biasanya muncul karena perubahan kadar hormon, serta jerawat yang muncul di zona T (dahi, hidung, dagu) akibat produksi minyak berlebih di area tersebut. Selain itu, terdapat pula bentuk jerawat yang bersifat lebih meradang seperti pustula (jerawat berisi nanah), papula (benjolan merah meradang), nodul (benjolan besar dan menyakitkan di bawah permukaan kulit), serta jerawat fulminans dan jerawat fulminans yang tergolong parah dan dapat menyebabkan luka. Tak ketinggalan, jerawat mekanika juga disebutkan, yaitu jerawat yang timbul akibat gesekan atau tekanan pada kulit, misalnya dari penggunaan helm atau masker secara terus-menerus.

Sebagai salah satu organ tubuh, kulit wajah berperan dalam melindungi otot dan tulang yang ada di wajah (Arabi, 2017). Jenis kulit wajah yang umum meliputi normal, berminyak, kering, dan sensitif (Irawati, 2013). Wahyunigtyas (2015) jenis kulit manusia bervariasi sesuai dengan kondisi lingkungan dan faktor keturunan.

Novitasari (2016) *foundation* adalah produk kosmetik yang digunakan sebagai dasar dalam tata rias, dengan beragam warna dan bentuk serta berbagai fungsi. Harlini (2015) menyarankan penggunaan *foundation* sebagai kosmetik untuk menutupi lubang jerawat. Sementara itu, menurut penjelasan Anaputri (2021), terdapat berbagai jenis *foundation* yang beredar luas di pasaran dan masing-masing memiliki karakteristik serta fungsi yang berbeda, disesuaikan dengan kebutuhan dan jenis kulit pengguna. Salah satu jenis *foundation* yang paling umum digunakan adalah *foundation cair (liquid foundation)*, yang dikenal memiliki tekstur sangat ringan sehingga nyaman digunakan untuk sehari-hari. *Foundation* jenis ini mudah diaplikasikan, menyatu dengan kulit, dan memberikan hasil akhir yang alami, sehingga cocok bagi mereka yang menginginkan tampilan riasan yang tidak terlalu berat.

Di sisi lain, terdapat pula *foundation* berbentuk krim (*cream foundation*) yang memiliki tekstur lebih padat dan cenderung lebih melekat kuat pada permukaan kulit. Jenis *foundation* ini dinilai lebih efektif dalam menutupi ketidaksempurnaan wajah, seperti pori-pori besar, bekas jerawat, atau warna kulit yang tidak merata. Karena daya *coverage*-nya yang tinggi, *foundation* krim sering kali digunakan untuk keperluan riasan formal atau acara khusus yang membutuhkan tampilan wajah yang lebih halus dan tahan lama.

Riwayani (2023) menjelaskan bahwa *beauty blender* merupakan alat bantu rias berbentuk spons yang memiliki ukuran menyerupai telur dan tersedia dalam berbagai pilihan warna yang menarik. Fungsi utama dari *beauty blender* adalah sebagai media untuk mengaplikasikan serta meratakan produk-produk rias wajah, khususnya *foundation*, sehingga hasil akhirnya tampak lebih halus, menyatu sempurna dengan kulit, dan memberikan tampilan yang natural. Tekstur spons yang lembut memungkinkan pengguna untuk menjangkau area-area sulit di wajah, seperti bawah mata dan sekitar hidung, dengan lebih mudah dan merata.

Sementara itu, menurut Yoganita (2024), alat rias lain yang juga memiliki fungsi penting dalam dunia tata rias adalah *brush* atau kuas. *Brush* digunakan untuk menempatkan dan menyapukan produk kosmetik pada wajah, baik itu dalam bentuk bubuk, cair, maupun krim. Setiap jenis *brush* umumnya dirancang sesuai dengan fungsinya masing-masing, misalnya untuk mengaplikasikan bedak, perona pipi (*blush*), bronzer, *eyeshadow*, hingga *highlighter*. Penggunaan *brush* yang tepat tidak hanya membantu menciptakan hasil makeup yang rapi dan presisi, tetapi juga mendukung kebersihan serta higienitas dalam proses merias wajah. Jenis-jenis kuas yang sering dipakai meliputi *powder brush*, *kabuki brush*, *fan brush*, *sponge applicator*, *eyeshadow brush*,

contour brush, concealer brush, blush brush, angled eyeliner brush, precise eyeliner brush, lash brow brush, mascara wand, angled brow brush, lip brush, dan brush foundation.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode eksperimen sebagai pendekatan utama dalam proses pengumpulan dan analisis data. Sebagaimana dijelaskan oleh Kusuma (2024), metode eksperimen merupakan suatu cara sistematis yang digunakan untuk menelusuri dan mengembangkan hubungan kausal antara variabel, khususnya dalam mengidentifikasi pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya.

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, yang berlandaskan pada filsafat positivisme. Menurut Adil (2023), pendekatan kuantitatif mengasumsikan bahwa kenyataan dapat diukur secara objektif dan dijelaskan melalui prinsip-prinsip atau hukum-hukum yang bersifat universal. Dalam konteks ini, penelitian kuantitatif bertujuan untuk mengkaji populasi atau sampel tertentu yang dianggap representatif, dengan teknik pemilihan sampel dilakukan secara acak (*random sampling*) untuk memastikan validitas data dan meminimalkan potensi bias.

Dalam pelaksanaannya, pengumpulan data dilakukan melalui instrumen yang telah distandarisasi, seperti angket, kuesioner, atau lembar observasi kuantitatif, guna memperoleh informasi yang akurat dan sistematis. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara statistik, baik dengan metode deskriptif maupun inferensial, tergantung pada kebutuhan penelitian dan rumusan hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya. Tujuan utama dari analisis ini adalah untuk menguji hipotesis serta menarik kesimpulan yang dapat digeneralisasikan secara ilmiah.

Secara khusus, penelitian ini diarahkan untuk membandingkan efektivitas penggunaan tiga teknik aplikasi *foundation*, yakni penggunaan *beauty blender*, penggunaan *brush*, dan kombinasi keduanya, dalam konteks merias kulit wajah berjerawat pada pengantin dengan gaya riasan Internasional, guna menentukan metode yang menghasilkan tampilan terbaik dan paling optimal.

Pengambilan data dalam penelitian ini dilaksanakan secara luring (*offline*) pada hari Jumat, 13 Desember 2024 pukul 07.00 WIB, bertempat di Laboratorium Pengantin A8, Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya. Objek utama dari penelitian ini adalah hasil akhir riasan pengantin Internasional yang menggunakan alat bantu aplikasi *foundation*.

Adapun subjek penelitian dipilih dari individu-individu yang memiliki latar belakang di bidang tata rias wajah, yaitu mereka yang telah memiliki pengalaman praktik dan pengetahuan yang memadai terkait tata rias pengantin. Jumlah observer yang dilibatkan dalam kegiatan ini adalah 30 orang, yang terdiri atas 3 panelis ahli (dosen tata rias) dan 27 panelis terlatih (mahasiswa S1 Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Surabaya).

Penelitian ini mengadopsi desain *Nonequivalent Control Group*, sebuah bentuk kuasi-eksperimen yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan membandingkan perbedaan hasil dari dua kelompok yang tidak dipilih secara acak. Desain ini diterapkan secara spesifik untuk mengevaluasi tingkat efektivitas penggunaan *beauty blender*, *brush*, dan kombinasi keduanya dalam aplikasi *foundation*, khususnya pada kulit wajah yang berjerawat, dalam konteks riasan pengantin Internasional.

Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahap, diawali dengan kegiatan pra-penelitian yang mencakup identifikasi masalah serta perencanaan desain dan metode, kemudian dilanjutkan dengan tahap persiapan, seperti penentuan alat, bahan, serta subjek yang akan diamati. Pengumpulan data dilakukan secara langsung melalui observasi, dengan menggunakan lembar observasi sebagai instrumen utama dalam mencatat dan menilai kualitas hasil riasan.

Sesuai dengan penjelasan Sugiyono (2019), observasi merupakan metode pengumpulan data yang memiliki ciri khas dibandingkan teknik lainnya, karena dilakukan secara langsung terhadap objek dalam kondisi nyata. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh data yang konkret, kontekstual, dan relevan dengan situasi aktual yang diteliti.

Setelah data terkumpul, tahap berikutnya adalah pengelolaan dan analisis data yang dilakukan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif, yakni dengan menyajikan data dalam bentuk angka, tabel, maupun grafik untuk menggambarkan hasil riasan yang dilakukan menggunakan *beauty blender*, *brush*, serta kombinasi keduanya. Analisis ini memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi secara obyektif efektivitas masing-masing alat rias dalam menghasilkan tampilan *foundation* yang sesuai untuk jenis kulit berjerawat dalam tata rias pengantin Internasional. Rumus *mean* yang digunakan yaitu:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_1}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$ = rata-rata

x = nilai data

n = banyak data

Selanjutnya, dilakukan analisis lanjutan dengan menggunakan uji anava. *Analysis of varians* (anova) adalah bagian dari analisis statistika yang dikenal sebagai analisis komparatif lebih dari dua rata-rata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil studi memperlihatkan perbedaan hasil antara kelompok yang menggunakan *beauty blender*, *brush*, dan kombinasi keduanya saat mengaplikasikan *foundation* pada kulit berjerawat.

