



e-Journal **Tata Rias**

Prodi S1 Pendidikan Tata Rias

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA



Volume 14 No 3 (Desember) 2025

Table of Contents
Jurnal Tata Rias
Volume 14 Nomor 3, Desember 2025

Published: December 08, 2025

DOI: <https://doi.org/10.26740/jtr.v14n3>

1. Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Calon Konsumen dalam Memilih Jasa Makeup Artist (MUA) di Surabaya
Shalsyabilla Marsya Addilia, Nia Kusstianti, Octaverina Kecvara Pritasari, Sri Dwiyaniti
298–304
2. PENERAPAN MEDIA VIDEO TUTORIAL RIAS WAJAH FILM DRAMA KOREA TRUE BEAUTY DI SMK NEGERI 1 POGALAN
Citra Panca Paramita, Octaverina Kecvara Pritasari, Dewi Lutfiati, Sri Dwiyaniti
305–311
3. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL RIAS FOTO BERWARNA IGARI LOOKS PADA HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI SMK NEGERI 8 SURABAYA
Ananda Fadiyah Arsya, Mutimmatul Faidah, Sri Dwiyaniti, Novia Restu Windayani
312–320
4. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL RIAS WAJAH FOTOGRAFI SMK NEGERI 3 PROBOLINGGO
Diajeng Elok Setiti, Mutimmatul Faidah, Octaverina Kecvara Pritasari, Dindy Sinta Megasari
321–326
5. PENCIPTAAN MAHKOTA TAAJMIRATMAA SEBAGAI REPRESENTASI VISUAL KEKAYAAN ALAM KUWAIT
Aqilla Yumna Ilma Izzati, Mutimmatul Faidah, Dewi Lutfiati, Biyan Yesi Wilujeng
327–335
6. Pengaruh Proporsi Pinang dan Ekstrak Teh Hijau Terhadap Hasil Jadi Body Lotion
Adhitya Putri Sukmawati, Biyan Yesi Wilujeng, Octaverina Kecvara Pritasari, M.A. Hanny Ferry Fernanda
336–343
7. Utilization of Kluwak Fruit Powder (Pangium Edule Reinw) as Natural Dyes in Liquid Eyeliner Cosmetics
Ayu Vidiana Syafitri, Nieke Andina Wijaya, Nia Kusstianti, M.A. Hanny Ferry Fernanda
344–353
8. THE EFFECT OF INQUIRY LEARNING MODEL ON ACNE SKIN CARE COMPETENCY TO IMPROVE STUDENTS' LEARNING OUTCOMES AT SMK LABSCHOOL UNESA SURABAYA
Nor Putri Aini, Maspiyah, Sri Dwiyaniti, Dindy Sinta Megasari
354–359
9. THE IMPLEMENTATION OF TUTORIAL VIDEO LEARNING MEDIA ON CIKATRI FACIAL MAKE UP COMPETENCY FOR 11TH GRADE STUDENTS AT HIGH SCHOOL 3 KEDIRI
Mada Kartikaningdyah Hastagina, Maspiyah, Sri Dwiyaniti, Novia Restu Windayani
360–365

10. PENERAPAN PROBLEM BASED LEARNING PADA KOMPETENSI RIAS WAJAH FOTO BERWARNA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI JURUSAN KECANTIKAN DI SMK NEGERI 8 SURABAYA
Tsania Rachmani Syabana, Nia Kusstianti, Novia Restu Windayani, Sri Dwiyantri
366–372
11. Development of Video Tutorial Learning Media on Stage Makeup Material for Grade XI Students of SMK Negeri 6 Surabaya
Aisa Nur Layli, Maspiyah, Mutimmatul Faidah, Biyan Yesi Wilujeng
373–379
12. Hubungan Pengetahuan Level Undercoat Dengan Kemampuan Teoritis Pewarnaan Rambut Double Application Pada Mahasiswi Tata Rias Angkatan 2022 UNESA
Nonik Silvi, Octaverina Kecvara, Mutimmatul Faidah, Dindy Sinta Megasari
379–385
13. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI POWTOON MATERI SANGGUL EVENING STYLE PADA SISWA KELAS XI SMKN 2 JOMBANG
Shella Oktavia Ronita, Novia Restu Windayani, Sri Dwiyantri, M.A. Hanny Ferry Fernanda
386–393
14. COMPARISON OF BABY OIL AND CONTACT LENS SOLUTION ADDITIONS IN EYEBROW GEL ON THE FINAL APPEARANCE OF PAES YOGYA PUTRI
Amanda Enggar Valentina, Sri Usodoningtyas, M.A. Hanny Ferry Fernanda, Octaverina Kecvara Pritasari
394–400
15. THE INFLUENCE OF @GALIH.MAKEUPARTIS TIKTOK CONTENT ON MAKEUP PRODUCT PURCHASE DECISIONS OF STUDENTS OF S1 MAKEUP EDUCATION AT STATE UNIVERSITY OF SURABAYA
Mella Elva Retha, Nia Kusstianti, Nieke Andina Wijaya, Mutimmatul Faidah
401–407
16. PERWUJUDAN SPECIAL EFFECTS MAKEUP KARAKTER LEMBU SURO DALAM VISUALISASI MITOLOGI JAWA MENGGUNAKAN LIQUID LATEX
Putri Ardiana, Maspiyah, Nia Kusstianti, Dindy Sinta Megasari
408–416
17. PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL TATA RIAS WAJAH SEHARI-HARI MENGGUNAKAN BAHASA ISYARAT PADA SISWA TUNA RUNGU DI SMALB-B KARYA MULIA SURABAYA
Alisa Sidqi Maulidia, Mutimmatul Faidah, Sri Dwiyantri, Dewi Lutfiati
417–426
18. PENERAPAN VIDEO PEMBELAJARAN PENATAAN SANGGUL PUSUNG TAGEL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK LABSCHOOL UNESA
Fatima Ayu Fernanda, Dewi Lutfiati, Sri Dwiyantri, Dindy Sinta Megasari
427–433
19. Penerapan Media Video Tutorial Pada Kompetensi Dasar Penataan Sanggul Top Style Kelas XI di SMKN 3 Kediri
Novikasari Jati Permata, Nia Kusstianti, Maspiyah, Biyan Yesi Wilujeng
434–440

20. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PENATAAN SANGGUL EVENING STYLE DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK ANYAM PADA SISWA KELAS XI SMK NEGERI 6 SURABAYA
Adila Rachmah Juliag, Octaverina Kecvara Pritasari, Sri Usodoningtyas, Biyan Yesi Wilujeng
441–448
21. PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING (DL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PERAWATAN WAJAH TIDAK BERMASALAH SECARA MANUAL DI SMKN 1 BUDURAN SIDOARJO
Tasya Agita, Biyan Yesi Wilujeng, Mutimmatul Faidah, Dindy Sinta Megasari
449–455
22. PENERAPAN PROBLEM BASED LEARNING PADA MATERI HAND BOUQUET UNTUK MENINGKATKAN PERFORMA AKADEMIK SISWA KELAS XI KECANTIKAN 1 SMKN 6 SURABAYA
Vika Nurul Izzah, Dewi Lutfiati, Nia Kusstianti, Mutimmatul Faidah
456–463
23. Creation of Rayana Henna Molding Inspired by Melayu Wedding Clothing and Accessories
Endryana Putri Wahyu Purwida, Mutimmatul Faidah, Sri Usodoningtyas, Nieke Andina Wijaya
464–470
24. ANALISIS KEPUASAN PELANGGAN TERHADAP KUALITAS HASIL TREATMENT SULAM ALIS TEKNIK OMBRE DI SALON BBC HAIR AND BEAUTY STUDIO
Tasya Vinanda Panestuti, Octaverina Kecvara Pritasari, Sri Dwiyaniti, Novia Restu Windayani
471–478

ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI CALON KONSUMEN DALAM MEMILIH JASA *MAKEUP ARTIST* (MUA) DI SURABAYA

Shalsyabilla Marsya Addilia

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

shalsyabilla.21067@mhs.unesa.ac.id

Nia Kusstianti¹, Octaverina Kechvara Pritasari², Sri Dwiyantri³

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

niakusstianti@unesa.ac.id

Abstrak

Jasa *Makeup Artist* (MUA) di Indonesia, khususnya di kota-kota besar seperti Surabaya, telah melihat pertumbuhan yang luar biasa dalam beberapa tahun terakhir. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor mana yang paling berpengaruh dalam pengambilan keputusan oleh calon konsumen. Metode penelitian yang dipilih adalah survei deskriptif dengan analisis korelasi, dan teknik pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner. Penelitian ini dilaksanakan di Surabaya dengan cara menyebarkan kuesioner melalui pemilihan sampel dengan menerapkan metode *Non-Probability Sampling* dengan tipe *Purposive Sampling* yakni pengambilan sampel yang didasarkan pada kebutuhan penelitian kepada 50 responden. Temuan penelitian meliputi (1) gambaran umum tentang lokasi penelitian, (2) gambaran umum responden yang mencakup usia, jenis kelamin, tempat tinggal, dan profesi, serta (3) data tentang faktor-faktor yang mempengaruhi calon konsumen yang didapat melalui uji validitas, uji reliabilitas menunjukkan semua variabel dapat dipercaya dan hasil analisis deskriptif. Hasil dari penelitian ini mengindikasikan bahwa ada tujuh elemen yang mempengaruhi keputusan calon konsumen dalam memilih jasa *Makeup Artist* (MUA) di Surabaya dari tujuh elemen tersebut faktor yang berdominan mempengaruhi calon konsumen dalam memilih jasa *Makeup Artist* (MUA) adalah faktor produk dan layanan. Melalui temuan ini, diharapkan agar para *Makeup Artist* (MUA) di Surabaya dapat terus mempertahankan dan meningkatkan kualitas layanan konsumen.

Kata Kunci: Faktor Yang Mempengaruhi Calon Konsumen, Jasa *Makeup Artist* (MUA)

Abstract

Abstract of Makeup Artist (MUA) services in Indonesia, especially in large cities like Surabaya, has seen remarkable growth in recent years. This study aims to identify which factors are most influential in the decision-making process of potential consumers. The chosen research method is descriptive survey with correlation analysis, and data collection techniques are performed through questionnaires. This research was conducted in Surabaya by distributing questionnaires using a non-probability sampling method with purposive sampling, which refers to samples based on research needs with 50 respondents. The research findings include (1) an overview of the research location, (2) an overview of the respondents that includes age, gender, place of residence, and profession, as well as (3) data regarding factors influencing potential consumers obtained through validity tests and reliability tests that show all variables are reliable and the results of descriptive analysis. The results of this study indicate that there are seven elements influencing potential consumers' decisions in choosing Makeup Artist (MUA) services in Surabaya, with the dominant factor influencing potential consumers in choosing Makeup Artist (MUA) services being the product and service factors. Through these findings, it is hoped that Makeup Artists (MUA) in Surabaya can continue to maintain and improve the quality of consumer services.

Keywords: Factors Influencing Potential Consumers, Makeup Artist (MUA) Services

PENDAHULUAN

Industri kecantikan, terutama layanan *Makeup Artist* (MUA), mengalami pertumbuhan yang sangat cepat seiring dengan meningkatnya perhatian publik terkait penampilan serta trend kecantikan. Surabaya sebagai salah satu kota besar di Indonesia, memiliki pasar untuk jasa MUA yang sangat kompetitif dengan beragam pilihan yang tersedia bagi calon pelanggan. Kualitas

pelayanan, pengalaman, dan aspek praktis seperti biaya, tempat, serta reputasi penyedia layanan merupakan beberapa elemen yang berpengaruh pada pilihan konsumen dalam menggunakan jasa *Makeup Artist* (MUA) (Wulandari, 2020). Faktor lain seperti harga yang bersaing dan komentar konsumen sebelumnya, juga sangat berpengaruh pada proses pemilihan (nur Safira, dkk., 2020). Banyak calon pelanggan yang

mencari layanan MUA dengan mutu terbaik, harga yang wajar, dan pelayanan yang profesional. Penelitian oleh Cahyadi dan Harjanti (2022) membuktikan bahwa perhatian masyarakat terhadap penampilan semakin meningkat, sehingga membuat layanan bridal dan make-up menjadi semakin populer. Berdasarkan Lucas dan Britt yang dikutip dalam Fitri (2018) terdapat beberapa elemen yang mempengaruhi ketertarikan konsumen untuk melakukan pembelian, yaitu elemen perhatian, elemen ketertarikan, elemen kepercayaan, dan elemen pengambilan keputusan. Sementara itu, menurut Philip Kotler dan Kevin Lane Keller (2017) tindakan dan proses pembelian konsumen sejatinya dipengaruhi oleh faktor-faktor pribadi, budaya, sosial, serta psikologis.

Cinthiya et al. (2020) menemukan bahwa layanan yang disediakan dan tarif yang disediakan memiliki dampak signifikan pada kepuasan pelanggan dengan layanan rias pengantin. Ini menandakan bahwa kedua aspek tersebut adalah faktor penting yang dipertimbangkan oleh konsumen saat memutuskan untuk menggunakan jasa *Makeup Artist (MUA)*. Maksud kajian yakni untuk menganalisis dan mengetahui elemen-elemen yang berpengaruh terhadap pilihan calon pelanggan dalam menggunakan jasa *Makeup Artist (MUA)* di Surabaya. Dengan mengenali elemen-elemen tersebut, diharapkan temuan penelitian ini dapat memberikan perspektif kepada para profesional di bidang *Makeup Artist (MUA)* untuk mengoptimalkan strategi pemasaran dan layanan mereka demi memenuhi harapan calon konsumen.

Menurut Handayani (2012) konsumen adalah orang-orang yang memanfaatkan produk atau layanan, baik untuk tujuan pribadi atau dalam lingkungan bisnis. Perilaku pembeli merujuk pada cara seseorang menggunakan, memperoleh, dan menggunakan barang serta layanan, termasuk pilihan yang diambil setelah tindakan tersebut. Rangkuti (2009) penelitian tentang perilaku konsumen dapat dilakukan dengan menanggapi penampilan rangsangan pemasaran konsumen dan lingkungan. Berdasarkan Damati, dkk (2017), pilihan yang diambil oleh konsumen adalah suatu langkah dalam mengatasi masalah yang melibatkan pencarian informasi, identifikasi permasalahan, beberapa evaluasi, dan akhirnya mengambil keputusan untuk bertransaksi yang dilakukan oleh konsumen.

Pelayanan jasa adalah salah satu bagian yang krusial dalam ekonomi masa kini, terutama karena kontribusinya dalam menambah nilai melalui pengalaman yang dialami oleh pelanggan. Dalam memberikan layanan sebagai *Makeup Artist (MUA)*, aspek-aspek kualitas pelayanan seperti ketepatan (reliability), kepedulian (empathy), dan kemampuan untuk cepat tanggap (responsiveness) sangat penting

guna menjamin kepuasan bagi para pelanggan (Nurbuat et al., 2013).