Deskriptif rata-rata hasil penggunaan alat *beauty blender*, *brush*, dan kombinasi keduanya dalam aplikasi *foundation* untuk kulit berjerawat pada riasan pengantin Internasional

a. Coverage

Nilai rata-rata terendah dicapai saat menggunakan *beauty blender* yaitu 3.13, sementara nilai tertinggi diperoleh saat menggunakan *brush* dan *beauty blender* dengan angka 3.46.

b. Ketahanan

Rata-rata nilai terendah terdapat pada penggunaan *beauty blender*, yaitu sebesar 3,33, sedangkan rata-rata tertinggi diperoleh dari kombinasi penggunaan *brush* dan *beauty blender* dengan nilai 3,73.

c. Kehalusan

Dari segi nilai rata-rata, penggunaan *beauty blender* berada di urutan terendah dengan skor 3.66, sementara penggunaan *brush* dan *beauty blender* menempati posisi tertinggi dengan skor 3.90.

d. Kerataan

Perolehan urutan dari nilai rata-rata terendah adalah pada penggunaan *beauty blender* dengan nilai 3.00, sedangkan nilai tertinggi diperoleh dari penggunaan *brush* dan *beauty blender* dengan nilai 3.26.

e. Natural

Nilai rata-rata terendah diperoleh dari penggunaan *beauty blender*, yakni sebesar 3,03, sementara penggunaan *brush* menghasilkan nilai rata-rata tertinggi sebesar 3,36.

f. Kerapian

Perolehan urutan dari nilai rata-rata terendah adalah pada penggunaan *beauty blender* dengan nilai 2.93, sedangkan nilai rata-rata tertinggi diperoleh dari penggunaan *brush* dan *beauty blender* dengan nilai 3.36.

g. Kesukaan *observer*

Urutan perolehan berdasarkan nilai rata-rata terendah hingga tertinggi menunjukkan bahwa penggunaan *beauty blender* memiliki nilai 3.06, sementara penggunaan *brush* dan *beauty blender* mencapai nilai tertinggi yaitu 3.43.

Distribusi Frekuensi *coverage*, ketahanan, kehalusan, kerataan, natural, kerapian, kesukaan *observer* dan hasil keseluruhan menggunakan *beauty blender* (X1), menggunakan *brush* (X2), serta menggunakan kombinasi antara *brush* dan *beauty blender* (X3)

- a. Distribusi Frekuensi *Coverage* menggunakan *beauty blender* (X1), menggunakan *Brush* (X2), serta menggunakan kombinasi antara *brush* dan *beauty blender* (X3)

Tabel 1. Distribusi Frekuensi *Coverage* menggunakan *beauty blender* (X1), menggunakan *Brush* (X2), serta menggunakan kombinasi antara *brush* dan *beauty blender* (X3)

Skor	Kategori	Beauty blender		Brush		Beauty blender dan brush	
		f	%	f	%	f	%
1	Kurang baik	-	-	-	-	-	-
2	Cukup baik	2	6,7	-	-	-	-
3	Baik	22	73,3	21	70	16	53,3
4	Sangat baik	6	20	9	30	14	46,7
Jumlah		30	100	30	100	30	100

- b. Distribusi Frekuensi ketahanan menggunakan *Beauty blender* (X1), menggunakan *Brush* (X2), serta menggunakan *Brush* dan *Beauty blender* (X3)

Tabel 2. Distribusi Frekuensi ketahanan menggunakan *Beauty blender* (X1), menggunakan *Brush* (X2), serta menggunakan *Brush* dan *Beauty blender* (X3)

Skor	Kategori	Beauty blender		Brush		Beauty blender dan brush	
		f	%	f	%	f	%
1	Kurang baik	-	-	-	-	-	-
2	Cukup baik	-	-	-	-	-	-
3	Baik	20	66,7	17	56,7	8	26,7
4	Sangat baik	10	33,3	13	43,3	22	73,3
Jumlah		30	100	30	100	30	100

- c. Distribusi Frekuensi kehalusan menggunakan *Beauty blender* (X1), menggunakan *Brush* (X2), serta menggunakan kombinasi antara *Brush* dan *Beauty blender* (X3)

Tabel 3. Distribusi Frekuensi kehalusan menggunakan *Beauty blender* (X1), menggunakan *Brush* (X2), serta menggunakan kombinasi antara *Brush* dan *Beauty blender* (X3)

Skor	Kategori	<i>Beauty blender</i>		<i>Brush</i>		<i>Beauty blender dan brush</i>	
		f	%	f	%	f	%
1	Kurang baik	-	-	-	-	-	-
2	Cukup baik	1	3.3	-	-	-	-
3	Baik	8	26.7	8	26,7	3	10
4	Sangat baik	21	70	22	73,3	27	90
Jumlah		30	100	30	100	30	100

- d. Distribusi Frekuensi kerataan menggunakan *Beauty blender* (X1), menggunakan *Brush* (X2), serta menggunakan *Brush* dan *Beauty blender* (X3)

Tabel 4. Distribusi Frekuensi kerataan menggunakan *Beauty blender* (X1), menggunakan *Brush* (X2), serta menggunakan *Brush* dan *Beauty blender* (X3)

Skor	Kategori	<i>Beauty blender</i>		<i>Brush</i>		<i>Beauty blender dan brush</i>	
		f	%	f	%	f	%
1	Kurang baik	-	-	-	-	-	-
2	Cukup baik	2	6,7	2	6,7	-	-
3	Baik	26	86,7	21	70	22	73,3
4	Sangat baik	2	6,7	7	23,3	8	26,7
Jumlah		30	100	30	100	30	100

- e. Distribusi Frekuensi natural menggunakan *Beauty blender* (X1), menggunakan *Brush* (X2), serta menggunakan *Brush* dan *Beauty blender* (X3)

Tabel 5. Distribusi Frekuensi natural menggunakan *Beauty blender* (X1), menggunakan *Brush* (X2), serta menggunakan *Brush* dan *Beauty blender* (X3)

Skor	Kategori	<i>Beauty blender</i>		<i>Brush</i>		<i>Beauty blender dan brush</i>	
		f	%	f	%	f	%
1	Kurang baik	-	-	-	-	-	-
2	Cukup baik	4	13,3	-	-	1	3,3
3	Baik	21	70	19	63.3	17	56,7
4	Sangat baik	5	16,7	11	36.7	12	40
Jumlah		30	100	30	100	30	100

- f. Distribusi Frekuensi kerapian menggunakan *Beauty blender* (X1), menggunakan *Brush* (X2), serta menggunakan *Brush* dan *Beauty blender* (X3)

Tabel 6. Distribusi Frekuensi kerapian menggunakan *Beauty blender* (X1), menggunakan *Brush* (X2), serta menggunakan *Brush* dan *Beauty blender* (X3)

Skor	Kategori	<i>Beauty blender</i>		<i>Brush</i>		<i>Beauty blender dan brush</i>	
		f	%	f	%	f	%
1	Kurang baik	-	-	-	-	-	-
2	Cukup baik	4	13.3	-	-	1	3.3
3	Baik	24	80	25	83.3	7	23.3
4	Sangat baik	2	6,5	5	16.7	22	73.3
Jumlah		30	100	30	100	30	100

- g. Distribusi Frekuensi kesukaan *observer* menggunakan *Beauty blender* (X1), menggunakan *Brush* (X2), serta menggunakan *Brush* dan *Beauty blender* (X3)

Tabel 7. Distribusi Frekuensi kesukaan *observer* menggunakan *Beauty blender* (X1), menggunakan *Brush* (X2), serta menggunakan *Brush* dan *Beauty blender* (X3)

Skor	Kategori	<i>Beauty blender</i>		<i>Brush</i>		<i>Beauty blender dan brush</i>	
		f	%	f	%	f	%
1	Kurang baik	-	-	-	-	-	-
2	Cukup baik	3	10	4	13.3	1	3,3
3	Baik	22	73.3	19	63.3	15	50
4	Sangat baik	5	16,7	7	23.3	14	46,7
Jumlah		30	100	30	100	30	100

Uji Persyaratan Analisis

- a. Uji Normalitas

Tabel 8. Uji Normalitas

Test of Normality							
		Komogorov-Smirova			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Beauty Blender	.136	30	.161	.965	30	.245
	Brush	.123	30	.200*	.964	30	.400
	Mix	.110	30	.200*	.965	30	.412

- b. Uji Homogenitas

Tabel 9. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.235	2	87	.791
	Basen on Median	.300	2	87	.741
	Based on Median and with adjusted df	.300	2	85.813	.741
	Based on trimmed mean	.350	2	87	.779

c. Hasil Uji Hipotesis (Uji Anova One Way)

Tabel 10. Uji Anova Tunggal

ANOVA					
Hasil					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	79.400	2	39.700	11.017	.000
Within Groups	313.500	87	3.603		
Total	392.900	89			

Tabel 11. Uji Duncan

Hasil				
Duncan ^a		Subset for alpha = 0.05		
Alat	N	1	2	3
Beauty Blender	30	22.1667		
Brush	30		23.2667	
Mix	30			24.4667
Sig		1.000	1.000	1.000

Pembahasan

1. Analisis hasil penggunaan alat *beauty blender* dalam aplikasi *foundation* untuk kulit berjerawat pada riasan pengantin Internasional meliputi *coverage*, *ketahanan*, *kehalusan*, *kerataan*, *natural*, *kerapian*, *kesukaan observer*

Dari ketujuh indikator yang diamati, nilai rata-rata secara keseluruhan adalah 22,1, yang masuk dalam kategori cukup baik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *beauty blender* saat mengaplikasikan *foundation* pada kulit berjerawat menghasilkan tampilan riasan yang cukup baik, tetapi belum memenuhi standar tertinggi untuk riasan pengantin Internasional, terutama dari segi *coverage*, *naturalness*, *kehalusan*, dan *kerapian*.

Menurut Riwayani dan Hamsar (2023) *foundation* yang diaplikasikan dengan *beauty blender* pada kulit kombinasi tidak cukup mampu menutupi pori-pori dan noda jerawat.

2. Analisis hasil penggunaan alat *brush* dalam aplikasi *foundation* untuk kulit berjerawat pada riasan pengantin Internasional meliputi *coverage*, *ketahanan*, *kehalusan*, *kerataan*, *natural*, *kerapian*, *kesukaan observer*

Rata-rata indikator penilaian penggunaan alat *brush* dalam aplikasi *foundation* untuk kulit berjerawat pada riasan pengantin Internasional adalah 23,2, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *brush* efektif dalam riasan pengantin Internasional untuk kulit berjerawat. Dalam jurnalnya, Yoganita (2024) menyatakan bahwa penggunaan *brush* belum mampu memberikan hasil riasan wajah yang sempurna pada kulit normal, terutama dari aspek *kehalusan* dan *ketahanan*. Meskipun demikian, *brush* lebih dianjurkan untuk kulit berjerawat karena kemampuannya dalam

menjangkau pori-pori dan permukaan jerawat secara lebih tepat.

3. Analisis hasil penggunaan kombinasi antara *brush* dan *beauty blender* dalam aplikasi *foundation* untuk kulit berjerawat pada rias pengantin Internasional

Menurut penilaian terhadap tujuh indikator utama, skor rata-rata keseluruhan untuk kombinasi *brush* dan *beauty blender* adalah 24,4, yang dikategorikan sebagai sangat baik. Riwayani (2023) menyatakan bahwa *beauty blender* tidak efektif dalam menutupi pori-pori dan noda jerawat pada kulit kombinasi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *foundation* dengan kombinasi *brush* dan *beauty blender* menghasilkan hasil yang lebih maksimal. Penggunaan kedua alat tersebut secara bersamaan memungkinkan keunggulan masing-masing untuk saling melengkapi, dengan *brush* yang mampu menjangkau area berjerawat dan pori-pori dalam, sementara *beauty blender* memberikan hasil akhir yang halus dan merata, sehingga riasan pada kulit berjerawat menjadi lebih tahan lama dan sempurna.

4. Analisis perbandingan hasil penggunaan alat *beauty blender* dalam aplikasi *foundation* untuk kulit berjerawat pada riasan pengantin Internasional (X1), hasil penggunaan alat *brush* dalam aplikasi *foundation* untuk kulit berjerawat pada riasan pengantin Internasional, dan hasil penggunaan alat *brush* dan *beauty blender* dalam aplikasi *foundation* untuk kulit berjerawat pada rias pengantin Internasional.

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengaplikasian *foundation* dengan *beauty blender* mendapatkan nilai rata-rata paling rendah dibandingkan metode lain, sesuai dengan temuan Riwayani dan Hamsar (2023) yang menyebutkan bahwa *beauty blender* kurang mampu menutupi pori-pori dan bekas jerawat. Yoganita dan Mukti (2024) menemukan bahwa *foundation* yang diaplikasikan dengan *beauty blender* pada kulit normal lebih efisien dibandingkan dengan *brush*, serta memberikan *ketahanan* yang lebih lama. Berbeda dari penelitian ini, penggunaan sikat terbukti lebih efektif dan tahan lama karena perbedaan pada jenis kulit, khususnya kulit berjerawat.

PENUTUP

Simpulan

Penggunaan alat *beauty blender* untuk mengaplikasikan *foundation* pada kulit berjerawat dalam rias pengantin Internasional menunjukkan hasil yang cukup baik, dengan nilai rata-rata terendah sebesar 22,1 pada kategori cukup baik. Penggunaan *beauty blender* tidak sepenuhnya optimal untuk riasan

pengantin Internasional, karena tidak mampu menjangkau area tertentu seperti pori-pori dan jerawat, sehingga hasil akhir riasan terlihat kurang merata. Dari hasil penggunaan alat *brush* saat mengaplikasikan *foundation* pada kulit berjerawat dalam rias pengantin Internasional, dapat disimpulkan bahwa perlakuan ini cukup efektif dengan nilai rata-rata 23.3 yang masuk dalam kategori baik. Dengan *brush*, pengaplikasian *foundation* menjadi lebih baik, memungkinkan *foundation* menyentuh area tertentu seperti pori-pori dan jerawat di wajah. Penggunaan alat *brush* dan *beauty blender* dalam aplikasi *foundation* untuk kulit berjerawat pada rias pengantin Internasional menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan nilai rata-rata tertinggi mencapai 24.4 pada kategori sangat baik. Penggunaan alat gabungan antara *brush* dan *beauty blender* merupakan yang terbaik di antara lainnya, karena kemampuannya menggabungkan dua alat aplikasi yang memberikan kontrol lebih baik. Kesimpulan dari seluruh aspek perlakuan dalam penelitian ini adalah bahwa penggunaan alat secara kombinasi, yaitu *brush* dan *beauty blender*, merupakan perlakuan terbaik untuk aplikasi *foundation* pada kulit berjerawat dalam rias pengantin Internasional.

Saran

Hasil ini dapat dijadikan bahan pengetahuan dalam program studi S1 Pendidikan Tata Rias, khususnya untuk mata kuliah rias pengantin Internasional, serta sebagai sumber referensi tambahan mengenai tata rias pengantin Internasional untuk kulit berjerawat dan metode pengaplikasian *foundation* yang tepat. Penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh *observer* untuk mempercantik wajah pengantin Internasional. Disarankan untuk menggunakan kedua alat pengaplikasian *foundation* yaitu kombinasi *brush* dan *beauty blender* untuk kulit berjerawat agar hasil sempurna. Dalam pemilihan model penelitian, peneliti cenderung lebih selektif, terutama dengan memperhitungkan tingkat keparahan dan tipe jerawat yang hampir sama. Hal ini bertujuan agar hasil penelitian lebih konsisten dan dapat menggambarkan efektivitas perlakuan lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adil, A., (2023). Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif :Teori dan Praktik. Padang : Get Press Indonesia.
- Anaputri, E. F., Wilujeng, B., Pritasari, O., & Megasari, D. (2021). Kajian Pengaruh Pemilihan Jenis Foundation Dan Teknik Mix Foundation Dalam Ketahanan Riasan Wajah. *Jurnal Tata Rias*, 10(2), 76–93.
- Arabi, Y. M., Casaer, M. P., Chapman, M., Heyland, D. K., Ichai, C., Marik, P. E., Martindale, R. G., McClave, S. A., Preiser, J. C., Reignier, J., Rice, T. W., Van den Berghe, G., van Zanten, A. R. H., & Weijs, P. J. M. (2017). The Intensive Care Medicine Research Agenda In Nutrition And Metabolism. *Intensive Care Medicine*, 43(9), 1239–1256.
- Azzurasantika, U. (2013). *Kecantikan Kulit*.
- Harlini, S. (2015). Pengaruh Pengaplikasian Foundation Terhadap Hasil Rias Wajah Cikatri. *Jurnal of Home Economics and Tourism*.
- Hayatunnufus. (2023). *Tata Rias Pengantin Barat*. Padang : CV.Muharika Rumah Ilmiah.
- Irawati, L., & Sulandjari, S. (2013). Pengaruh Komposisi Masker Kulit Buah Manggis (Garcinia Mangostana L) Dan Pati Bengkuang Terhadap Hasil Penyembuhan Jerawat Pada Kulit Wajah Berminyak. *E-Journal*, 02(02), 40–48.
- Kusbianto, D., Ardiansyah, R., & Hamadi, D. A. (2017). Implementasi Sistem Pakar Forward Chaining Untuk Identifikasi Dan Tindakan Perawatan Jerawat Wajah. *Jurnal Informatika Polinema*, 4(1), 71–80.
- Kusuma, Y.Y., (2021). Teori &Konsep Pedagogik. Cirebon: Penerbitan Insania
- Mawlidah, E., & Maspiyah. (2014). Pengaruh Penggunaan Warna Foundation Terhadap Hasil Tata Rias Wajah Cikatri Pada Bekas Jerawat. *E-Journal*, 03(03), 78–86.
- Novitasari, R. (2016). Pengaruh Penggunaan Jenis Foundation Dengan Efek Lighting Pada Hasil Tata Rias Karakter Prabu Kresma Dalam Cerita Bharatayuda. *Journal of Beauty Cosmetology*, 48–54.
- Rianto, R., & Risdho Listianto, D. (2023). Convolutional Neural Network Untuk Mengklasifikasi Tingkat Keparahan Jerawat. *AITI: Jurnal Teknologi Informasi*, 20(2), 167–176.
- Riwayani, R., & Hamsar. (2023). *The Use of Beauty Blenders in The Application of Foundation in Adoloscents With Combination Facial Skin*.
- Saputri, N & Vivid, N.W.R., (2022). Pemanfaatan Daun Sirsak Sebagai Masker *Peel Off* Untuk Mengurangi Jerawat. *Garina*, 14(1), 83–95.
- Sugiyono, (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan). Jurnal Metode Penelitian Pendidikan.
- Yoganita, R.A., (2024). Perbandingan Hasil Penggunaan Beauty Blend Dengan Brush Terhadap Teknik Pengaplikasian Wajah Pengantin Indonesia. Skripsi thesis, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Wahyuningtyas1, R. S., Tursina, & Pratiwi, H. S. (2015).
Sistem Pakar Penentuan Jenis Kulit Wajah
Wanita Menggunakan Metode Naïve Bayes.
Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi
(JUSTIN), 1(1).



PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TATA RIAS GERIATRI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA PROGRAM KEAHLIAN KECANIKAN DI SMKN 1 BUDURAN

Dini Murtafi'ah Azmi

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

Email: dinimurtafiyah.21045@mhs.unesa.ac.id

Mutimmatul Faidah¹, Biyan Yesi Wilujeng², M.A. Hanny Ferry Fernanda³

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

Email: mutimmatulfaidah@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan siswa untuk meningkatkan minat dan hasil belajar pada aspek keterampilan. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran yang efektif bagi proses pembelajaran dalam kompetensi tata rias wajah geriatri. Fakta yang ada pada SMKN 1 Buduran, kurangnya fasilitas media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan oleh para siswa serta kurang sesuai dengan karakteristik siswa di SMKN 1 Buduran. Tujuan utama dalam penelitian ini secara spesifik terdapat empat poin yaitu: 1) Merancang media pembelajaran dalam bentuk video, 2) Menilai sejauh mana media video pembelajaran tersebut layak digunakan, 3) Mengevaluasi tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang telah dibuat, 4) Mengukur hasil belajar siswa dalam aspek keterampilan. Penelitian ini menggunakan metode R&D oleh Borg and Gall. Sasaran penelitiannya adalah 36 siswa kelas XI HD MUA di SMKN 1 Buduran. Data diperoleh melalui teknik wawancara, tes validasi kelayakan, angket respon siswa, dan tes kinerja yang didasari rubrik penilaian kinerja. Skor validasi kelayakan oleh 3 ahli mendapat total skor rata-rata 4,60 yang masuk dalam kategori "sangat baik". Hasil respon dari 36 siswa mendapat respon positif sehingga memperoleh total skor rata-rata 4,65 yang tergolong ke dalam kategori "sangat baik". Hasil belajar siswa pada aspek keterampilan menunjukkan keefektifan media ini dengan memperoleh total skor rata-rata 87,3. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini dapat dianggap sukses dalam hal peningkatan minat dan hasil belajar siswa baik secara klasikal maupun individu dalam materi kompetensi tata rias wajah geriatri.

Kata Kunci: Media Video Pembelajaran, Tata Rias Geriatri, R&D

Abstract

This research is motivated by the students' need to enhance their interest and learning outcomes in skills aspects. The aim of this research is to develop effective learning media for the learning process in the competency of geriatric facial makeup. The reality at SMKN 1 Buduran shows a lack of learning media facilities to improve the skills required by the students and that these are not suitable for the characteristics of the students at SMKN 1 Buduran. The main objectives of this research specifically consist of four points: 1) To develop video-based learning media, 2) To assess the feasibility of the developed video learning media, 3) To know the students' responses to the developed learning media, 4) To measure students' learning outcomes in the skills aspect. This research employs the R&D method by Borg and Gall. The research sample consists of 36 students from class XI HD MUA at SMKN 1 Buduran. Data collection was carried out through interviews, feasibility validation tests, student response questionnaires, and performance tests based on performance assessment rubrics. The feasibility validation score from 3 experts received an average total score of 4.60, which falls into the 'very good' category. The results from 36 students received positive feedback, resulting in an average total score of 4.65, also falling into the 'very good' category. Student learning outcomes in the skill aspect showed the effectiveness of this media, achieving an average total score of 87.3. Therefore, the development of learning media in this research can be said to be successful in enhancing students' interest and learning outcomes both in a classical and individual manner in the material of geriatric facial makeup competency.

Keywords: Learning Video Media, Geriatric Makeup, R&D.

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman telah membawa perubahan dalam ranah keilmuan dan teknologi. Hal ini juga berpengaruh secara signifikan dalam dunia pendidikan

khususnya pada saat proses pembelajaran di sekolah. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, diperlukan interaksi aktif antara pendidik dengan peserta didik (Yumelda, 2022). Guru harus mengikuti dinamika

teknologi dalam mengajar dengan menciptakan suasana belajar dan media pembelajaran yang menarik agar mutu belajar dapat efektif dan mencapai hasil yang optimal sehingga sejalan dengan tujuan belajar mengajar yang diinginkan (Yuliani, 2021). Target belajar yang ideal adalah menguasai kompetensi minimal 75%-89% atau mencapai kompetensi dasar hingga 90%. Sedangkan pembelajaran yang dialami siswa kurang menarik sehingga mutu belajar menjadi tidak optimal (Yuliani, 2021).

Salah satu komponen dalam pembelajaran adalah media pembelajaran yang memainkan peran krusial sebagai alat pendukung untuk mengembangkan minat belajar peserta didik. Pemanfaatan media belajar yang terintegrasi dengan teknologi, terbukti efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan, sesuai dengan kebutuhan karakter peserta didik di era digital (Haryati, 2021). Media pembelajaran mencakup segala hal yang dapat menyalurkan pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media dapat berupa materi, manusia, maupun kejadian yang dapat membentuk lingkungan belajar secara aktif (Lestari, 2020).

SMK merupakan tingkat pendidikan yang membutuhkan media sebagai penunjang pembelajaran. Pada jenjang ini, pendidikan dirancang untuk menghasilkan lulusan dengan keterampilan spesifik yang siap terjun ke dunia kerja atau berwirausaha (Harahap, 2024). Fokus utama SMK adalah pada pengembangan kompetensi praktis dan keahlian vokasi yang relevan dengan kebutuhan industri. Dengan demikian, lulusan SMK diharapkan tidak hanya memiliki pemahaman teoritis, tetapi yang terpenting adalah mampu "menjual" keterampilan yang dikuasai untuk memenuhi permintaan pasar kerja dan berkontribusi langsung pada sektor ekonomi.

SMKN 1 Buduran menjadi salah satu jenjang pendidikan yang menyediakan berbagai jurusan yang tersedia termasuk jurusan tata kecantikan. Seluruh siswa di didik agar menjadi seorang yang terampil sesuai dengan bidangnya. Oleh karena itu, seluruh siswa harus menguasai kompetensi yang ada (Saputri, 2022). Salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa adalah tata rias wajah geriatri yang merupakan materi yang terdapat di kelas XI. Materi tata rias wajah geriatri mencakup pengertian, perbedaan wajah wanita lanjut usia dengan wanita muda, hal yang harus diperhatikan ketika merias wajah wanita lanjut usia, dan koreksi wajah. Banyak perbedaan yang muncul di kulit wajah wanita lanjut usia dengan kulit wajah wanita muda yang belum jelas dipahami oleh siswa, selain itu siswa masih bingung dalam mengkoreksi wajah wanita lanjut usia karena fitur-fitur wajahnya yang telah berubah. Namun, materi pelajaran tata rias wajah geriatri pada SMKN 1

Buduran media yang digunakan guru saat belajar mengajar hanya buku dan pemaparan materi melalui power point saja, belum ada pengembangan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, hal ini menyebabkan fokus peserta didik cenderung kurang sehingga hasil pembelajaran juga menjadi tidak optimal terutama dalam aspek psikomotorik atau kinerja. Berikut adalah rekap data nilai siswa dalam kompetensi kinerja tata rias wajah geriatri.