Makeup Artist (MUA) merupakan seorang ahli terampil yang memanfaatkan wajah sebagai kanvas untuk menghasilkan karya seni, menggunakan produk kecantikan sebagai instrumen untuk melakukan riasan (Ariefien & Wiwitan, 2019). Menurut Maria Dhaniartha (2019) seorang makeup artist, yang biasanya kita sebut MUA, adalah salah satu pekerjaan yang fokus pada dunia kecantikan. *Makeup Artist (MUA)* adalah individu ahli yang terampil dalam mendandani wajah guna memperbaiki penampilan individu atau calon pelanggan.

METODE

Penelitian ini menerapkan metodologi kuantitatif untuk mengeksplorasi dampak dari sejumlah elemen terhadap pilihan konsumen saat menentukan layanan *Makeup Artist (MUA)* di Surabaya. Penelitian ini menerapkan jenis pendekatan survei deskriptif dengan evaluasi korelasi. Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menguji dugaan dan mengevaluasi variabel-variabel independen seperti aspek pribadi, psikologis, sosial, produk dan layanan, promosi, citra, serta faktor dari luar yang berpengaruh terhadap variabel dependen yaitu keputusan konsumen (Mirna, 2022). Lokasi untuk penelitian ini terletak di Kota Surabaya. Populasi penelitian ini terdiri dari semua calon konsumen yang telah atau bermaksud memanfaatkan layanan *Makeup Artist (MUA)* di Surabaya.

Proses pemilihan sampel menerapkan metode *nin-probability sampling* dengan tipe *purposive sampling* di mana pengambilan sampel didasarkan pada kebutuhan penelitian. Dengan sejumlah 50 partisipan yang dibatasi berdasarkan pekerjaan dari calon pelanggan yang memilih layanan *Makeup Artist (MUA)*. Metode pengumpulan informasi yang diterapkan mencakup pengamatan, evaluasi hasil belajar, serta angket. Teknik pengolahan data melalui rumus analisis deskriptif persentase berikut:

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

Keterangan:

P= Proporsi respon dari para responden dalam kategori tertentu

F= Jumlah respon yang diberikan oleh responden dalam kategori tersebut

N= Jumlah keseluruhan responden yang ikut serta dalam penelitian

Tabel 1. Persentase Analisis Data Deskriptif

Persentase (%)	Interpretasi
0% - 20%	Sangat Lemah/Kurang Baik
21% - 40%	Lemah/Kurang Baik
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat/Baik
81% - 100%	Sangat Kuat/Sangat Baik

Sumber: Ridwan (2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Kota Surabaya menurapakan nama daerah di Indonesia sebagai ibu kota Provinsi Jawa Timur. Berikut ini adalah gambaran responden dalam penelitian ini:

Tabel 2. Data Pribadi Responden

No.	Profil Responden	Frekuensi	Persentase
1.	Umur		
a.	<20 Tahun	10	20%
b.	>20-30 Tahun	33	66%
c.	>31-40 Tahun	1	2%
d.	>41 Tahun	6	12%
2.	Jenis Kelamin		
a.	Laki-laki	0	0%
b.	Perempuan	50	100%
3.	Domisili		
a.	Surabaya Pusat	8	16%
b.	Surabaya Timur	6	12%
c.	Surabaya Barat	19	38%
d.	Surabaya Selatan	12	24%
e.	Surabaya Utara	5	10%
4.	Jenis Pekerjaan		
a.	Pelajar	5	10%
b.	Mahasiswa/i	10	20%
c.	Pegawai Swasta	7	14%
d.	Pegawai Negeri Sipil (PNS)	5	10%
e.	Wirausaha	5	10%
f.	Tenaga Pengajar	5	10%
g.	Freelancer	8	16%
h.	Ibu Rumah Tangga	5	10%

Data dari kuesioner yang dirancang digunakan untuk memahami elemen-elemen yang berpengaruh terhadap para calon pelanggan dalam memilih layanan *Makeup Artist (MUA)* di Surabaya. Ringkasan hasil analisis tanggapan konsumen disampaikan berdasarkan faktor-faktor yang ditetapkan di bawah ini:

1. Uji Validitas

Dari pengujian validitas yang telah dilakukan, didapatkan bahwa nilai r yang dihitung untuk setiap item melebihi r tabel, kesimpulannya variabel X1, X2, X3, X4, X5, X6, dan X7 dapat dikatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berfungsi sebagai pengukur bagi sebuah kuesioner yang menjadi indikator dari variabel atau konstruksi (Ghozali, 2018;45). Dari pengujian keandalan dapat terlihat bahwa hasil evaluasi keandalan menunjukkan jika semua variabel mempunyai nilai yang lebih tinggi dari *cronbach-*

alpha yaitu 0,60. Oleh karena itu, seluruh variabel bisa dianggap sebagai reliabel dan dapat diteruskan untuk penelitian berikutnya.

3. Hasil Analisis Deskriptif Presentase

a. Hasil analisis faktor pribadi

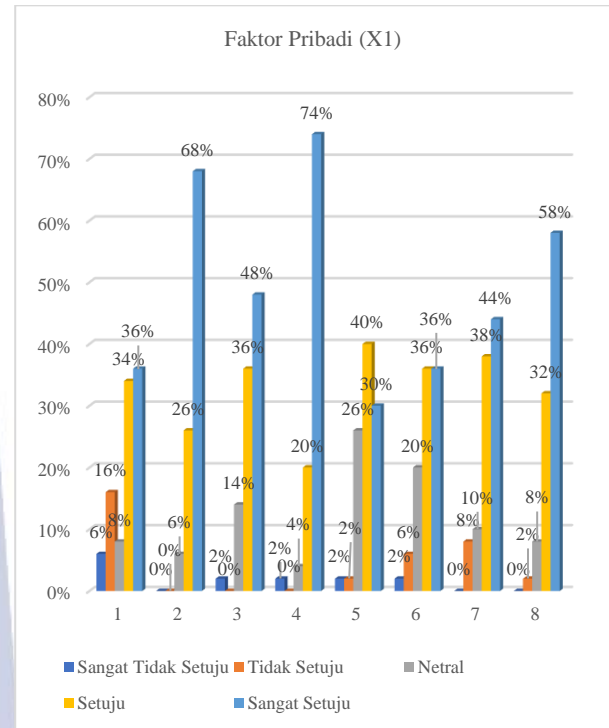


Diagram 1. Hasil analisis faktor pribadi

b. Hasil analisis faktor psikologis

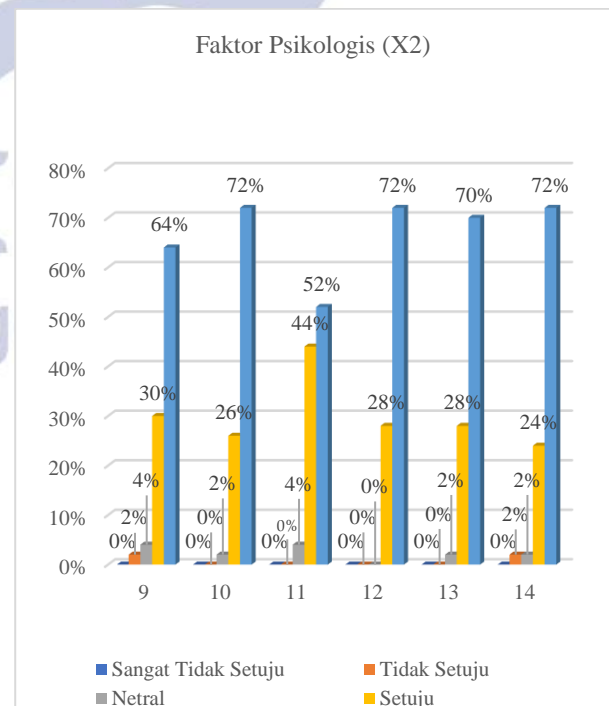


Diagram 2. Hasil analisis faktor psikologis

c. Hasil analisis faktor sosial

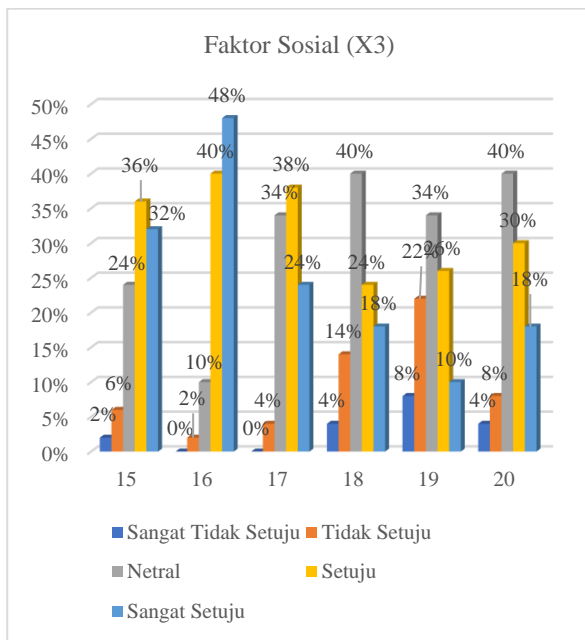


Diagram 3. Hasil analisis faktor sosial

d. Hasil analisis faktor produk dan layanan

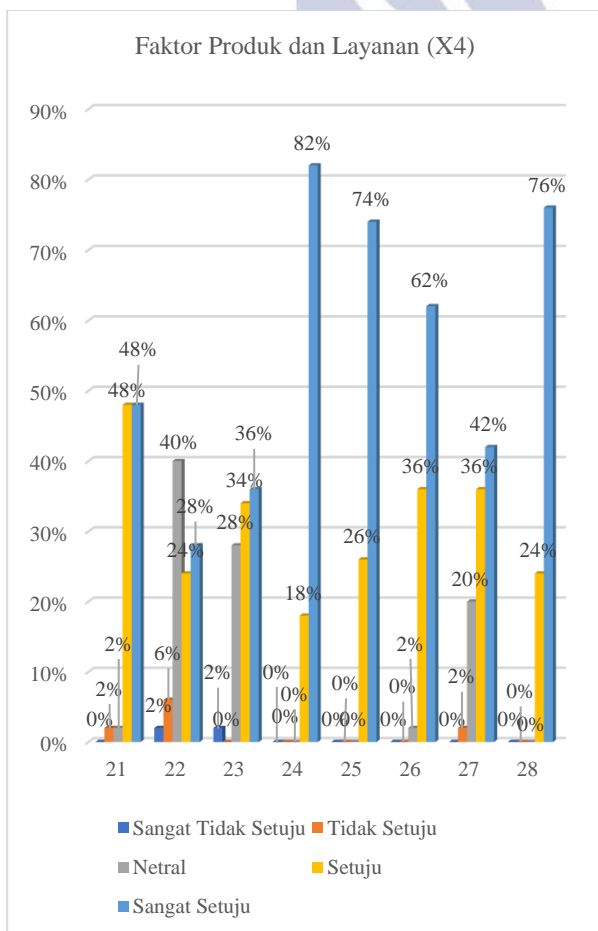


Diagram 4. Hasil analisis faktor produk dan layanan

e. Hasil analisis faktor promosi dan pemasaran

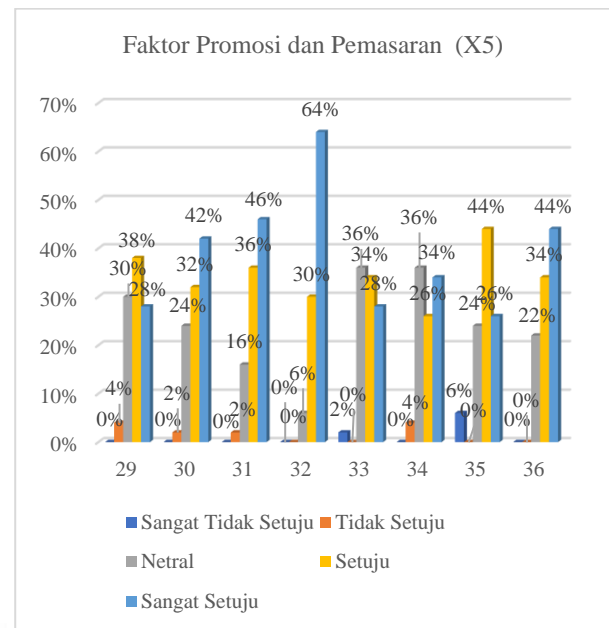


Diagram 5. Hasil analisis faktor promosi dan pemasaran

f. Hasil analisis faktor reputasi MUA

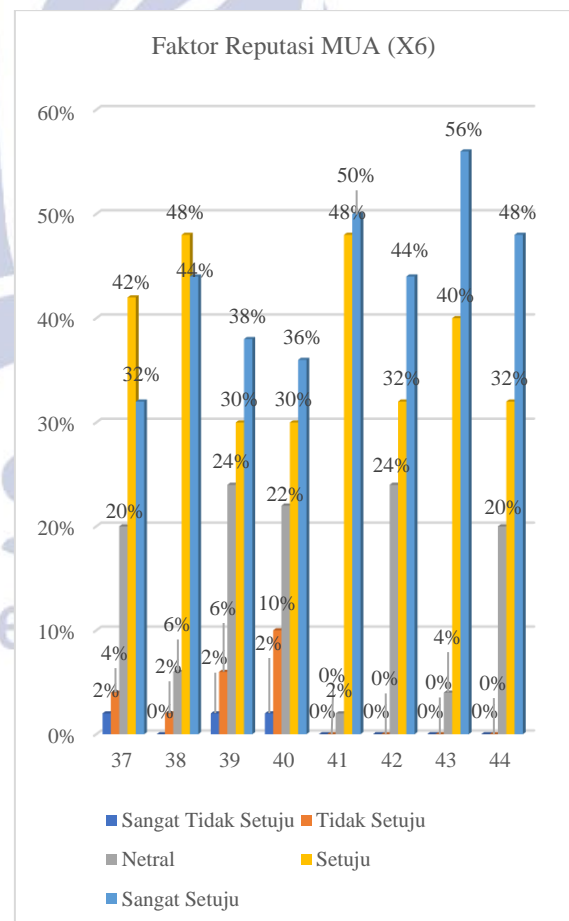


Diagram 6. Hasil analisis faktor reputasi MUA

g. Hasil analisis faktor eksternal

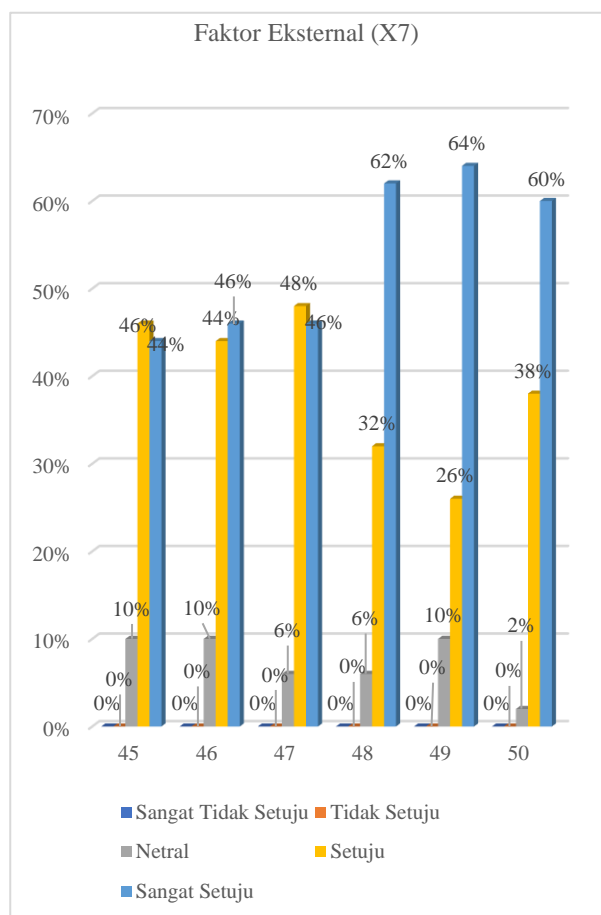


Diagram 7. Hasil analisis faktor eksternal

Pembahasan

1. Faktor pribadi

Dalam hal elemen pribadi, data menunjukkan bahwa pernyataan "Saya memilih MUA yang sesuai dengan anggaran saya" direspon sangat setuju oleh 74% dari konsumen yang ditanyai. Mangkunegara dalam Subianto (2007) menyebutkan bahwa keputusan yang diambil konsumen dalam menentukan MUA berdasarkan anggaran pribadi menunjukkan adanya evaluasi rasional yang memperhitungkan situasi ekonomi. Tindakan ini menggambarkan usaha konsumen untuk menilai dan menimbang nilai suatu layanan sebelum mereka membuat keputusan untuk membeli. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aspek pribadi, terutama dari perspektif pendapatan, memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perilaku konsumen dalam memilih jasa MUA di Surabaya.

2. Faktor psikologis

Pada dimensi psikologis, terungkap bahwa ungkapan "Saya memilih MUA yang saya anggap berkualitas baik" mendapatkan respon sangat setuju tertinggi dengan persentase mencapai 72% dari responden. Kotler dan Keller (2012) mengemukakan bahwa elemen psikologis seperti cara pandang,

dorongan, dan keyakinan memiliki dampak signifikan terhadap pilihan pembelian. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa faktor psikologis, terutama dalam konteks cara pandang, memiliki peran penting dalam memengaruhi tindakan calon konsumen saat memilih jasa makeup artist di Surabaya.

3. Faktor sosial

Dalam aspek sosial, terungkap bahwa ungkapan "Saya memilih MUA karena melihat ulasan positif dari orang-orang yang pernah menggunakan jasanya" mendapatkan tingkat persetujuan tertinggi, dengan 48% responden mengungkapkan sangat setuju. Merujuk pada analisis deskriptif oleh Ridwan (2015:15), faktor sosial ini termasuk dalam kategori cukup, karena meskipun cukup dominan, persentasenya masih di bawah nilai yang menunjukkan pengaruh sangat besar. Maka, disimpulkan bahwa faktor sosial, terutama dalam bentuk rekomendasi, memainkan peran penting dalam desain perilaku klien potensial saat memilih layanan MUA di Surabaya.

4. Faktor produk dan layanan

Berdasarkan data dari responden mengenai faktor produk dan layanan saat memilih jasa *Makeup Artist (MUA)* di Surabaya, diperoleh temuan bahwa pernyataan "Saya memilih MUA yang mempertahankan kebersihan alat dan produknya" mendapatkan persentase tertinggi, yakni mencapai 82% di antara 50 responden yang mengaku sangat setuju. Seperti yang dinyatakan oleh Sulistiyowati (2022) dan Nurbuat et al. (2013) dimensi akurasi, empati, dan responsif memiliki dampak besar pada kepuasan pelanggan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pengaturan konsumen sangat dipengaruhi oleh perspektif kualitas layanan, terutama ketika memutuskan layanan MUA, dalam kaitannya dengan alat dan kebersihan produk.

5. Faktor promosi dan pemasaran

Berdasarkan data yang diperoleh dari angket, terlihat bahwa pada aspek promosi dan pemasaran, sub-variabel portofolio memiliki pengaruh terbesar terhadap pilihan konsumen. Hal ini terlihat dari jawaban pada pertanyaan "Saya memilih MUA karena portofolionya mencerminkan gaya makeup yang saya inginkan," yang mendapatkan persentase sangat setuju sebesar 64% dari total 50 responden. Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa portofolio merupakan faktor krusial dalam strategi pemasaran layanan MUA, karena secara langsung memengaruhi perilaku konsumen saat membuat keputusan.

6. Faktor reputasi MUA

Pengolahan data kuesioner, mendapatkan hasil pada aspek reputasi *Makeup Artist (MUA)*, sub-variabel citra merek memiliki pengaruh terbesar terhadap keputusan pembeli. Ini terlihat dari pernyataan pada pertanyaan "Saya memilih MUA yang memiliki citra profesional

dan terpercaya”, yang mendapatkan tingkat persetujuan sangat tinggi sebesar 56% di antara 50 responden yang berpartisipasi. Oleh karena itu, kita bisa menyimpulkan bahwa dalam layanan MUA, citra merek yang baik menjadi faktor krusial bagi calon konsumen saat menentukan keputusan untuk membelinya.

7. Faktor eksternal

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan terhadap 50 peserta, terlihat bahwa pada faktor eksternal yang mencakup sub-variabel lokasi MUA, pilihan pelanggan dan ketersediaan layanan di tempat makeup artist, sub-variabel ketersediaan layanan di lokasi menjadi pertimbangan yang paling signifikan. Ini terlihat dari pernyataan pada pertanyaan yang menyatakan “Saya memilih MUA yang menawarkan layanan makeup di rumah atau tempat acara”, yang mendapatkan persentase sangat setuju tertinggi yaitu 64%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ketersediaan layanan di lokasi ialah salah satu faktor penting yang mempengaruhi pilihan konsumen dalam menentukan MUA. Seorang makeup artist yang dapat memberikan layanan yang fleksibel dan berpindah-pindah akan lebih menarik di mata konsumen, khususnya di kota-kota besar seperti Surabaya.

PENUTUP

Simpulan

Secara keseluruhan, terdapat tujuh elemen yang memengaruhi pilihan calon klien dalam memilih jasa *Makeup Artist (MUA)* di Surabaya, yaitu elemen pribadi, elemen psikologis, elemen sosial, elemen produk dan layanan, elemen promosi dan pemasaran, elemen reputasi MUA, serta elemen eksternal. Di antara ketujuh elemen itu, elemen produk dan layanan adalah yang paling berpengaruh terhadap pilihan konsumen. Selain itu, elemen pribadi dan psikologis juga menunjukkan dampak yang signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemilihan jasa MUA oleh calon konsumen di Surabaya dipengaruhi oleh berbagai elemen, di mana kualitas layanan, kecocokan harga, dan reputasi adalah faktor utama dalam proses pengambilan keputusan.

Saran

Diharapkan kepada para *Makeup Artist (MUA)* di Surabaya untuk selalu mempertahankan dan meningkatkan mutu layanan, terutama dalam aspek kebersihan peralatan serta hasil make-up yang profesional dan memenuhi harapan pelanggan. Selain itu, penelitian mendatang diharapkan dapat melibatkan lebih banyak responden, menerapkan metode analisis kuantitatif yang lebih canggih (seperti regresi atau SEM), serta mencakup area yang lebih luas agar hasilnya dapat lebih umum dan menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyadi, A. J., & Harjanti, D. (2022). Faktor yang mempengaruhi kepuasan konsumen dan minat beli ulang pada bisnis bridal dan make-up. *[Nama Jurnal]*, 14(2), 17–144. <https://doi.org/xxxxx> (jika ada DOI atau URL)
- Damiati, dkk. (2017) Perilaku konsumen. Depok: Rajawali Pers.
- Daniartha, A. M. (2024). Strategi personal branding MakeUp Artist (MUA) peduli lingkungan melalui media sosial (Studi kasus Sarah Erial dalam akun Instagram @erialsr.makeupart). *Jurnal Ilmu Komunikasi*, [volume]([nomor]), [halaman]. [https://doi.org/\[jika ada DOI\]](https://doi.org/[jika ada DOI])
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariete dengan program IBM SPSS 23* (Edisi 9). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hidayani, S. (2008). *Aspek hukum perlindungan konsumen dalam pelayanan air bersih pada PDAM Tirtasari Binjai* (Laporan karya ilmiah, Universitas Medan Area). Universitas Medan Area. <https://repositori.uma.ac.id/handle/123456789/13121>
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2012). *Marketing management: Global edition* (14th ed.). Pearson Education.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2017). *Marketing management* (15th ed.). Pearson Education Limited.
- Lucas, D. B., & Britt, S. H. (2018). *Advertising psychology and research*. New York: McGraw-Hill.
- Mirna, A. (2022). Pengaruh faktor personal, psikologis, sosial, produk dan layanan, promosi, reputasi, dan faktor eksternal terhadap keputusan konsumen. *Jurnal Manajemen Pemasaran*, 10(2), 45–56.
- Nur Safira, A., Dwiyantri, S., Megasari, D. S., & Puspitorini, A. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi kesuksesan makeup artist (mua) hits di Indonesia dalam menjalankan usaha di bidang jasa makeup. *Jurnal Tata Rias*, 10(2), 165-176.
- Nurbuat, E. M., Katili, P. B., & Arina, F. (2013). Analisis pengaruh kualitas pelayanan jasa terhadap kepuasan konsumen LP3G menggunakan structural equation modeling. *Jurnal Teknik Industri Untirta*, 1(1). (Tambahkan halaman jika tersedia)
- Rangkuti, F. (2009). *Strategi promosi yang kreatif dan analisis kasus integrated marketing communication*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

- Riduwan. (2015). *Metode dan teknik menyusun proposal penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Subianto, T. (2007). Studi tentang perilaku konsumen beserta implikasinya terhadap keputusan pembelian. *Jurnal Ekonomi Modernisasi*, 3(3), 165–182.
- Wulandari, W. R. (2020). Kualitas make up, kualitas pelayanan, dan persepsi konsumen terhadap make up artist pria. *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 2(20), 1–10.



PENERAPAN MEDIA VIDEO TUTORIAL RIAS WAJAH FILM DRAMA KOREA TRUE BEAUTY DI
SMK NEGERI 1 POGALAN

Citra Panca Paramita

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

citrapanca.21026@mhs.unesa.ac.id

Octaverina Kecvara Pritasari¹, Dewi Lutfiati², Sri Dwiyanti³

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

octaverinakecvara@unesa.ac.id

Abstrak

Video tutorial merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik serta membantu meningkatkan pemahaman siswa. Tujuan utama studi ini adalah untuk mengevaluasi kualitas media pembelajaran, mengukur hasil belajar siswa, dan mengidentifikasi tanggapan siswa terhadap penggunaan media tersebut. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*) model pengembangan yang digunakan yaitu 4D (*Define, Design, Develop, Dissemination*). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket, penilaian hasil belajar psikomotorik, dan observasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa lembar observasi kelayakan media, soal tes hasil belajar, dan lembar kuisioner respon siswa. Objek dan Subjek penelitian ini adalah rias wajah film dan 36 siswa kelas XI TKKR 2 SMKN 1 Pogalan. Data dianalisis menggunakan perhitungan nilai rerata. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Penilaian terhadap kelayakan media dari aspek media, materi, dan bahasa menghasilkan rerata skor 4,77 yang termasuk dalam kategori “sangat layak”; (2) Nilai psikomotorik siswa mencapai rerata 86, yang melampaui KKTP sebesar 80, sehingga dinyatakan tuntas secara keseluruhan; (3) Respon siswa terhadap media pembelajaran menunjukkan rerata skor 4,84 dengan kategori “sangat layak”. Dari temuan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media video tutorial sangat efektif kegunaannya dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Video Tutorial, Rias Wajah Film, Drama Korea *True Beauty*.

Abstract

Video tutorials are one form of learning media that can provide a more interesting learning experience and help improve student understanding. The purpose of this study is to assess if learning media is feasible, assess student learning objectives and determine how students react to media use. The type of research used is R&D (Research and Development) the development model used is 4D (Define, Design, Develop, Dissemination). Questionnaires, psychomotor learning outcome assessments, and observation were the methods utilized to collect the data. The data collection instruments used are media feasibility observation sheets, learning outcome test questions, together with learner response questionnaires. The objects and subjects of this research were film make-up and 36 class XI TKKR 2 SMKN 1 Pogalan students. Data were analyzed using the calculation of average grade. The study's findings demonstrated that: (1) Assessment of media feasibility from the aspects of media, materials, and language produced a mean score of 4.77, falling into the "very feasible" range; (2) Students' psychomotor scores reached an average of 86, which exceeded the KKTP of 80, so that it was declared complete overall; (3) Student responses to learning media showed an average rating of 4.84 in the "extremely appropriate" category. These results indicate that using video tutorial media in the learning process is highly beneficial.

Keywords: Media Development, Video Tutorials, Film Makeup, Korean Drama *True Beauty*.

PENDAHULUAN

Inovasi digital berperan besar dalam membentuk ulang sektor pendidikan. Akses terhadap pembelajaran kini menjadi lebih luas dan fleksibel berkat kemajuan digital yang memungkinkan proses belajar dilakukan kapan saja dan di mana saja (Nashrullah dkk., 2025). Menurut Citraningsih & Wiranata (2022), teknologi digital memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan interaktif bagi siswa. Dalam konteks ini,

penggunaan media pembelajaran merupakan elemen krusial dalam mendukung proses edukasi yang efisien dan menyenangkan. Media mampu menstimulasi perhatian dan emosi siswa sehingga meningkatkan capaian belajar siswa secara signifikan (Hasan, 2021; Safitri, 2024).