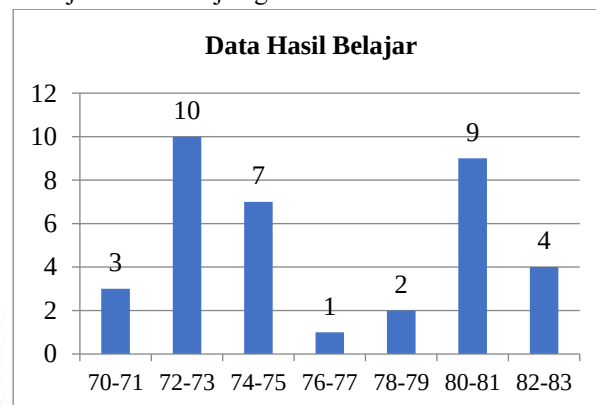


Diagram 1. Data Hasil Belajar

Dalam data rekap nilai siswa diatas membuktikan banyaknya nilai siswa yang masih berada di bawah atau hanya mendekati KKTP. Pembelajaran yang tidak optimal ini dapat berdampak pada hasil tujuan awal pendidikan di SMK yaitu membentuk lulusan yang siap memasuki dunia kerja industri dengan kompetensi yang relevan. Akibatnya adalah peserta didik tidak siap untuk terjun ke dunia industri karena keterampilan yang kurang, hal ini juga dapat berpengaruh pada nama baik dan akreditasi sekolah.

Upaya yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan kembali minat serta meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya dapat dilakukan dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang disesuaikan dengan kemajuan teknologi dan situasi yang ada. Proses pembelajaran di era modern ini sudah mulai mengandalkan dunia digital yang berperan sebagai sumber informasi, namun terdapat kendala pada siswa zaman sekarang yaitu kurangnya minat baca atau literasi jika buku tersebut terlihat tidak menarik dan berukuran tebal. Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru pengajar (Tata) yang dilakukan setelah pembelajaran pada 2 Februari siswa di SMK Negeri 1 Buduran suka kegiatan pembelajaran diiringi oleh lagu, “pada saat kegiatan mengerjakan soal atau mengerjakan sebuah proyek, siswa kami suka memutar lagu menggunakan speaker di kelas, menurut mereka hal tersebut menjadikan mereka lebih semangat dan tidak terganggu oleh rasa bosan dan mengantuk”. Wawancara juga dilakukan kepada beberapa siswa (Ririn dan Jeje) mengenai upaya mereka untuk mengatasi materi yang tidak dipahami, Ririn dan Jeje mengatakan bahwa “saya

dan teman-teman lain biasanya mencoba mengatasi rasa bosan belajar dan ketidakpahaman dengan mencari tutorial rias wajah di youtube dan tiktok, namun isi penjelasan di youtube masih ada yang berbeda dengan materi yang diajarkan oleh guru pengampu mata pelajaran, sehingga masih ada ketidaksesuaian pemahaman antara video youtube dengan penjelasan dari guru kami". Video tutorial rias di platform digital kerap kali tidak berlandaskan kajian materi atau indikator belajar yang diajarkan di sekolah sehingga ada pokok-pokok materi yang tidak tersampaikan dengan benar pada siswa.

Berdasarkan observasi, maka dalam penelitian ini media yang akan dikembangkan merupakan media berbasis audio-visual yaitu video. Video sebagai media pembelajaran mampu mempermudah guru ketika menjelaskan materi yang akan dipelajari, selain itu juga mempermudah peserta didik dalam memahami kompetensi yang harus dikuasainya karena siswa tidak hanya membaca atau mendengarkan penjelasan namun siswa dapat melihat secara langsung mengenai materi kompetensi praktikum yang harus dikuasai siswa (Delanda, 2023). Selain itu media video mudah untuk diakses oleh siswa menggunakan gadget dimanapun dan kapanpun baik secara online maupun offline karena di zaman ini rata-rata siswa telah melakukan berbagai aktivitasnya dengan menggunakan gadget (Sari, 2022).

Media video dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran dengan waktu yang lebih singkat namun tetap tidak mengurangi bahan kajian materi pembelajaran (Delanda, 2023). Dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis video ini diharapkan mampu meningkatkan minat dan hasil pembelajaran siswa. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis merancang penelitian ini dengan judul "*Pengembangan Video Pembelajaran Tata Rias Geriatri Sebagai Media Pembelajaran Siswa SMKN 1 Buduran*".

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) oleh BorgandGall. Metode penelitian R&D menurut Supriyono (2022) yang membahas model Borg & Gall, adalah pendekatan riset sistematis untuk menciptakan dan menguji produk, memastikan hasilnya layak pakai dan berkualitas melalui tahapan yang terencana. Penelitian ini menggunakan desain one shoot case study, karena desain ini praktis dan efisien untuk fokus penelitian ini yaitu pengembangan dan evaluasi awal dari media yang akan dikembangkan, sehingga tidak perlu melakukan pengukuran pre-test. Pengembangan R&D mencakup 10 (sepuluh) tahapan, namun penelitian hanya mengadaptasi 6 tahapan saja yaitu: 1) Potensi dan

masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Revisi desain, 6) Uji coba produk. Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Buduran, kabupaten Sidoarjo dengan sasaran penelitian adalah seluruh siswa kelas XI HD MUA di SMK Negeri 1 Buduran sejumlah 36 yang akan menjadi pengguna media video pembelajaran tata rias wajah geriatri.

Tahap pertama pengembangan media ini yaitu analisis potensi dan masalah. Sebuah kemungkinan dimulai dari munculnya potensi dan masalah. Potensi merupakan sesuatu yang memungkinkan untuk dikembangkan dan disempurnakan (Supriyono, 2022). Masalah juga dapat menjadi potensi jika digunakan dengan tepat. Sebagai tahapan awal penelitian, peneliti melakukan studi pustaka pada penelitian terdahulu yang membahas permasalahan yang sama serta melakukan observasi lapangan untuk menyesuaikan penelitian atau pengembangan yang akan dilakukan sesuai dengan fakta dan masalah yang ada di lapangan.

Tahap kedua adalah Pengumpulan data merupakan tahap kedua dalam penelitian yang dilakukan dengan studi literatur. Tujuan studi literatur adalah memperoleh data atau konsep teoritis yang akan menjadi bahan perencanaan dan memperkuat produk dengan harapan dapat menjadi solusi permasalahan yang diambil. Pengumpulan data yang dilakukan adalah berupa studi kepustakaan dan survei lapangan.

Tahapan ketiga yaitu Tahapan ini merupakan perencanaan dan perancangan instrumen serta media yang akan dikembangkan. Tahapan ini dimulai dengan menyusun instrumen penelitian yang berupa lembar validasi kelayakan produk dan lembar angket respon siswa. Kemudian peneliti merancang perencanaan media video pembelajaran yang disesuaikan dengan materi dan indikator kompetensi sekolah. Dalam perancangan media dilakukan beberapa tahapan yaitu; 1) Penyusunan tema dan judul media, 2) Pengembangan isi media, 3) Penyusunan Storyboard, 4) Shooting, 5) Pengeditan. Berikut merupakan draft rancangan awal alur pembuatan video pembelajaran:

Tabel 1. Rancangan Alur Media Pembelajaran

No.	Keterangan Isi Video
1.	Intro video (<i>graphic motion</i> berisi judul)
2.	Sambutan dan pemaparan singkat materi rias Wajah geriatri
3.	Penyambutan klien dan diagnosa wajah
4.	Persiapan kerja (<i>beautyciant</i> , area kerja dan klien)
5.	Langkah kerja rias wajah geriatri
6.	Tampilan hasil akhir
7.	Sambutan penutup

Tahap keempat adalah validasi desain. Setelah merancang dan mengembangkan media video kegiatan yang akan dilakukan adalah validasi media untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan dapat dianggap layak untuk digunakan. Perhitungan validasi

kelayakan dihitung menggunakan rumus rata-rata. Validasi kelayakan terhadap media akan dinilai oleh 3 orang ahli yang akan mengisi lembar angket kelayakan dengan mengajukan rancangan media/produk pada para ahli untuk diuji kelayakan media/produk tersebut (Sumarni, 2019). Validator dalam penelitian ini terdiri dari 1 ahli materi, media, serta bahasa.

Tahap selanjutnya yaitu melakukan revisi desain. Setelah media dinilai dan diuji oleh para ahli, hasil validasi tersebut dijadikan bahan evaluasi untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan media. Kemudian peneliti merevisi media sesuai hasil penilaian dan saran dari para validator sebelum dilakukan uji coba pada peserta didik.