Bersumber pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, disebutkan bahwa penyelenggaraan pendidikan harus mendorong peserta

didik mengembangkan potensinya secara aktif. Hal ini mencakup kecerdasan, keterampilan, dan kepribadian yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian, keberadaan media pembelajaran menjadi sarana utama dan perlu diperhatikan dalam mencapai tujuan pendidikan. Di era digital ini, media berbasis visual seperti video tutorial dinilai mampu menjawab tantangan tersebut dengan menyediakan materi yang menarik, mudah diakses, dan sesuai dengan berbagai gaya belajar siswa (Suhra dkk, 2023).

Tata Kecantikan Kulit dan Rambut (TKKR) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) membutuhkan media pembelajaran khusus untuk meningkatkan keterampilan tata rias wajah. Tren kecantikan remaja saat ini menunjukkan minat yang tinggi terhadap rias wajah bergaya Korea yang bersifat natural dan korektif. Fenomena ini terlihat dari popularitas drama Korea seperti *True Beauty*, yang menampilkan proses tata rias sehari-hari dengan hasil akhir yang halus dan alami (Angelita, 2023). Tayangan ini telah banyak ditonton oleh remaja Indonesia dan secara tidak langsung memengaruhi gaya rias mereka, termasuk siswa SMK jurusan tata kecantikan (Bilibili.tv, 2023),

Observasi awal di SMKN 1 Pogalan menunjukkan bahwa siswa jurusan tata kecantikan kulit dan rambut sudah mempraktikkan gaya make up korektif seperti yang ditampilkan dalam drama Korea. Namun, terdapat keterbatasan dalam penyediaan media pembelajaran pendukung, khususnya video tutorial yang relevan dan terstandar. Guru mengalami kendala dalam mengembangkan media secara mandiri karena keterbatasan waktu dan beban kerja yang tinggi. Padahal, media pengajaran yang efektif seperti tutorial video dapat meningkatkan pembelajaran dan memenuhi kebutuhan siswa dengan kemampuan belajar visual dan kinestetik.

Video tutorial dalam teknik rias wajah film yang mengambil inspirasi dari gaya natural Korea seperti yang ditampilkan dalam drama *True Beauty*. Media ini tidak hanya akan memperkaya sumber belajar, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar dan ikut serta aktif siswa dalam kelas. Dengan memanfaatkan aplikasi pengolah video seperti *Canva* dan *Capcut*, guru dapat menyajikan materi secara menarik dan interaktif. Menurut Triningsih (2021) media *canva* membantu guru serta siswa belajar tentang teknologi, kreativitas, keterampilan serta keunggulan lainnya karena desain yang dibuat dengannya dapat meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam kegiatan belajar dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media video tutorial rias wajah film drama Korea *True Beauty* dalam pembelajaran di SMKN 1 Pogalan sebagai inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan

kualitas pendidikan keterampilan tata rias wajah dengan memperhatikan beberapa aspek seperti: 1) mengetahui tingkat kepantasan media pembelajaran berupa video tutorial rias wajah film drama Korea *True Beauty*; 2) menggambarkan hasil belajar keterampilan praktik siswa SMKN 1 Pogalan dalam mencapai capaian pembelajaran rias wajah film; dan 3) mengevaluasi tanggapan siswa mengenai proses belajar mengajar dengan media video tutorial rias wajah film drama Korea *True Beauty* sebagai medianya.

Pembaruan media pada pendidikan tata rias cukup dipertimbangkan dengan dalil bahwa pendidikan tata rias merupakan kombinasi dari teori dan praktik, dan terus berkembang dengan perubahan waktu dan teknologi. Oleh karena itu, kemajuan teknologi yang sangat cepat turut mendorong peningkatan mutu pengajaran melalui berbagai pembaruan dalam proses belajar mengajar, sehingga materi lebih mudah dikuasai oleh siswa dan proses belajar menjadi lebih variatif serta tidak membosankan. Menurut Siregar (2024) Untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dan mencapai sasaran yang diinginkan, pemilihan media pembelajaran harus dilakukan secara cermat.

Media pembelajaran pada studi ini adalah media video pembelajaran yang dapat diartikan sebagai media audio visual yang yang dinilai dari aspek visual, audio, tipografi, bahasa, materi, dan penyajian. Menyajikan informasi pembelajaran yang efektif dalam pemahaman dan menarik. Menggunakan video sebagai alat pengajaran dapat membantu siswa memahami materi dan membuat proses pembelajaran lebih menarik (Ummar, 2023). Media video yang baik perlu memperhatikan tiga aspek utama: tampilan, isi/materi, dan kebahasaan. Aspek tampilan mencakup desain yang menarik, kesesuaian tata letak, pemilihan font dan ketepatan warna, serta kualitas audio-visual yang jernih dan mendukung (Sa'diyah, 2023).

METODE

Pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) menjadi topik utama yang pada dasarnya menggambarkan tahapan-tahapan pelaksanaan penelitian. Tujuan utama dari metode ini adalah untuk menciptakan suatu produk berdasarkan analisis kebutuhan serta menguji efektivitasnya, sehingga produk tersebut dapat dimanfaatkan secara optimal oleh masyarakat luas. Penelitian ini bersifat jangka panjang dan dilakukan secara bertahap, bahkan dapat berlangsung dalam beberapa tahun (longitudinal) (Sugiyono, 2022).

Penelitian ini terlaksana di SMK Negeri 1 Pogalan pada November 2023 – Maret 2025. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa video tutorial melalui tahapan observasi, pengumpulan data,

kajian pustaka, pembuatan instrumen dan video, serta validasi oleh enam ahli. Validasi dilakukan dengan mempertimbangkan kelayakan media, sedangkan uji coba bertujuan mengukur efektivitas penggunaannya.

Setelah itu, dilakukan uji coba kepada siswa untuk mengetahui respon dan hasil belajar psikomotorik. Uji coba melibatkan siswa kelas XI TKKR 2 dengan jumlah 36 siswa.



Bagan 1. Langkah-langkah penggunaan model pengembangan 4D

Penelitian ini berfokus pada pengembangan dan penelitian. Melalui penggunaan kuesioner, uji kompetensi praktik, dan observasi, data dikumpulkan untuk penelitian ini dari tahap definisi hingga penyebarannya. Lembar validasi instrumen dan lembar instrumen validasi kelayakan media disusun menggunakan skala *likert* sebagai panduan pengisian poin sebagai berikut.

Tabel 1. Skala Penilaian Instrumen

Nilai rerata	Pernyataan
1	Sangat Tidak Baik
2	Tidak Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

Kelayakan media berisikan aspek kualitas media, aspek materi dan aspek bahasa. Lembar penilaian kinerja berperan mengumpulkan data hasil belajar siswa, khususnya saat siswa melakukan praktik. Sedangkan lembar instrumen respon siswa ditujukan untuk memperoleh data respon siswa terhadap proses pembelajaran yang disusun menggunakan skala *likert* dengan aspek 1) Media pembelajaran meningkatkan minat. 2) Kejelasan pengambilan gambar. 3) Kejelasan warna teks. 4) Kejelasan suara. 5) Media pembelajaran memiliki daya tarik yang tinggi. 6) Media pembelajaran mengembangkan daya imajinasi. 7) Ketepatan gaya belajar. 8) Kebermanfaatan media pembelajaran. 9) Media pembelajaran meningkatkan kreatif, berpikir kritis, dan aktifan. 10) Bahasa mudah dipahami. 11) Ketepatan pemilihan huruf. 12) Media pembelajaran meningkatkan perhatian siswa. 13) Keefektifan bahasa dan 14) Ejaan mudah dibaca.

Metode analisis yang digunakan untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran serta respon siswa dilakukan melalui perhitungan nilai rerata. Analisis ini bertujuan untuk menilai sejauh mana media tersebut layak digunakan, dengan bantuan perhitungan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rerata

$\sum xi$ = Jumlah nilai dari setiap validator

n = Jumlah validator

Rentang kriteria kelayakan produk diperoleh dengan menghitung selisih antara skor maksimum dan skor minimum, kemudian hasilnya dibagi berdasarkan jumlah kategori penilaian yang telah ditetapkan (Anisah, 2023).

Tabel 2. Kriteria Hasil Analisis Terhadap Kelayakan Media

Nilai rerata	Kategori
1,00 – 1,50	Sangat Kurang Layak
1,51 – 2,50	Kurang Layak
2,51 – 3,50	Cukup Layak
3,51 – 4,50	Layak
4,51 – 5,00	Sangat Layak

(Sumber : Riduwan, 2014)

Penelitian ini menilai capaian belajar siswa pada ranah psikomotorik (praktik) menggunakan lembar penilaian kinerja. Ketuntasan belajar dibagi menjadi dua: individu dan klasikal. Secara individu, siswa dinyatakan tuntas jika nilainya ≥ 80 . Secara klasikal, ketuntasan dihitung menggunakan rumus:

$$P = \left(\frac{\text{Jumlah siswa tuntas} \geq 80}{\text{Jumlah total siswa}} \right) \times 100\%$$

Ketuntasan klasikal dianggap berhasil jika 100% siswa mencapai nilai ≥ 80 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

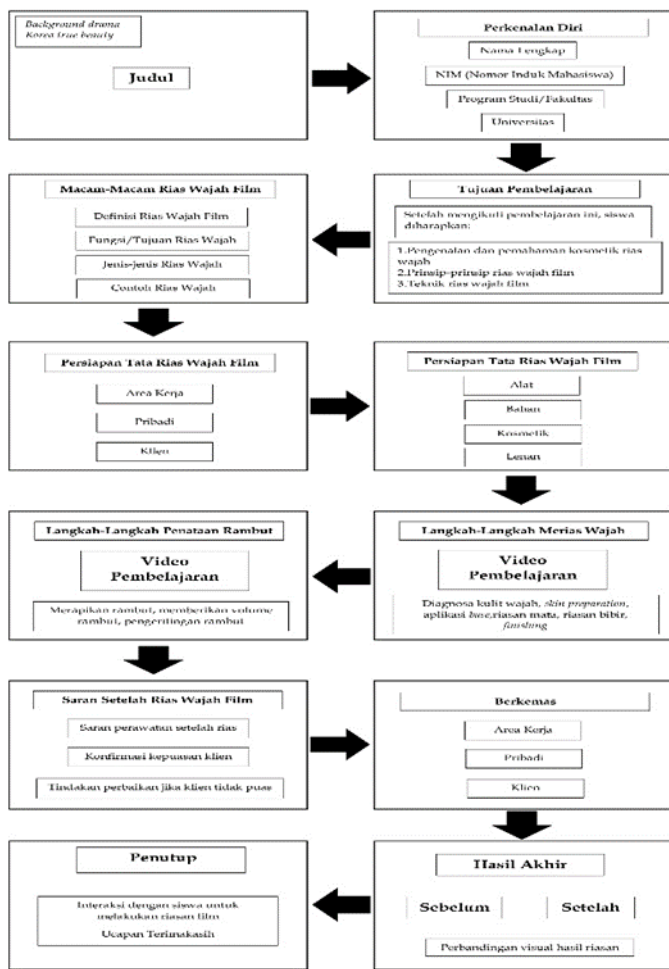
Tahapan Penerapan Media Video Tutorial Rias Wajah Film Drama Korea True Beauty

a. Define

Peneliti melakukan observasi tatap muka di SMK Negeri 1 Pogalan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Hasil pengamatan dan wawancara menunjukkan bahwa kelas XI TKKR menggunakan Kurikulum Merdeka, dengan metode ceramah dan demonstrasi, serta materi disampaikan secara sistematis sesuai buku paket. Pada tahap ini, peneliti sangat terbantu oleh guru dan siswa dalam pengumpulan data terkait mata pelajaran rias wajah film.

b. Design

Tahap ini meliputi penyusunan storyboard sebagai panduan pembuatan video agar terstruktur, tanpa kesalahan atau adegan yang terlewat. Storyboard dibuat menggunakan aplikasi Canva untuk hasil yang lebih menarik.



Bagan 2. Storyboard

c. Develop

Peneliti merevisi media video tutorial sesuai saran validator. Setelah revisi, diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 3. Sebelum Revisi Media Video

Video Sebelum Revisi	Keterangan
	Durasi waktu terlalu lama 13 menit dipersingkat maksimal 10 menit agar siswa tidak bosan.
	Bagian <i>opening</i> ditambahkan cuplikan dari drama Korea <i>true beauty</i> agar menarik perhatian siswa
	Menambahkan logo vokasi
	Menambahkan <i>slide-slide</i> dalam penjelasan materi agar siswa fokus dan tidak bosan.

	Bagian penjelasan tidak hanya tulisan melainkan menambahkan video yang sesuai dengan narasi teks, warna <i>background</i> diganti lebih berwarna.
	Terlalu polos dan kurang menarik.
	Bagian penataan rambut lebih jelas langkah-langkah dengan pengambilan video dari belakang.
	Hasil <i>makeup</i> sebelum dan sesudah dibuat bersampingan dan penambahan <i>background</i> .

Tabel 4. Setelah Revisi Media Video

Revisi Video Pembelajaran	Keterangan
	Pengurangan durasi video dari 13:24 menit menjadi 10:27 menit.
	Bagian <i>opening</i> digantikan dengan cuplikan drama Korea <i>true beauty</i> pada saat pemeran utama belajar <i>makeup</i> dan hasil <i>makeup</i> .
	Penambahan logo vokasi kuat, menguatkan Indonesia disamping logo UNESA.
	Menambahkan <i>slide-slide</i> sesuai dengan penjelasan dimana terdapat teks penjelasan dibagian bawa, video dibagian tengah, dan contoh riasan pada materi.



(Sumber: Paramita,2024)

d. Dissemination

Media pembelajaran yang telah dikembangkan didistribusikan kepada siswa melalui YouTube karena mudah diakses, populer, dan menjangkau audiens luas, termasuk siswa, guru, praktisi tata rias, dan masyarakat umum.



Gambar 1 Tampilan Media Video Tutorial Tata Rias

Film pada *YouTube*

(Sumber: Paramita, 2025)

1. Kelayakan Media Pembelajaran

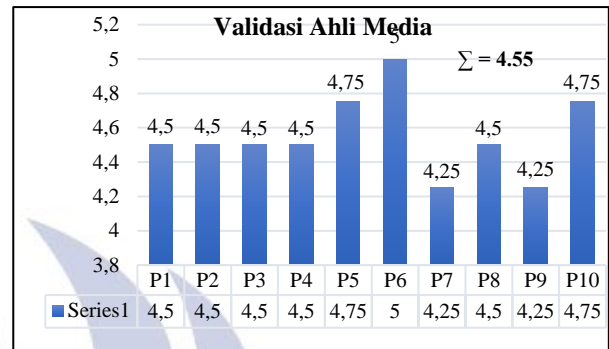
Setelah divalidasi oleh enam orang validator, hasil penelitian ini diperoleh dari uji coba media yang dilakukan terhadap tiga puluh enam siswa kelas XI TKKR 2. Berikut ini adalah rincian mengenai video tutorial dari para validator media.