Tahapan terakhir adalah melakukan uji coba produk kepada sasaran penelitian. Setelah media dipastikan telah direvisi, peneliti akan mengujicobakan media pada peserta didik di SMK Negeri 1 Buduran dengan menayangkan media melalui proyektor kelas. Kemudian peserta didik akan menilai isi media dengan mengisi lembar angket respon siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara dan angket. Wawancara dilakukan dengan guru dan siswa kelas XI HD MUA di SMK Negeri 1 Buduran dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun secara terstruktur dan lengkap guna memperoleh data yang diperlukan. Pada penelitian ini terdapat tiga angket yang berupa angket kelayakan oleh validator para ahli dan angket respon siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket kelayakan media, angket respon siswa dan rubrik penilaian kinerja dalam kompetensi keahlian tata rias geriatri. Langkah berikutnya adalah menganalisis data yang telah terkumpul melalui metode analisis deskriptif yaitu metode statistik yang digunakan sebagai cara untuk menggambarkan dan meringkas karakteristik utama dari suatu set data, tanpa menarik kesimpulan atau generalisasi ke populasi yang lebih besar (Mutiar, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Video

Tahap pertama, peneliti melakukan observasi dan wawancara di SMKN 1 Buduran. Hasil yang diperoleh adalah situasi pembelajaran di SMKN 1 Buduran masih monoton dan belum optimal karena media pembelajaran yang digunakan belum interaktif, sehingga pemahaman siswa menjadi tidak maksimal dan hasil belajar belum memenuhi target. Dalam hal ini, peserta didik sudah memiliki inisiatif dengan mencari video tutorial di internet. Namun belum efektif karena video yang beredar di internet belum sesuai dengan indikator pembelajaran di SMKN 1 Buduran yang menyebabkan

kerancuan dalam pemahaman materi. Oleh karena itu, didapat potensi berupa mengembangkan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran secara efektif dengan cara mengembangkan kombinasi referensi video tutorial yang beredar di internet dengan materi yang diajarkan di SMK sesuai kurikulum.

Tahap pengembangan selanjutnya adalah mengumpulkan data dengan mengumpulkan informasi dari buku atau artikel yang relevan dengan penelitian ini. Selain itu, peneliti turut melaksanakan wawancara bersama guru dan peserta didik SMKN 1 Buduran. Hasil wawancara menunjukkan informasi bahwa siswa kurang semangat karena pembelajaran di kelas kurang menarik. Akibatnya, minat siswa dalam memperhatikan pembelajaran cenderung kurang. Keadaan ini mengakibatkan sejumlah siswa mendapat hasil belajar yang kurang optimal dan tidak mengingat tahapan praktik tata rias geriatri karena materi yang didemonstrasikan di kelas tidak bisa direview saat di rumah.

Tahapan ketiga adalah mulai merancang media. Hal pertama yang dilakukan adalah menentukan tema dan konsep. Konsep yang diambil adalah video pemaparan materi dan demonstrasi mengenai tata rias geriatri. Materi akan dijelaskan secara singkat dan jelas. Setiap tahapan praktik akan dilengkapi subtitle dan dubbing. Selanjutnya mengembangkan isi video dengan menyesuaikan materi yang diambil dari referensi video pembelajaran di internet dengan materi yang ada di kurikulum SMKN 1 Buduran. Kemudian peneliti menyusun storyboard yang berfungsi untuk memandu saat pembuatan video agar isi video dapat terstruktur dan tidak ada bagian yang terlewat. Setelah semua rancangan siap, peneliti mulai melakukan shooting video sesuai dengan alur storyboard yang telah dibuat. Pengambilan video dilakukan menggunakan kamera agar kualitas video jelas dari segi warna dan ketajaman. Untuk mendukung kualitas video, lokasi shooting berada pada tempat dengan pencahayaan baik dan dibantu dengan ringlight. Setelah semua adegan yang dibutuhkan telah terekam, peneliti melakukan editing video dengan menyunting bagian video yang paling optimal. Ukuran rasio video adalah 16:9 dan berdurasi ± 10 menit. Editing video dilakukan menggunakan software Capcut Pro for PC. Adapun detail tahapan editin video yaitu; 1) Membuat graphic motion untuk opening, 2) Memilih bahan video yang paling optimal pada setiap adegan, 3) menggabungkan seluruh adegan secara urut, 4) memotong bagian adegan yang tidak diperlukan, 5) mengatur color grading, 6) Menambahkan dubbing dan subtitle, 7) Menambahkan backsound dan menyeimbangkan volume dubbing dengan backsound.

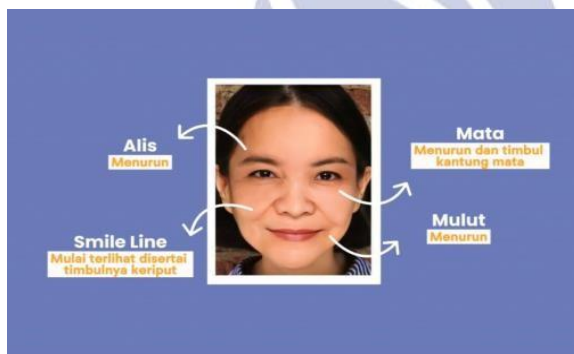
Setelah video siap ditayangkan, peneliti melakukan validasi kelayakan media oleh validator ahli media, materi, dan bahasa. Terdapat tiga aspek yang perlu divalidasi yaitu aspek materi, aspek bahasa, dan aspek media. Hasil penilaian dihitung menggunakan rumus rata-rata.

Setelah mendapat validasi dari para ahli, media direvisi dan disesuaikan berdasarkan masukan dan rekomendasi dari para validator. Berikut ini adalah detail revisi sesuai dengan saran validator:

- 1) Tabel Perbedaan wajah sebaiknya diganti dengan gambar disertai penjelasan dari narator.

FITUR WAJAH	KEADAAN WAKTU MUDA	KEADAAN PADA USIA LANJUT
Kelopak mata atas	Ketegangan jaringan masih baik	Tonus dan bugar berkurang, sehingga menurun
Kelopak mata bawah	Ketegangan jaringan masih baik	Menurun, timbul kantung-kantung di bawah mata
Sudut mata	Terletak setinggi pertengahan jarak antara puncak ke kepala dan dagu	Turun, menurun
Sudut mulut	Dari setinggi batas antara bagian 8/10 atas dan 2/10 bawah garis puncak kepala-dagu	Menurun
Hidung	Dari setinggi garis alis sampai batas antara 7/10 atas dan 3/10 bawah garis puncak kepala-dagu	Lebih panjang
Telinga	Dari setinggi garis alis sampai setinggi batas bawah hidung	Lebih panjang

Gambar 1. Sebelum Revisi I



Gambar 2. Setelah Revisi I

- 2) Pada saat narator menjelaskan mengenai pengertian tata rias geriatri, ditambahkan gambar - gambar wajah wanita geriatri.



Gambar 3. Sebelum Revisi II



Gambar 4. Setelah Revisi II

Setelah media layak dengan melalui validasi dan revisi, media diuji cobakan terhadap sasaran yaitu 36 siswa SMKN 1 Buduran kelas XI HD MUA. Video akan ditayangkan dalam pembelajaran kemudian para siswa melakukan tes kinerja tata rias geriatri dan mengisi angket reaspon siswa mengenai media video pembelajaran.

Kelayakan Media

Penilaian validasi kelayakan dibagi menjadi Tiga komponen utama meliputi aspek isi, aspek kebahasaan, dan aspek penyajian media. Hasil validasi kelayakan oleh tiga validator ahli memperoleh skor rata-rata 4,60. Berdasarkan skor tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan dan penelitian ini dapat dikategorikan “sangat baik” sesuai dengan kategori skor Widodo (2023). Berikut inia dalah rincian hasil penilaian kelayakan media.

Tabel 2. Hasil Penilaian Kelayakan Media

No.	Aspek	Skor $\bar{x}$	Kategori
1.	Materi	4,62	Sangat Baik
2.	Media	4,58	Sangat Baik
3.	Bahasa	4,6	Sangat Baik
Total		4,60	Sangat Baik

Masing-masing aspek mendapat skor dengan kategori “sangat baik”. Aspek materi memperoleh skor tertinggi yaitu 4,62. Dalam hal ini brarti bahwa teknik - teknik yang didemonstrasikan dalam video sesuai dan aman untuk diimplementasikan. Sejalan dengan pendapat Ayu (2023) yang menyatakan bahwa aspek positif utama adalah validitas isi yang menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam video adalah akurat, relevan dengan kurikulum yang berlaku, dan selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Skor terendah diperoleh oleh aspek media yang mendapat skor 4,58. Namun, nilai tersebut tetap tergolong dalam kategori “sangat baik” berdasar pada kategori skor Widodo (2023). Skor tersebut mencerminkan kejelasan demonstrasi setiap langkah teknik pada model dan mencakup ilustrasi grafis yang detail. Hal ini didukung oleh Arsyad (2020) yang

berpendapat bahwa kualitas teknis media pembelajaran yang baik mencakup aspek visual (gambar, warna, animasi) dan audio (narasi, rekaman suara, musik latar) yang jelas, menarik, dan mendukung penyampaian informasi untuk efektivitas pembelajaran.

Hasil kelayakan media yang diklasifikasikan dalam kategori “sangat baik” ini telah relevan dengan harapan dan tujuan awal pengembangan media yaitu menyediakan media pembelajaran inovatif yang dapat menunjang pembelajaran karena isi media yang relevan dengan kurikulum sekolah dan dapat dipelajari tanpa keterbatasan waktu dan tempat. Kelayakan menjadi jembatan penting yang menghubungkan proses pengembangan media dengan pencapaian hasil belajar siswa yang optimal. Sejalan dengan pendapat Vernando (2024), tanpa media yang layak, sulit untuk mengharapkan dampak positif yang signifikan terhadap pembelajaran.

Hasil Respon Siswa

Hasil respon siswa terhadap media yang dinilai dalam 10 aspek dihitung menggunakan rumus rata-rata dan mendapat skor 4,65 dengan kategori “sangat baik”. Rincian penilaian respon siswa tersaji pada diagram berikut.

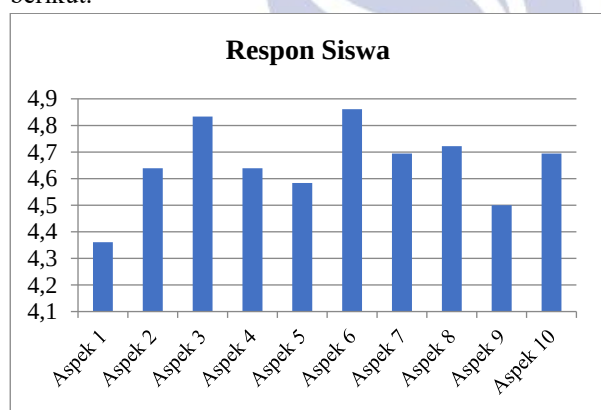


Diagram 2. Hasil Respon Siswa

Berdasarkan hasil penilaian respon siswa, media mendapat respon yang positif. Siswa memberikan respon positif karena media video mudah digunakan, diakses, dan dipahami navigasinya. Sejalan dengan Permana (2021) yang berpendapat bahwa saat respon positif diberikan oleh siswa, hal itu dapat dijadikan sebagai tolak ukur rasa senang dan nyaman seorang siswa pada saat proses pembelajaran.

Siswa SMK, pada umumnya termasuk dalam generasi Z atau Alpha yang memiliki karakteristik sebagai digital natives yang akrab dengan teknologi dan media visual (Galatso poulu, 2022). Maka dari itu, respon positif mereka terhadap penggunaan video pembelajaran mengindikasikan bahwa pendekatan ini sesuai dengan karakter dan gaya belajar mereka, sehingga berpotensi lebih efektif dibandingkan metode

yang kurang memanfaatkan teknologi. Penerimaan yang baik dari siswa terhadap media pembelajaran adalah langkah awal yang penting karena hal tersebut dapat memastikan bahwa media tersebut dapat digunakan secara optimal untuk melatih dan mengembangkan keterampilan tata rias dengan praktis dan relevan dengan kebutuhan dunia kerja. Hal tersebut menjadi acuan bahwa media dapat mencapai tujuan dari penelitian ini yang mengharapkan adanya peningkatan minat dan menjadikan hasil belajar menjadi optimal dalam keterampilan sehingga siswa siap terjun ke dunia industri dengan keahlian yang dimiliki.

Walaupun begitu, faktor eksternal juga mempengaruhi siswa ketika memberikan respon, suasana kelas saat uji coba, cara guru memperkenalkan media, dukungan teknis yang tersedia, atau bahkan kondisi emosional dan fisik siswa dapat turut mempengaruhi persepsi mereka terhadap media. Oleh karena itu, peneliti mengupayakan suasana kelas yang kondusif dan nyaman. Upaya tersebut diharapkan dapat membuat siswa memberikan respon yang didorong murni karena relevansi dan manfaat media dalam pembelajaran.

Hasil Belajar

Hasil belajar yang dinilai dalam uji coba produk adalah tes praktik kinerja tata rias wajah geriatri. Diagram berikut menunjukkan hasil perolehan tes kinerja siswa yang berdasar pada rubrik penilaian tes kinerja.

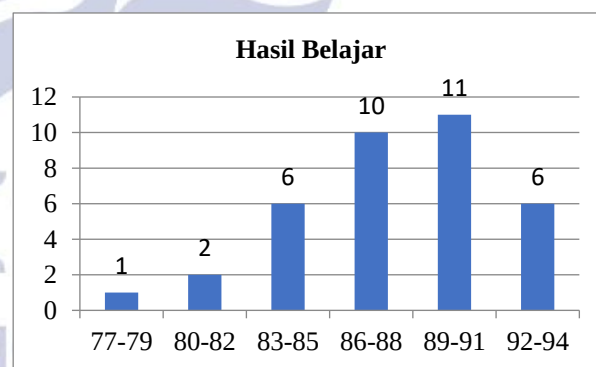


Diagram 3. Hasil Belajar

Diagram di atas menunjukkan nilai yang paling banyak diperoleh siswa ada pada kisaran 89-91 serta tidak terdapat siswa dengan perolehan nilai dibawah KТП 75. Total skor rata-rata nilai seluruh siswa adalah 87,39. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada uji coba media pembelajaran video siswa tuntas 100% secara klasikal dan individu pada kompetensi tata rias wajah geriatri.

Hasil belajar siswa yang positif dapat menjadi bukti konkret bahwa upaya pengembangan video pembelajaran ini merupakan sebuah inovasi yang efektif

dan memberikan kontribusi positif bagi perbaikan proses dan hasil pembelajaran di SMKN 1 Buduran. Hal ini sesuai dengan tujuan awal penelitian ini yaitu memberikan solusi untuk permasalahan hasil pembelajaran yang kurang optimal dan dapat menghasilkan lulusan yang lebih siap memberikan layanan tata rias yang berkualitas di dunia industri. Data hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan positif yang berfungsi sebagai validasi empiris terhadap harapan tersebut. Yusvana(2025) berpendapat bahwa hal seperti ini melampaui sekadar persepsi positif atau penilaian kelayakan media, karena langsung menunjukkan dampak nyata pada siswa.

PENUTUP

Simpulan

Media pembelajaran video tata rias wajah geriatri dikembangkan dengan mengadaptasi model R&D Borg & Gall dalam enam tahapan yang mencakup perancangan, validasi ahli, hingga uji coba pada peserta didik. Proses validasi oleh tiga validator ahli menghasilkan skor rata-rata 4,60 (kategori “sangat baik”), yang menunjukkan bahwa video tutorial ini sangat layak untuk disebarluaskan dan digunakan oleh berbagai kalangan. Selanjutnya, respon dari 36 siswa kelas XI HD MUA juga sangat positif, dengan skor rata-rata 4,65, menandakan bahwa peserta didik menerima media secara antusias dan menilai kualitasnya tinggi.

Dari segi hasil belajar psikomotorik, uji coba menunjukkan bahwa rata-rata nilai individu mencapai 87,3 dan tidak ada siswa yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (≥ 75), sehingga secara klasikal 100% tuntas. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media video sangat berpengaruh dalam membantu peserta didik mencapai kompetensi tata rias wajah geriatri secara optimal. Dengan validitas dan kelayakan yang tinggi serta efektivitas yang terbukti dalam meningkatkan hasil belajar dan penerimaan siswa, media pembelajaran video tata rias wajah geriatri ini direkomendasikan untuk diterapkan lebih luas sebagai alat bantu dalam mencapai capaian kompetensi di bidang tata rias wajah geriatri.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, Peneliti menyadari bahwa penelitian pengembangan ini masih mengandung sejumlah keterbatasan dan belum mencapai kesempurnaan sepenuhnya. Oleh sebab itu, diperlukan saran-saran konstruktif untuk pengembangan lebih lanjut di masa mendatang. Salah satu temuan penting adalah kecenderungan menurunnya keterlibatan siswa seiring dengan bertambahnya durasi video pembelajaran. Untuk itu, disarankan agar setiap segmen video dirancang dengan durasi singkat, idealnya antara 6 hingga 9 menit per klip. Jika materi cukup panjang