Media dan instrumen diverifikasi oleh validator pertama, dosen tata rias. Instrumen dan materi divalidasi oleh validator kedua, dosen tata rias. Media dan instrumen diverifikasi oleh validator ketiga, dosen tata rias. Media diverifikasi oleh guru mata pelajaran, validator keempat. Media diverifikasi oleh guru mata

pelajaran, validator kelima Bahasa divalidasi oleh guru bahasa, validator keenam.

Hasil validasi video tutorial oleh ahli materi, media, dan bahasa menunjukkan kelayakan sangat tinggi. Rerata nilai aspek materi 4,85, media 4,55, dan bahasa 4,92, yang semuanya dikategorikan sangat layak. Berikut rincian hasil validasinya:

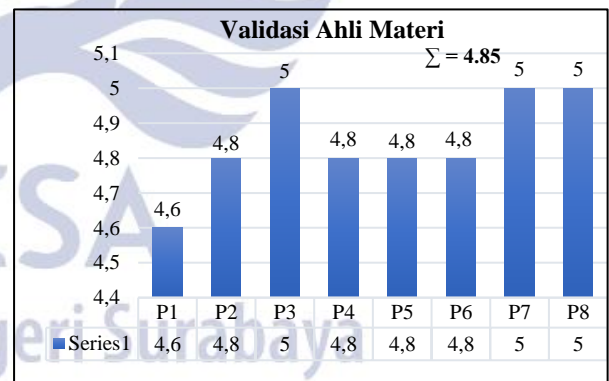
a. Kelayakan Media pada Aspek Media



Gambar 2 Diagram Hasil Validasi Ahli Media

Hasil validasi menunjukkan skor tertinggi (4,75) pada kejelasan warna teks dan ketepatan materi, serta skor terendah (4,25) pada durasi video dan pengembangan imajinasi siswa. Rerata keseluruhan aspek video adalah 4,55 (sangat layak). Validator menyarankan durasi dipersingkat dan konten ditambah slide agar lebih menarik.

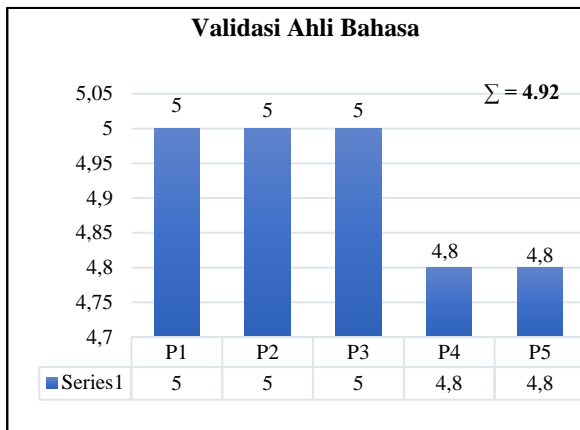
b. Hasil Kelayakan Media pada Aspek Materi



Gambar 3. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi materi menunjukkan skor tertinggi (5) pada penyampaian materi, kemudahan dipahami, dan kecocokan aspek visual, auditori, kinestetik. Skor terendah (4,6) pada ketepatan judul. Rerata keseluruhan 4,85 (sangat layak), dengan saran menambahkan proses penataan rambut.

c. Hasil Kelayakan Media pada Aspek Bahasa



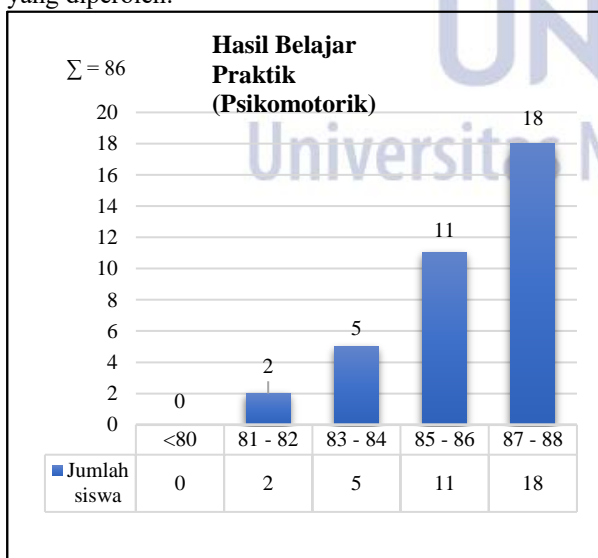
Gambar 4 Diagram Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi bahasa menunjukkan skor tertinggi (5) pada kesesuaian dengan PUEBI, efektivitas bahasa, dan kemudahan pemahaman. Skor terendah (4,8) pada kesesuaian tingkat berpikir siswa dan ejaan subtitle. Rerata keseluruhan 4,92 (sangat layak), dengan saran memperbesar ukuran tulisan pada setiap langkah.

Hasil analisis menunjukkan rerata skor kelayakan video tutorial adalah 4,55 untuk aspek media, 4,85 untuk materi, dan 4,92 untuk bahasa, dengan total rerata 4,77. Ini mengategorikan media sebagai "sangat baik" dan pantas dipakai dalam proses belajar tata rias wajah untuk film. Hasilnya sesuai dengan penelitian Kiryadona (2023) menyatakan bahwa tutorial video sangat tepat sebagai alat pembelajaran.

2. Hasil Belajar Psikomotorik

Penelitian ini menilai hasil belajar praktik (psikomotorik), dengan ketuntasan ditentukan jika nilai mencapai \geq KKTP 80. Berikut diagram hasil belajar yang diperoleh:

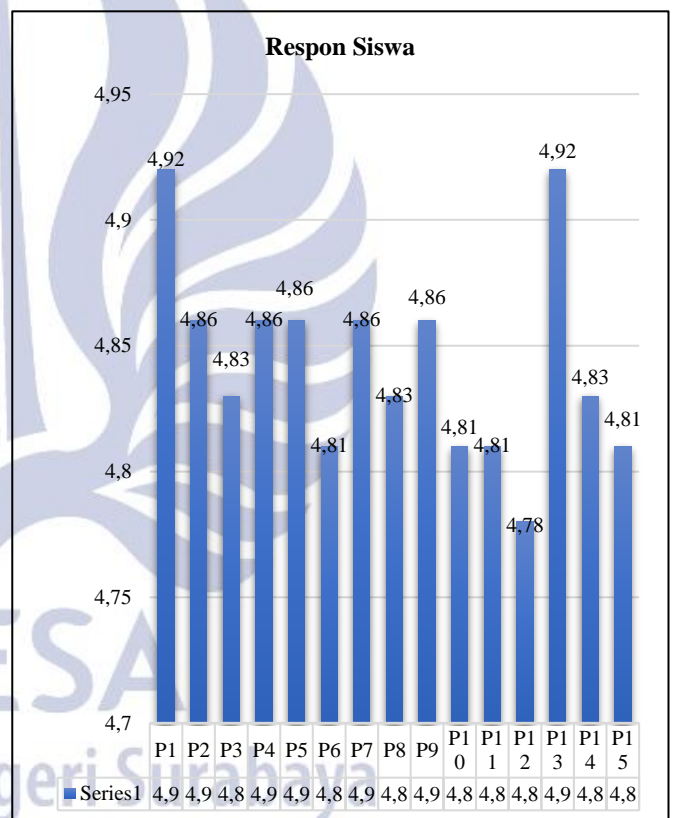


Gambar 5 Diagram Hasil Belajar Praktik

Berdasarkan diagram, seluruh peserta didik memperoleh nilai \geq 80 dengan rerata 86, skor tertinggi 88, dan terendah 82. Hasil ini menunjukkan ketuntasan 100% pada uji coba.

Riset ini menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran pada materi tata rias wajah film di SMKN 1 Pogalan efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Rerata nilai respon siswa sebesar 4,84 menunjukkan tingkat kepuasan dan keterlibatan yang tinggi. Bahasa dan tampilan video dianggap jelas dan mudah dipahami. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Humaidi (2022) dan Putri (2023), yang menyatakan bahwa media video tutorial mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi, dan membuat proses belajar lebih menyenangkan.

3. Respon Siswa



Gambar 6 Diagram Hasil Respon Siswa

Berdasarkan diagram, skor terendah sebesar 4,78 terdapat pada aspek ketepatan ukuran dan tata letak huruf, sementara skor tertinggi 4,92 pada aspek peningkatan minat belajar dan perhatian siswa. Secara keseluruhan, tanggapan siswa mendapat peringkat rata-rata 4,84, yang termasuk dalam kisaran "sangat layak". Hal ini menunjukkan bahwa konten video tutorial tata rias film drama Korea True Beauty mendapat respon yang sangat baik dan sesuai untuk penggunaan pendidikan.

PENUTUP

Simpulan

Temuan penelitian ini menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Kelayakan Media: Media memperoleh nilai rerata 4,77 dan termasuk kategori “sangat baik”, sehingga layak untuk diujicobakan dalam pembelajaran.
2. Hasil Belajar: Rerata nilai praktik siswa sebesar 86, dengan seluruh siswa memperoleh nilai ≥ 80 , menunjukkan ketuntasan belajar psikomotorik secara individu dan klasikal mencapai 100%.
3. Respon Siswa: Respon dari 36 siswa menunjukkan rerata skor 4,86, termasuk kategori “sangat baik”.

Dengan demikian, Penggunaan tutorial video sebagai bahan pembelajaran telah dinyatakan sangat layak dalam pembelajaran tata rias wajah film.

Saran

1. Bagi Guru: Penggunaan media video tutorial membantu mempermudah proses pembelajaran rias wajah untuk film serta berkontribusi dalam meningkatkan hasil nilai praktik siswa. Guru dapat menyajikan materi secara variatif agar tidak membosankan serta mengawasi praktik siswa untuk mengembangkan aspek psikomotorik.
2. Bagi Siswa: Diharapkan dapat memperkaya pengetahuan melalui berbagai sumber, termasuk video tutorial yang menyajikan langkah-langkah secara jelas dan dapat diakses kapan saja untuk membantu pemahaman.
3. Bagi Prodi Pendidikan Tata Rias: Video tutorial menjadi metode pembelajaran inovatif yang melatih keterampilan mandiri, berpikir kritis, serta eksplorasi tren tata rias melalui contoh karakter film atau drama.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya: Penelitian ini hanya fokus pada hasil belajar psikomotorik. Peneliti berikutnya disarankan mengembangkan media serupa untuk mengukur hasil pembelajaran kognitif melalui pendekatan pengajaran yang beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyah, R. R. 2021. Upaya meningkatkan Hasil Belajar IPA melalui penggunaan Media Video Pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*. 12(1): 52-70.
- Angelita, P., Okatini, M., & Silfi N. S. 2023. Hubungan Intensitas Penggunaan Tata Rias Wajah Korean Look Dengan Tingkat Kepercayaan Diri Mahasiswa. *Jurnal Adijaya Multidisiplin (JAM)* 01(03): 490–96.
- Azizah, C. 2022. Implementasi Metode Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match Untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV Di SD Islam Maarif Sukorejo. Undergraduate (S1) thesis, IAIN Kediri.

- Citrانingsih, D., & Wiranata, R. S. 2022. Analisis SWOT Pembelajaran Daring Era Pandemi Covid-19 Pada Sekolah Dasar. *Humanika* 22(1): 21–40.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Sukoharjo : Tahta Media Group.
- Humaidi, Qohar, A., & Rahardjo, S. 2022. Respon Siswa terhadap Penggunaan Video Youtube sebagai Media Pembelajaran Daring Matematika. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, Vol 10, No.2.
- Nashrullah, M., Rahman, S., Majid, A., & Hariyati, N. 2025. Transformasi Digital Dalam Pendidikan Indonesia : Analisis Kebijakan dan Implikasinya Terhadap Kualitas. 7.
- Putri, K. T. A. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Rias Wajah Film pada Mata Pelajaran Rias Wajah di SMKN 1 Buduran. Skripsi. Tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Triningsih, k D. E. 2021. Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks. *Cendekia*, 15(1),128–144.
- Sa'diyah, C. 2023. Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Proyek Pengolahan Sampah Organik Harian Materi Pencemaran Lingkungan SMP/MTs Kelas VII. Repositori IAIN Kudus: 8–25.
- Safitri, A. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator Terintegrasi Genially pada Materi Penjumlahan Bilangan Cacah Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA* 14(Desember): 889–96.
- Suhra, S. I. M., & Tadjuddin, N. F. 2023. Pengaruh Penggunaan Video Animasi Pembelajaran Matematika Terhadap Pemahaman Matematika Siswa Kelas VIII Smp Negeri 2 Majene. *AL JABAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika* 2(1): 32–41.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Ummar, S. 2023. Penerapan Media Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas X SMK Negeri Pertanian 1 Sukaraja. *Utile: Jurnal Kependidikan*,9(2), Article 2.
- Wahyuni, D. T., Rochayati, R., & Siswanto, S. 2023. Deskripsi Tari Jaran Buto Dalam Perspektif Tata Rias dan Busana di Kabupaten Banyuasin Sumatra Selatan. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(4), 440–446.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL RIAS FOTO BERWARNA *IGARI LOOKS* PADA HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI SMK NEGERI 8 SURABAYA

Ananda Fadiyah Arsyia

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

anandafadiyah.21035@mhs.unesa.ac.id

Mutimmatul Faidah¹, Sri Dwiyantri², Novia Restu Windayani³

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

mutimmatulfaidah@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini berfokus pada pengembangan bahan ajar berupa video tutorial tata rias foto berwarna *Igari Looks* untuk mendukung pembelajaran tata rias foto. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) menurut model ADDIE. Sebanyak 29 siswa SMK Negeri 8 Surabaya berpartisipasi dalam penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) proses pengembangan bahan ajar divalidasi oleh para ahli dan diujicobakan kepada siswa, dengan hasil evaluasi “sangat layak”. (2) hasil validasi menunjukkan persentase rata-rata sebesar 91,25% untuk aspek multimedia, 90% untuk aspek materi, dan 88,25% untuk aspek bahasa, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 89,83%. Berdasarkan hasil tersebut, bahan ajar ini dinilai layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Video Tutorial, Rias Foto Berwarna *Igari Looks*, Hasil Belajar

Abstract

This research focuses on the development of an instructional learning medium in the form of a video tutorial for colored photo makeup with the Igari Looks style, aimed at supporting learning outcomes in photo makeup competency. The study employed a research and development (R&D) approach using the ADDIE model. The research subjects were 29 students from SMK Negeri 8 Surabaya. The results of the study show that: (1) The development process of the video tutorial as a learning medium underwent expert validation and student trials, resulting in a rating categorized as "highly feasible". (2) The validation results indicated average percentages of 91.25% for the media aspect, 90% for the material aspect, and 88.25% for the language aspect, with an overall average of 89.83%. Based on these results, the video tutorial learning medium is deemed suitable for use in the teaching and learning process.

Keywords: Video Tutorial, Colored Photo Makeup, Igari Look, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi telah membawa pengaruh yang besar terhadap berbagai bidang kehidupan, khususnya dalam hal kemudahan akses terhadap informasi dan transformasi pola komunikasi. Di ranah pendidikan, pemanfaatan teknologi turut mendorong terciptanya proses pembelajaran yang lebih interaktif dan adaptif, sesuai dengan tuntutan zaman digital (Lubis & Nasution, 2023; Julita & Purnasari, 2022). Salah satu inovasi dalam pembelajaran berbasis teknologi adalah penggunaan media video edukasi yang terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, termasuk siswa berkebutuhan khusus, karena sifatnya yang fleksibel dan mudah ditinjau (Suyitno, 2020; Firdausi, 2020).

Dalam pendidikan vokasi, khususnya pada program studi kecantikan, pembelajaran tidak sekedar berkutat pada teori tetapi juga menekankan pada keterampilan praktis. Oleh karena itu, diperlukan strategi

pembelajaran visual dan praktis untuk meningkatkan keterlibatan dan kualitas pembelajaran siswa (Anwar et al., 2022). Dalam konteks ini, guru diharapkan mampu menjadi ahli strategi yang kreatif dan adaptif dalam mengembangkan materi ajar yang relevan dengan perkembangan industri dan kebutuhan siswa (ISNAINI et al., 2024).

Salah satu teknik rias yang kini populer dalam industri kecantikan adalah *Igari Looks*, yakni teknik dari Jepang yang memberikan tampilan wajah yang segar dan alami dengan mengaplikasikan *blush-on* di bawah mata (Desiana & Dienaputra, 2019). Teknik ini ideal untuk rias wajah foto berwarna karena menciptakan tampilan lembut dan *flawless* untuk kebutuhan fotografi (Ely, 2016; Ermavianti & Susilowati, 2019).

Dalam observasi dan wawancara di SMK Negeri 8 Surabaya, ditemukan beberapa kendala dalam pembelajaran rias wajah foto berwarna. Pendekatan yang digunakan masih didominasi ceramah dan demonstrasi langsung dari guru, yang dinilai kurang

menarik dan sulit dipahami sebagian siswa, terutama mereka yang berkebutuhan khusus. Selain itu, tren riasan modern seperti *Igari Looks* belum diajarkan, dan belum ada media berbasis video tutorial yang dapat diakses mandiri, menjadi hambatan tambahan. Angket pra-penelitian kepada siswa menunjukkan bahwa 82% siswa kelas XI Kecantikan 2 tertarik mendalami profesi *make-up artist*.

Menanggapi temuan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran berupa video pembelajaran rias fotografi warna *Igari Looks*, khususnya untuk rias wajah foto berwarna. Inovasi ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman teori dan keterampilan praktik siswa, serta menjadi solusi pembelajaran yang lebih relevan dengan tuntutan industri kecantikan saat ini. Melalui pendekatan ini, peningkatan hasil belajar siswa, baik dari segi pengetahuan maupun keterampilan, diharapkan dapat tercapai lebih optimal.

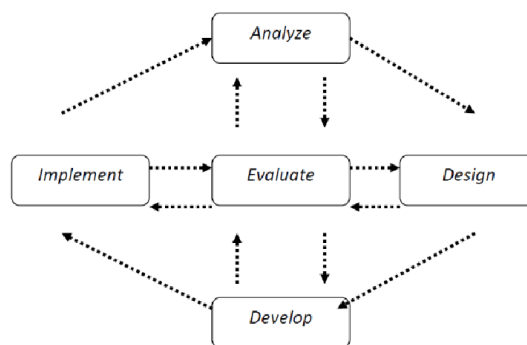
METODE

Penelitian menggunakan Pengembangan (R&D) untuk berinovasi di negara-negara berkembang. Menunjukkan upaya ini untuk mempertahankan dan meningkatkan kualitas produk. Proses pengembangan dimulai dengan menentukan masalah dalam proses belajar, lalu diikuti dengan menggali hasil-hasil penelitian sebelumnya yang relevan sebagai dasar dalam merancang produk (Fayrus dan Slamet, 2022). Model pengembangan yang dipilih dalam penelitian ini adalah ADDIE dengan lima langkah: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Media yang akan dikembangkan adalah video tutorial rias wajah dengan tema foto berwarna *Igari Looks* sebagai materi utama. Pengembangan produk pembelajaran tidak hanya berfokus pada pemecahan masalah yang ada, tetapi juga mempertimbangkan faktor-faktor seperti karakteristik peserta didik, peran guru, kesiapan fasilitas, serta dukungan perangkat lainnya. Dalam metode R&D, semua komponen yang terlibat dalam pembelajaran harus diperhatikan secara menyeluruh dan sistematis. Dengan demikian, model ADDIE dipilih karena memiliki serangkaian langkah yang berurutan dan terstruktur, serta fleksibel untuk digunakan dalam mengembangkan program atau media pendidikan saat dibutuhkan.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) yang berfokus pada perancangan dan evaluasi kelayakan suatu produk pembelajaran. Untuk implementasinya, digunakan model pengembangan ADDIE. Model ini dipilih karena

memiliki struktur yang logis, sederhana, dan dapat disesuaikan dengan berbagai situasi pembelajaran. Setiap langkah saling berhubungan dan dievaluasi secara berkelanjutan, yang membantu menghasilkan materi pembelajaran yang berkualitas.



Gambar 1 . Model Pengembangan ADDIE

Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI KC-2 di SMK Negeri 8 Surabaya yang berjumlah 29 orang dan merupakan unit analisis yang perlu diteliti.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data memegang peranan penting dalam sebuah penelitian karena kualitas data yang diperoleh sangat menentukan akurasi hasil yang akan dianalisis (Arikunto, 2013). Penelitian ini menggabungkan beberapa teknik untuk memperoleh informasi yang mendalam, antara lain: observasi awal dan wawancara guna mendapatkan pemahaman kondisi lapangan, penggunaan lembar validasi untuk menilai kelayakan media oleh para ahli, pemberian soal kepada peserta didik untuk melihat pemahaman sebelum dan sesudah penggunaan media, serta penyebaran angket untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran. Strategi pengumpulan data yang beragam ini bertujuan untuk memastikan hasil yang diperoleh bersifat menyeluruh dan objektif dalam menilai efektivitas produk yang dikembangkan.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini mengadopsi metode analisis deskriptif kuantitatif, yang menitikberatkan pada penyajian data secara terstruktur melalui metode perhitungan statistik yang sederhana, seperti menghitung nilai rata-rata. Pendekatan ini diterapkan untuk memberikan pandangan awal mengenai seberapa efektif media pembelajaran yang telah dikembangkan, serta mendukung penafsiran hasil yang diperoleh selama proses penelitian berlangsung.

Kelayakan Media Video Tutorial

Hasil data penilaian yang diperoleh dari ahli media pembelajaran yang berkompeten di bidangnya dan diberi nilai menggunakan skala likert 1-4 menurut Sugiono dalam (Munawaroh et al. 2022). Media ajar video tutorial akan bisa dikatakan layak diterapkan ke siswa dengan diuji oleh ahli media pembelajaran dan diolah dengan menggunakan rumus rata-rata.

Hasil Belajar Siswa

a. Kognitif

Penelitian ini menerapkan desain one-group pretest–posttest untuk mengevaluasi pengaruh media pembelajaran terhadap capaian kognitif siswa. Analisis data dilakukan dengan bantuan SPSS versi 22, yang mencakup uji normalitas untuk memverifikasi distribusi data, serta uji t berpasangan guna mengidentifikasi perbedaan skor sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Suatu hasil dianggap signifikan jika nilai signifikansinya berada di bawah 0,05. Merujuk pada standar pencapaian minimal 80 yang ditentukan di SMK Negeri 8 Surabaya, kenaikan nilai rata-rata siswa setelah perlakuan menunjukkan bahwa alat pembelajaran yang diterapkan telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

b. Psikomotor

Untuk mengevaluasi hasil tes psikomotorik, digunakan untuk menilai keterampilan psikomotorik. Saya mulai dengan mempelajari kasus tertentu, menggunakan peralatan pelatihan canggih untuk jangka waktu yang lama. Hasilnya digunakan untuk mengevaluasi efektivitas tes psikomotorik.

c. Respon Siswa

Pengujian ini bertujuan mengukur respon siswa terkait minat, pemahaman, dan kesan terhadap video tutorial teknik *Igari Looks*. Pengukuran menggunakan rumus presentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Rias Foto berwarna *Igari Looks*

Pengembangan media pembelajaran menggunakan video tutorial rias foto berwarna *Igari Looks* dilakukan dengan model ADDIE. Langkah-langkah pengembangan media ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Analyze (Analisis)

1) Analisis Kurikulum

Tahapan ini adalah mengidentifikasi materi, capaian, elemen, dan tujuan pembelajaran yang diterapkan di sekolah. Penelitian ini menyesuaikan dengan Kurikulum Merdeka yang diterapkan di SMK Negeri 8, yang mendorong inovasi dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

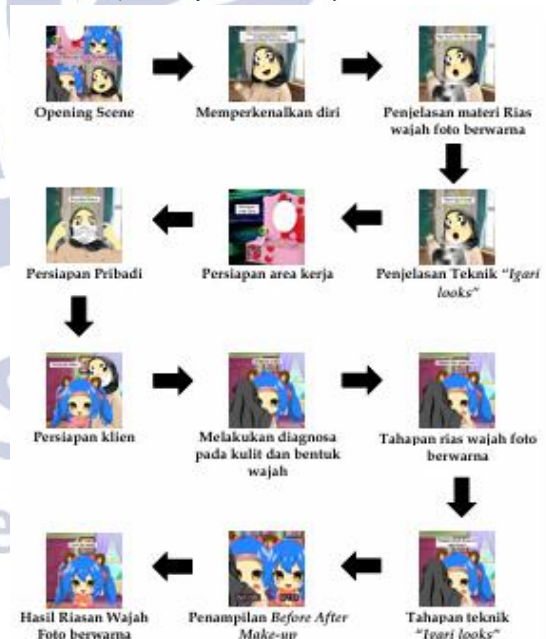
2) Analisis Kebutuhan dan karakteristik Peserta Didik

Hasil observasi dan wawancara di SMK Negeri 8 Surabaya menunjukkan bahwa metode pengajaran konvensional. Demonstrasi rias wajah foto berwarna kurang efektif karena siswa kurang fokus, terutama bagi siswa yang menyandang disabilitas. Selain itu, teknik *Igari Looks* yang relevan dengan tren industri belum dikenalkan dalam pembelajaran, dan belum ada video tutorial yang mendukung materi tersebut. Berdasarkan survei, 82% siswa XI Kecantikan 2 tertarik menekuni dunia make-up artist, sehingga dibutuhkan media ajar yang inovatif dan aplikatif.

b. Design (Desain)

- 1) Menetapkan materi rias wajah foto berwarna dengan teknik *Igari Looks* untuk mengenalkan tren baru dan menyesuaikan dengan kurikulum kelas XI Kecantikan SMK Negeri 8 Surabaya.
- 2) Memilih desain warna cerah yang sesuai tema *Igari Looks*.
- 3) Memilih objek video yang menarik dan relevan dengan target audiens berdasarkan usia dan gender.
- 4) Produksi

a) Penyusunan Storyboard



Gambar 2. Story Board

b) Membuat Ilustrasi



Gambar 3. Ilustrasi

5) Pengambilan Video Tutorial

Video diambil secara mandiri menggunakan kamera smartphone dengan pengaturan pencahayaan untuk menonjolkan warna dan tekstur riasan *Igari Looks*. Pengambilan gambar memperhatikan sudut, kestabilan, dan latar belakang netral agar fokus pada proses riasan. Metode ini dipilih untuk menghasilkan video tutorial yang jelas, estetik, dan efektif sebagai media pembelajaran.

Tabel 1. Pembuatan Video Pembelajaran

Pembuatan Video Pembelajaran	
Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p>Gambar 4. Sebelum Revisi (Volume)</p> <p>Volume dan intonasi voice over pada video belum sepadan</p>	 <p>Gambar 5. Setelah Revisi (Volume)</p> <p>Volume dan intonasi voice over pada video sudah sepadan</p>
 <p>Gambar 6. Sebelum revisi (Pencahayaan)</p> <p>Pengaturan pencahayaan gelap sehingga di tingkatkan Kembali agar lebih jelas</p>	 <p>Gambar 7. revisi (Pencahayaan)</p> <p>Pencahayaan sudah cukup sehingga video sudah lebih jelas</p>
 <p>Gambar 8. Sebelum revisi (keterangan alat)</p> <p>Belum adanya keterangan nama alat, bahan dan kosmetika</p>	 <p>Gambar 9. setelah revisi (keterangan alat)</p> <p>Alat, bahan dan kosmetika sudah diberi keterangan</p>

c. Development (Pengembangan)

1) Proses Penyuntingan Video

Proses pengeditan video melibatkan penggabungan dan penataan klip hasil rekaman menjadi video tutorial rias *Igari Looks* yang menarik dan informatif. Dimulai dari perekaman tahapan riasan hingga hasil akhir. Penyuntingan dilakukan menggunakan aplikasi *CapCut* untuk memangkas klip, menambah teks, transisi, musik, dan pengaturan warna agar video tersusun runtut dan mudah dipahami.