atau kompleks, lebih baik dibagi menjadi beberapa video pendek yang saling terhubung agar memudahkan pemahaman bertahap dan menjaga fokus siswa. Selain itu, dalam pengumpulan umpan balik dari siswa, perlu diperhatikan kemungkinan adanya "bias kesopanan", yaitu kecenderungan siswa untuk enggan menyampaikan kritik negatif secara terbuka. Untuk mengatasinya, penggunaan kuisioner anonim sangat dianjurkan agar dapat memperoleh tanggapan yang lebih jujur dan berimbang sebagai dasar evaluasi dan pengembangan media pembelajaran di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Ayu, W. S., Istiyanti, S., Yulisetiani, S. (2023). “Analisis Kelayakan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Seklah Dasar Dalam E-Learning Weling”. *Didaktika Dwija Indria*, Vol.11, No, 5, Hal.53-57.
- Delanda, Meisy Saskia. (2023). “Pengembangan Media Video Pembelajaran Rias Fantasi Di Jurusan Tata Kecantikan SMK Negeri 6 Padang”. *Skripsi Thesis*, Universitas Negeri Padang.
- Galatsopoulou, F., Kenterelidou, C., Kotsakis., Matsiola, M. (2022). “Examining Students’ Perceptions Towards Video-Based and Video- Assisted Active Learning Scenarios in Journalism and Communication Courses”. *Education Science*, 12(2):74.
- Harahap, Y. R. (2024). Analisis Kesiapan Lulusan SMK dalam Menghadapi Tantangan Industri4.0. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 14(1), 45-56.
- Haryati, S., & Sumarna, H. (2021). *Inovasi Media Pembelajaran di Era Digital*. CV Jejak.
- Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Lakeisha.
- Mutiara, A., & Safitri, F. (2023). “Pengantar Metodologi Penelitian: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Mixed Methods”. PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Permana, H., & Suryani, N. (2021). *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi*. Deepublish.
- Saputri, Aprilia. (2022). “Pengembangan Media Video Pembelajaran Rias Wajah Panggung DI Jurusan Tata Kecantikan SMK N 7 Padang”.
- Sari, A. K., Rahmiati, R., Rosalina, L., Irfan, D. (2022). “Pengembangan Media Pembelajaran Perawatan Wajah Berbasis Android Pada Kompetensi Tata Kecantikan Di Sekolah Menengah Kejuruan”. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, Vol 7, No 3, 602-606.
- Sumarni, S. (2019). *Model Penelitian dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap*

(MANTAP). Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

- Supriyono, S. (2022). "RESEARCH AND DEVELOPMENT: MODEL BORG & GALL (BAHAN AJAR REVISI)".
- Wiranata, A. (2021). "Analisis Kualitas Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D Menggunakan Metode MOS (Mean Opinion Score)". *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 57-68.
- Vernando, R., Andrizal., Basri. I. Y., Hidayat. N. (2024). "Pengembangan Video Pembelajaran Mata Kuliah Teknologi Pengkondisian Udara di Laboratorium Departemen Teknik Otomotif Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang". *Jurnal Teknologi dan Pendidikan Vokasi Indonesia*, Vol. 2, No. 3.
- Widodo, Slamet, et al. (2023). "Buku Ajar Metode Penelitian". Cv Science Techno Direct.
- Yuliani, Devi Putri. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran E-Booklet Pada Materi Biologi Sistem Pertahanan Tubuh Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI SMAN 1 Labuhan Ratu Lampung Timur". Skripsi, Universitas Negeri Surabaya
- Yumelda. (2022). "Pengembangan Media E-Booklet Pada Materi Virus Sebagai Media Penunjang Pembelajaran Di SMK Negeri 1 Trumon Timur". Skripsi, Universitas Negeri Surabaya.
- Yusvana, Rama. (2025). "Addressing the Skills Gap In Technical and Vocational Training for Sustainable Socio-Economic Growth and Development". *International Journal of Research and Innovation in Social Science*



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

Grace Kaleka

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

gracekaleka.21060@mhs.unesa.ac.id

Nia Kusstianti¹, Dindy Sinta Megasari², Sri Usodoningtyas³

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

niakusstianti@unesa.ac.id

Abstrak

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

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

Abstract

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

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

PENDAHULUAN

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

METODE

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

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

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

(Susanti, 2021)

Eksplanasi:

P = Persentase

f = Kuantitas jawaban responden

N = Basis data responden

Tabel 1. Tabel Kategori Persentase

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

(Ridwan, 2018)

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

Nilai keseluruhan tes:

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

(Ridwan, 2018)

Tabel 2. Tabel Kategori persentase

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

(Ridwan, 2018)

3. Analisa Respon Siswa

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

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

(Susanti, 2021)

Eksplanasi:

P = Persentase

f = Kuantitas jawaban responden

N = Basis data responden

Tabel 3. Tabel Kategori Persentase

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

(Ridwan, 2018)

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

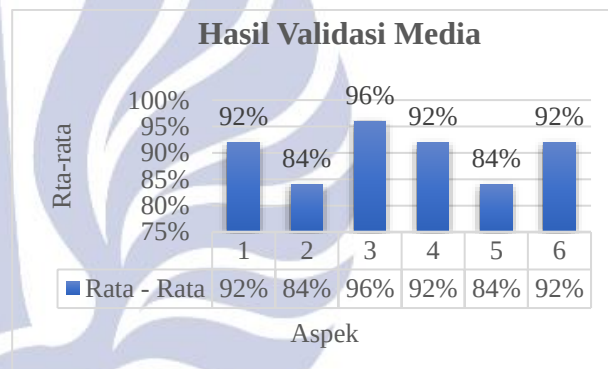
1. Tingkat Perancangan
 - a. Alur Tujuan Pembelajaran.
 - b. Modul Ajar Modul ajar.
 - c. Media *Powerpoint*.
 - d. Media Video *Powtoon*.
2. Tingkat Pelaksanaan
 - a. Uji Kelayakan Media.
 - b. Tahap pengamatan metode pembelajaran *Discovery Learning*.
 - c. *Post-test*.
3. Tinglat Pelaporan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Kelayakan Media *Powtoon*

- a. Hasil Validasi Kelayakan Video Pada Aspek Media

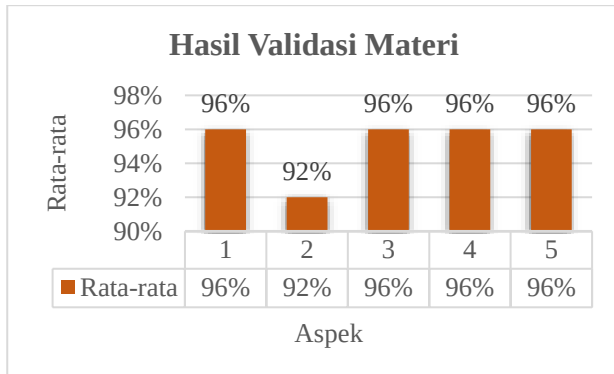


Gambar 1. Diagram Hasil Validasi Kelayakan Media

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

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

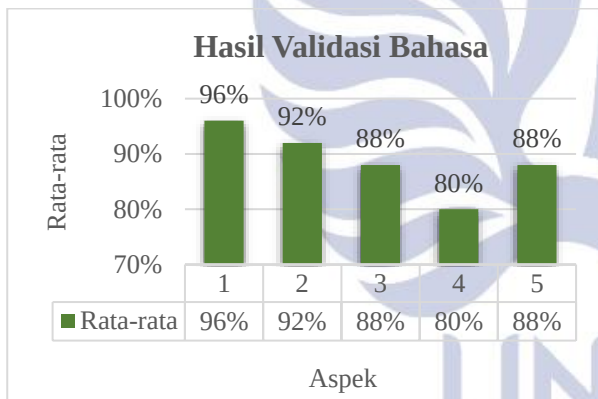
b. Hasil Validasi Kelayakan Video Pada Aspek Materi



Gambar 3. Diagram Hasil Validasi Kelayakan Materi

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

c. Hasil Validasi Kelayakan Video Pada Aspek Bahasa



Gambar 3. Diagram Hasil Validasi Kelayakan Bahasa

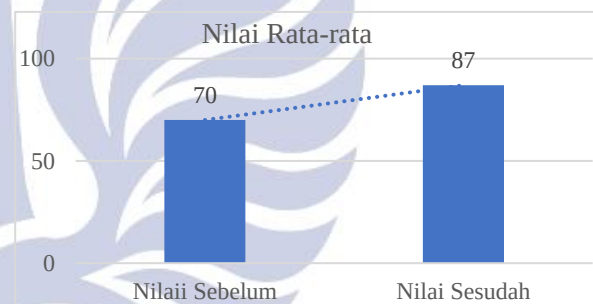
Berdasarkan hasil validasi terhadap aspek bahasa dalam media pembelajaran video *powtoon* yang dirancang, dapat diinterpretasikan bahwa media ini telah memenuhi kriteria kelayakan dari sisi penggunaan bahasa. Validasi dilakukan melalui lima indikator, yaitu: (1) kesesuaian penggunaan bahasa memperoleh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

2. Hasil Belajar Siswa



Gambar 4. Diagram Hasil Belajar Siswa

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



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

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

3. Respon Siswa



Gambar 6. Diagram Hasil Angket Respon Siswa

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

Pembahasan

1. Kelayakan Media Video Powtoon

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

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

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

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

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

2. Hasil Belajar Siswa

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

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

3. Respon Siswa

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

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

PENUTUP Simpulan

Hasil analisis dan pembahasan menunjukkan kesimpulan sebagai berikut.

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

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

Saran

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

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

Ucapan Terima Kasih

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

DAFTAR PUSTAKA

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

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