2) Pengisian Voice Over

Setelah penyuntingan, dilakukan pengisian voice over untuk menjelaskan setiap tahapan rias *Igari Looks* secara runtut. Voice over dipilih agar materi lebih mudah dipahami dan mendukung visual. Narasi direkam terpisah dengan suara yang jelas dan tempo bicara yang sesuai, sehingga video tersebut menjadi informatif dan menarik bagi siswa.

d. Implementation (Implementasi)

Pada tahap Implementasi, produk diterapkan pada kelas XI Kecantikan di SMK Negeri 8 Surabaya dengan jumlah siswa 29 anak. Siswa memberikan respon dengan menilai kelayakan video tutorial menggunakan angket respons. Video yang telah dikembangkan diunggah ke Google Drive dan YouTube untuk memudahkan akses dan bisa ditonton oleh semua kalangan.

e. Evaluation (Evaluasi)

1) Validitas Media Pembelajaran Video Tutorial

Data penelitian diperoleh melalui validasi oleh orang ahli terhadap aspek materi, media, dan bahasa, serta uji coba peserta didik kelas XI KC 2 SMK Negeri 8 Surabaya.

a) Hasil Validasi Aspek Media

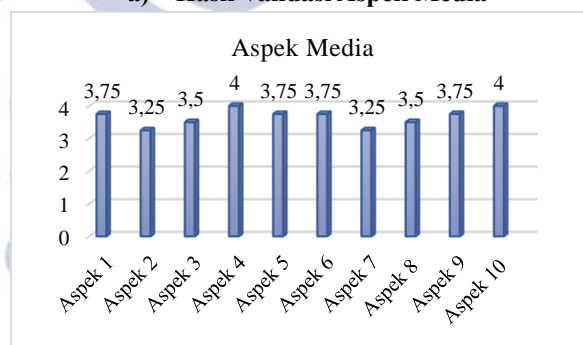


Diagram 1. Rata- rata Hasil Validasi kelayakan video tutorial aspek media

Aspek media memiliki skor rerata 3,65 dengan kategori "Sangat Layak". Nilai tertinggi mencapai 4 pada kejelasan informasi dan keserasian warna, sedangkan nilai terendah 3,25 pada pemilihan backsound dan ukuran file. Rata-rata presentase aspek media adalah 91,25% dan masuk dalam kategori "Sangat Baik".

b) Hasil Validasi Aspek Materi

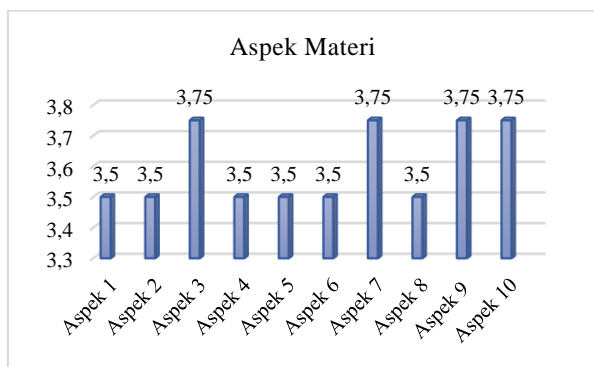


Diagram 2. Rata-rata Hasil Validasi kelayakan video tutorial aspek materi

Aspek kelayakan materi terdiri dari 10 kategori, seluruhnya memperoleh skor antara 3,5 hingga 3,75 dengan kategori "Sangat Layak". Aspek tertinggi adalah kedalaman materi, kemudahan dipahami, dan dorongan rasa ingin tahu siswa (skor 3,75). Aspek lainnya, seperti kesesuaian dengan kurikulum, kehidupan sehari-hari, serta sistematika penyajian, juga sangat layak. Total keseluruhan aspek materi adalah 3,6, tergolong kategori "Sangat Layak". Presentase rerata aspek Materi adalah 90% dengan kategori "Sangat Baik".

c) Hasil Validasi Aspek Bahasa

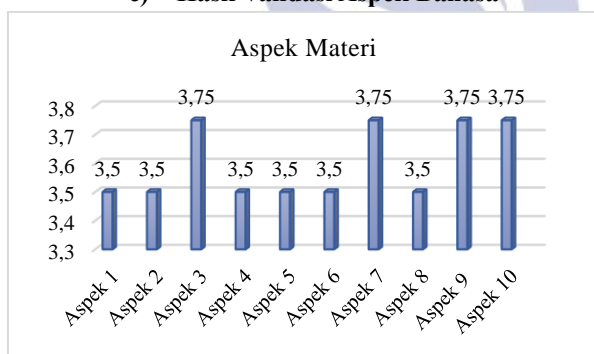


Diagram 3. Rata-rata Hasil Validasi kelayakan video tutorial aspek bahasa

Aspek kelayakan bahasa mencakup 10 kategori. Sebagian besar mendapatkan skor tinggi dalam kategori "Sangat Layak" seperti penulisan sesuai ejaan (3,75), kejelasan istilah (3,75), konsistensi kosakata (3,5), materi kontekstual (3,75), kejelasan pesan (3,5), motivasi belajar (3,75), pengaturan jarak kalimat (3,25), bentuk dan huruf (3,25), serta penempatan kata/kalimat (3,75). Hanya penggunaan bahasa asing yang mendapat skor 3,00 dengan kategori "Layak".

2. Hasil Belajar Siswa

a. Hasil Belajar Kognitif

Berdasarkan analisis hasil belajar, diketahui bahwa saat pre-test, hanya 27,5% peserta didik yang berhasil mencapai ketuntasan, sementara 72,41% sisanya masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) yang lebih besar dari 80, dengan rata-rata nilai 72,76. Namun,

setelah memanfaatkan media pembelajaran berupa video tutorial rias foto berwarna dengan teknik *Igari Looks*, hasil post-test menunjukkan peningkatan signifikan, dengan 93,1% siswa yang mencapai nilai tuntas dan hanya 6,8% yang belum mencapainya. Rata-rata nilai post-test naik menjadi 88,28. Dengan itu dapat disimpulkan bahwa alat bantu pengajaran efektif dalam memaksimalkan hasil belajar siswa.

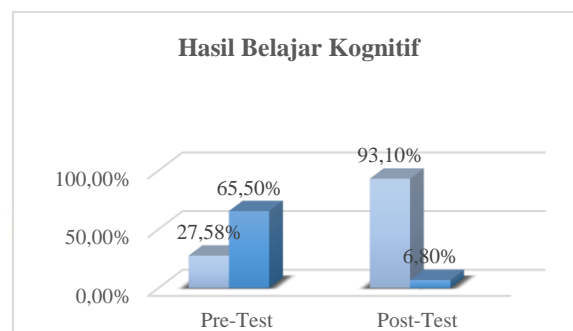


Diagram 4. Hasil Belajar Psikomotor

Kemudian dilakukan pengujian yaitu uji normalitas dan uji t-berpasangan, dengan hasil sebagai berikut;

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pre-test	.950	29	.184
Post-test	.940	29	.097

Dalam studi ini, sebanyak 29 data telah dianalisis dengan menerapkan uji normalitas Shapiro-Wilk. Apabila nilai probabilitas atau signifikansi asimtotik melebihi 0,05, maka data tersebut dianggap mengikuti distribusi normal. Nilai signifikansi untuk pra-uji tercatat 0,184, sedangkan untuk pasca-uji adalah 0,097. Oleh karena itu, data tersebut dianggap berdistribusi normal. Selanjutnya, dilakukan uji-t berpasangan dan hasilnya adalah sebagai berikut

Tabel 4. Hasil Uji-T berpasangan

	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the difference Lower Upper			
Pre-test	-	4.8	.90	Lower			
Post-test	15.517	82	6	17.374	13.660	17.118	.000

Penelitian ini melibatkan pre-test sebelum dan post-test setelah penerapan media pembelajaran. Dari hasil uji t berpasangan, diperoleh nilai signifikansi 0.000 (<0.05) dan t_{hitung} sebesar -17.118, yang lebih besar dari t_{tabel} 2.048, sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Ini menunjukkan perbedaan signifikan pada hasil belajar

kognitif siswa dalam keterampilan rias wajah foto berwarna setelah menggunakan video tutorial sebagai media pembelajaran.

b. Hasil Belajar Psikomotor

Capaian pembelajaran mahasiswa dalam tata rias fotografi warna menggunakan media pembelajaran video tutorial. Nilai kemampuan psikomotorik dihitung sebagai nilai rata-rata. Capaian pembelajaran dalam ranah psikomotorik adalah:



Diagram 5. Hasil belajar psikomotorik

SMK Negeri 8 Surabaya untuk Program Keahlian Tata Kecantikan menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) individu lebih dari 80 (Wawancara dengan Indah Winarni, 2024). Karena keterbatasan waktu, pengumpulan data hanya dilakukan pada post-test. Nilai rata-rata siswa adalah 93,2 poin, tingkat penyelesaian 100%, dan semua siswa memenuhi standar KKTP. Temuan ini menandakan bahwa media pembelajaran berupa video tutorial memberikan efek positif pada hasil belajar siswa dan patut dipertimbangkan sebagai alternatif untuk mendukung proses pembelajaran.

c. Hasil Respon Siswa

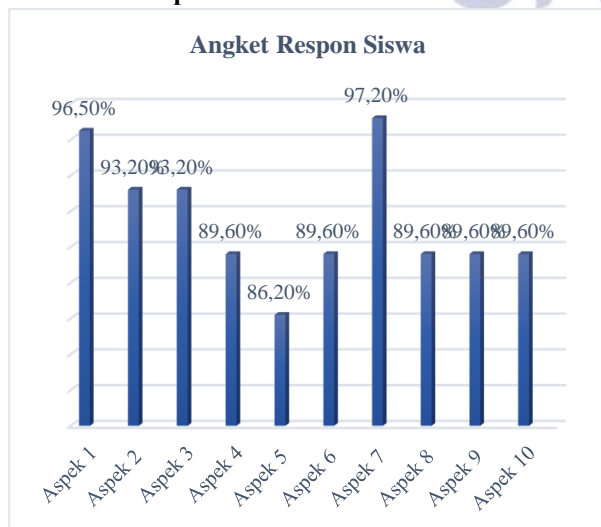


Diagram 6. Hasil Respon siswa

Diagram di atas menampilkan bahwa aspek dengan rerata tertinggi sebesar 97,20% adalah indikator yang lebih bersemangat saat mempelajari materi make-up foto berwarna ala *Igari Looks*. Posisi kedua dengan rata-rata 96,5% adalah aspek kemudahan dalam memahami materi melalui video tutorial. Aspek ketiga dan keempat, dengan masing-masing 93,2%, mencakup ketertarikan terhadap media dan kejelasan suara dalam video. Kelompok lima aspek berikutnya, yang masing-masing memiliki persentase 89,6%, mencakup kemudahan memahami langkah-langkah, bantuan pemahaman materi, peningkatan keaktifan dan keterampilan peserta didik, serta minat untuk menggunakan media serupa dalam materi lain. Aspek dengan rata-rata terendah adalah kejelasan tutorial dalam video, yakni 86,2%. Secara keseluruhan, rata-rata semua aspek mencapai 91,4%, yang dapat dikategorikan sebagai sangat baik.

Pembahasan

1. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Rias Foto Berwarna *Igari Looks*

Pembelajaran merupakan jantung dari proses pendidikan yang menciptakan interaksi dinamis antara pengajar dan pelajar. Untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap materi, diperlukan adanya pembaruan dalam strategi pembelajaran. Pada fase analisis, data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan survei pra-penelitian. Hasil awal menunjukkan metode pembelajaran yang ada masih konvensional, lebih menekankan ceramah yang kurang mampu memikat perhatian siswa. Misalnya, ketika guru mendemonstrasikan teknik rias foto berwarna, banyak siswa tidak fokus dan kesulitan saat praktik. Keadaan ini diperparah dengan kehadiran siswa dengan kebutuhan khusus di SMK Negeri 8 Surabaya, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih adaptif dan mudah diakses. Selain itu, teknik rias terbaru seperti *Igari Looks* belum diperkenalkan, padahal penting untuk mengikuti perkembangan industri tata kecantikan. Sebagian besar siswa tertarik menjadi make-up artist, tetapi belum tersedia media berbasis video yang secara optimal mengajarkan teknik rias modern. Fase desain memusatkan perhatian pada penyusunan konten pembelajaran, pemilihan desain visual sesuai karakteristik siswa, dan perencanaan komponen video pembelajaran. Pada tahap pengembangan, media dibuat memakai aplikasi CapCut, meliputi narasi suara, pengaturan pencahayaan, peningkatan kualitas audio, dan distribusi di platform digital untuk memudahkan akses bagi siswa.

Implementasi dilakukan bersama 29 siswa kelas XI dari Jurusan Tata Kecantikan. Media video diterapkan dalam kegiatan belajar dan dievaluasi melalui observasi dan kuesioner penilaian. Hasil evaluasi menunjukkan

respons siswa sangat positif, dengan penilaian di kategori sangat baik. Evaluasi akhir kemudian dilakukan oleh spesialis materi dan media untuk menentukan apakah media pembelajaran tersebut layak digunakan. Evaluasi hasil belajar juga mencatat adanya peningkatan baik dari segi kognitif maupun psikomotorik siswa. Secara keseluruhan, penggunaan model ADDIE dalam merancang video tutorial ini terbukti efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK.

2. Hasil Validasi Kelayakan Video Tutorial

Menurut Riyana dalam Safitri (2016), media pembelajaran berbasis video dinilai baik bila memenuhi sejumlah indikator, termasuk pesan yang jelas, kemudahan dalam pemakaian, akurasi isi, kualitas visual, serta fleksibilitas dalam penggunaan baik secara kelompok maupun individual. Validasi terhadap media video tutorial teknik *Igari Looks* untuk rias foto berwarna dilakukan sebelum diterapkannya pembelajaran, melalui penilaian para ahli di tiga aspek: media, materi, dan bahasa. Sebuah media dianggap layak jika memperoleh rata-rata skor di atas 2,1.

Dari hasil validasi, unsur media memperoleh rata-rata nilai 3,65, materi 3,6, dan bahasa 3,25. Semuanya tergolong dalam kategori sangat baik. Jika dinyatakan dalam persentase, masing-masing memperoleh skor 91,25% (media), 90% (materi), dan 88,25% (bahasa), dengan rata-rata keseluruhan sebesar 89,83%.

Penilaian ini didukung oleh pandangan Riduwan, sebagaimana dikutip dalam Gumelar dan Sudarwanto (2020), yang menyatakan bahwa media pembelajaran dianggap layak jika memperoleh skor di atas 61%. Hasil validasi juga sejalan dengan penelitian Aurel (2023) yang melaporkan rata-rata kelayakan media, materi, dan isi sebesar 91,3%, serta temuan dari Azahra dan Irtawidjanti (2023) yang menyebutkan bahwa penggunaan tren riasan dalam media video efektif sebagai alat pembelajaran alternatif. Dengan merujuk pada semua informasi yang ada, dapat dikatakan bahwa media video pembelajaran *Igari Looks* sangat cocok digunakan untuk belajar oleh siswa kelas XI di SMK Negeri 8 Surabaya.

3. Hasil Belajar Siswa

a. Hasil Belajar Kognitif

Menurut Haryadi (2015), domain kognitif sangat terkait erat dengan proses mental dalam memperoleh pengetahuan yang berasal dari pengalaman dan fakta nyata. Oleh karenanya, wilayah ini mencakup berbagai aktivitas intelektual seperti mengingat, bernalar, berpikir logis, serta kemampuan akademis secara keseluruhan. Djamarah dan Zain, dalam Supardi (2013), menekankan bahwa keberhasilan belajar siswa dapat diukur berdasarkan tingkat pemahaman dan perubahan

perilaku yang terlihat. Hamalik dalam Qoyyimah et al. (2023) menambahkan bahwa evaluasi kemampuan kognitif bisa dilakukan dengan menerapkan pre-test dan post-test.

Pada penelitian ini, data diperoleh dari 29 mahasiswa dan dianalisis memakai uji normalitas Shapiro-Wilk. Analisis memperlihatkan nilai signifikansi untuk pre-test sebesar 0,184 dan post-test sebesar 0,097, yang keduanya lebih tinggi dari batas 0,05. Ini menunjukkan bahwa data yang dikumpulkan memiliki distribusi normal. Selanjutnya, hasil dari uji t berpasangan menunjukkan nilai signifikansi ($p = 0,000$) di mana t_{hitung} (-17,118) lebih besar dibandingkan dengan t_{tabel} (2,048), sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak. Temuan ini menandakan adanya perbedaan signifikan antara hasil sebelum dan sesudah perlakuan.

Pada pre-test hanya 27,5% mahasiswa yang memenuhi standar KTTP dengan nilai rata-rata 72,76. Setelah menggunakan media video tutorial tingkat ketuntasan meningkat menjadi 93,1% dengan nilai rata-rata 88,28. Hal ini menunjukkan bahwa media video tutorial memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian Qoyyimah dkk. (2023) yang menemukan bahwa penggunaan media video dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa sebesar 69% hingga 81%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran pada materi tata rias fotografi warna dapat meningkatkan pemahaman kognitif siswa SMK Negeri 8 Surabaya secara signifikan.

b. Hasil Belajar Psikomotor

Dalam dunia pendidikan, psikomotor sering kali dikaitkan dengan kegiatan praktik yang memerlukan keterampilan manipulatif. Pencapaian hasil belajar mencerminkan hasil evaluasi dari aspek pengetahuan, keterlibatan aktif, dan penyelesaian tugas secara langsung. Menurut Dhaki (2020), keberhasilan belajar tidak hanya dinilai dari skor akademis formal tapi juga dari perkembangan keseluruhan siswa. Trianto dalam Panjaitan et al. (2020) mengungkapkan bahwa proses pembelajaran dianggap berhasil jika setidaknya 75% peserta didik meraih nilai sesuai standar ketuntasan. Di SMK Negeri 8 Surabaya, Program Keahlian Tata Kecantikan menetapkan batas KKTP lebih dari 80 (Winarni, 2024).

Hasil penilaian psikomotorik siswa memperlihatkan rata-rata nilai sebesar 93,2, yang berarti seluruh siswa telah melampaui batas minimal kelulusan yang ditetapkan. Ini menunjukkan bahwa penggunaan video tutorial sangat membantu dalam proses pembelajaran praktik. Temuan ini juga konsisten dengan penelitian

Qonitatila (2024), yang mengungkapkan bahwa media video inovatif mampu menghasilkan rata-rata nilai psikomotor sebesar 83 dengan ketuntasan klasikal mencapai 100%. Maka dapat disimpulkan bahwa media video tutorial sangat efektif dalam mendukung peningkatan keterampilan psikomotorik.

4. Respon Siswa

Berdasarkan hasil percobaan pada video tutorial teknik rias wajah foto berwarna, ditemukan bahwa rata-rata respons siswa mencapai angka 91,4%. Ini berada dalam kategori sangat baik. Peserta didik menunjukkan antusias yang tinggi dalam mengikuti proses belajar serta menerapkan materi yang diajarkan. Oleh karena itu, media ini dianggap layak untuk diterapkan dalam aktivitas belajar-mengajar. Rahayu et al. (2023), yang melaporkan rata-rata respons siswa sebesar 87% pada media serupa. Menurut Riduwan (dalam Rahayu et al., 2023), media pembelajaran dianggap layak jika memperoleh respons siswa di atas 61%. Dari perspektif teori behavioristik yang diuraikan oleh Abidin (2022), pembelajaran merupakan hubungan antara stimulus dan respons. Dalam konteks ini, video tutorial berfungsi sebagai stimulus yang diberikan oleh pengajar, dan tanggapan positif siswa merupakan bentuk respons yang menandakan efektivitas media tersebut. Ketika siswa merasakan manfaat langsung dari pelajaran, respons positif muncul secara otomatis. Berdasarkan itu, dapat disimpulkan bahwa video tutorial teknik *Igari Looks* terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman siswa selama proses belajar.

PENUTUP

Simpulan

1. Pengembangan alat ajar berupa video tentang rias wajah fotografi warna *Igari Looks* dengan menggunakan model ADDIE telah menciptakan media yang diuji pada para siswa kelas XI Tata Kecantikan di SMKN 8 Surabaya. Memperoleh respon sangat positif. Dari hasil validasi pada uji kelayakan, video tutorial ini mendapatkan umpan balik positif dari ahli media pembelajaran terkait aspek materi, media, dan bahasa. Dengan rata-rata hasil validasi keseluruhan aspek mencapai 89,83%, video tutorial ini dinilai memenuhi syarat untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Video tutorial Rias Foto Berwarna *Igari Looks* terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan ketuntasan belajar ranah kognitif, yaitu dari 27,5% pada saat pre-test menjadi 93,1% pada post-test. Selain itu, hasil analisis menggunakan uji paired t-test menunjukkan

signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), dengan nilai t_{hitung} sebesar -17,118 yang lebih besar dari t_{tabel} sebesar 2,048. Pada aspek psikomotorik, rata-rata nilai siswa mencapai 93,2, melampaui Kriteria Ketuntasan Teknis Praktik (KKTP) yang ditetapkan sebesar 80. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa video tutorial tersebut efektif dan layak digunakan untuk meningkatkan capaian belajar siswa.

3. Dari hasil angket mengenai respon siswa terhadap media video tutorial rias foto berwarna *Igari Looks*, didapatkan persentase rata-rata sebesar 91,4% untuk semua aspek. Berdasarkan penilaian yang dinilai layak, media pembelajaran video tutorial ini dapat digunakan sebagai referensi dalam kegiatan pembelajaran di SMKN 8 Surabaya, khususnya untuk materi rias foto berwarna.

Saran

1. Video tutorial tata rias untuk fotografi *Igari Looks* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif dan psikomotorik. Media ini direkomendasikan untuk terus digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya pada disiplin tata rias di sekolah kejuruan.
2. Keberhasilan media ini dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan video tutorial dengan adanya sebuah trend riasan wajah pada materi lainnya, agar cakupan materi semakin luas dan kebutuhan belajar siswa dapat terpenuhi secara lebih variatif dan menarik.
3. Walaupun hasil validasi menunjukkan media sudah layak, peningkatan kualitas dari segi tampilan visual, interaktivitas, serta penggunaan bahasa yang lebih sederhana dan komunikatif tetap perlu dilakukan secara berkelanjutan agar media tetap relevan dan menarik minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2016). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In N. Saputra (Ed.), PT Rajagrafindo Persada (Vol. 3, Nomor 2). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini Anggota IKAPI (026/DIA/2012).
- Abidin, A. M. (2022). Penerapan Teori Belajar Behaviorisme Dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak). *an-Nisa*, 15(1), 1–8. <https://doi.org/10.30863/an.v15i1.3315>
- Anwar, F., Pajariantio, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, Ienin Agustina Dwi Hardiansyah, A., & Suseni, K. A. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “TELAAH PERSPEKTIF PADA ERA SOCIETY 5.0” Penulis (M. Rahmi & V. Rizki (ed.)). CV.

Tohar Media.

Inovatif, Progresif. Penerbit Kencana.

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. PT. RINEKA Cipta.

Aurel, Dynanti. 2023. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PADA KOMPETENSI DASAR BABY AND CHILD TREATMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMKN 1 BUDURAN SIDOARJO." *Jurnal Tata Rias*, 12:406–12.

Azahra, K., & Irtawidjajanti, S. (2023). Pembuatan Video Tutorial Riasan Mata Dengan Teknik Aegyo-Sal Pada Pengantin Internasional. *Jurnal Tata Rias*, 12(1), 38–45. <https://doi.org/10.21009/jtr.12.1.04>

Desiana, F. I., & Dienaputra, R. D. (2019). Akulturasi Budaya Sunda Dan Jepang Melalui Penggunaan Igari Look Dalam Tata Rias Sunda Siger. *Patanjala : Jurnal Penelitian Sejarah dan Budaya*, 11(1), 149. <https://doi.org/10.30959/patanjala.v11i1.399>

Ely, C. A. A. (2016). Penguasaan Tata Rias Wajah Foto Berwarna Melalui Pelatihan pada Komunitas Model Gauri Hijab Model Surabaya. *Jurnal Tata Rias*, 09(July), 1–23.

ISNAINI, L. S., MUSTARI, M., KURNIAWANSYAH, E., & SAWALUDIN, S. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Kreativitas Guru Di Sman 1 Sakra. *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 700–710. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i3.3182>

Niensona, C. (2023). IMPLEMENTASI VIDEO TUTORIAL PADA CAPAIAN PEMBELAJARAN RIAS WAJAH FOTO DI SISWA KELAS XI SMKN 8 SURABAYA Celia Sheiron Niensona. *Jurnal Tata Rias*, 12, 112–120.

Qonitatila, N. M. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL PADA SUB KOMPETENSI RIAS WAJAH SEHARI- HARI DI SMKN 3 PROBOLINGGO. *Jurnal Tata Rias*, 13(20).

Qoyyimah, M., Kusstianti, N., Lutfiati, D., & Faidah, M. (2023). Penerapan Video Pembelajaran Pada Elemen Sanitasi Bidang Kecantikan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smkn 1 Sooko Mojokerto. *Jurnal Tata Rias*, 12, 413–421.

Rahayu, G. B., Puspitorini, A., Yesi Wilujeng, B., & Andina Wijaya, N. (2023). Pengembangan Media Video Penataan Rambut Dengan Teknik Kepang Dan Pilin. *Jurnal Tata Rias*, 12, 79–87.

Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. P3A1 UPI.

Suyitno. (2020). *Pendidikan Vokasi Kejuruan Strategi dan Revitalisasi Abad 21*. diedit oleh M. P. Menik Darmiati. Yogyakarta: K- Media.

Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran*

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL RIAS WAJAH FOTOGRAFI SMK NEGERI 3 PROBOLINGGO

Diajeng Elok Setiti

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

diajeng20048@unesa.mhs.ac.id

Mutimmatul Faidah¹, Octaverina Kecvara Pritasari², Dindy Sinta Megasari³

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

mutimmatulfaidah@unesa.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran yang sesuai akan berdampak positif terhadap pembelajaran. Video tutorial dalam pembelajaran rias wajah fotografi menjadi pilihan media yang digemari siswa. Penelitian bertujuan untuk mengetahui: (1) hasil pengembangan media video tutorial, (2) hasil belajar siswa dan (3) respon siswa terhadap media. Penelitian menggunakan metode R&D model 4D dan melibatkan 34 siswa kelas XI SMK Negeri 3 Probolinggo. Hasil yang didapatkan meliputi (1) pengembangan media pembelajaran dengan 4D telah dilakukan uji kelayakan media yang terdiri dari ahli materi dengan mean 3.83 dikategorikan sangat baik, ahli media sebesar 4.43 dikategorikan sangat baik dan ahli bahasa sebesar 4.83 dikategorikan sangat baik, (2) hasil belajar aspek kognitif didapatkan nilai mean 84.94 dan psikomotor sebesar 86.05 dilakukan pengukuran tingkat pemahaman peserta didik setelah diberikan video tutorial dengan mengerjakan tes dan (3) respon peserta didik pada video tutorial terlihat bahwa nilai keseluruhan sebesar 88% yang artinya video tutorial sangat layak. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, media, dan bahasa, video tutorial yang dikembangkan melalui tahapan 4D menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi sebagai media pembelajaran. Capaian pembelajaran peserta didik yang ditinjau dari ranah kognitif dan psikomotorik juga menunjukkan peningkatan dengan nilai rata-rata di atas standar ketuntasan. Selain itu, respon peserta didik terhadap video tutorial mengindikasikan bahwa media ini sangat efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran tata rias wajah fotografi hitam putih

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Inkuiri*, Perawatan Kulit Wajah Berjerawat, Hasil Belajar

Abstract

Appropriate learning media will have a positive impact on learning. Video tutorials in learning photography make-up are a popular media choice for students. The study aims to determine: (1) the results of developing video tutorial media, (2) student learning outcomes and (3) student responses to the media. The study used the 4D R&D model method and involved 34 students of class XI of SMK Negeri 3 Probolinggo. The results obtained include (1) the development of learning media with 4D has been tested for media feasibility consisting of material experts with a mean of 3.83 categorized as very good, media experts at 4.43 categorized as very good and language experts at 4.83 categorized as very good, (2) learning outcomes in cognitive aspects obtained a mean value of 84.94 and psychomotor at 86.05, measurements of students' understanding levels were carried out after being given a video tutorial by doing a test and (3) students' responses to the video tutorial showed that the overall value was 88% which means the video tutorial was very feasible. Based on validation results from subject matter, media, and language experts, the video tutorial developed through the 4D stages demonstrated a very high level of suitability as a learning medium. Student learning outcomes, reviewed from the cognitive and psychomotor domains, also showed improvement, with average scores above the completion standard. Furthermore, student responses to the video tutorial indicated that this medium was highly effective and suitable for use in black-and-white photography makeup instruction.

Keywords: Media development, Video Tutorial Learning Media, Photography Makeup.

PENDAHULUAN

Pendidikan kejuruan memiliki fungsi utama untuk mempersiapkan individu agar memiliki kemampuan kerja yang mumpuni, terutama pada bidang yang menekankan keterampilan langsung, seperti tata rias wajah. SMK Negeri 3 Probolinggo sebagai institusi

pendidikan kejuruan di bidang pariwisata memiliki komitmen kuat dalam mencetak lulusan yang profesional, salah satunya melalui program keahlian Kecantikan dan SPA. Salah satu mata pelajaran penting dalam program ini adalah tata rias wajah fotografi yang menuntut siswa tidak hanya menguasai teori tetapi juga memiliki keterampilan praktik yang mumpuni. Hal ini

sejalan dengan pernyataan Sudjana (2006) bahwa hasil belajar bukan hanya ditinjau dari aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik yang saling berhubungan untuk membentuk kompetensi utuh siswa.

Namun demikian, tantangan dalam proses pembelajaran rias wajah fotografi adalah bagaimana menyampaikan materi praktik secara efektif dan efisien di tengah keterbatasan waktu pembelajaran. Daryanto dan Muljo Rahardjo (2012) menekankan bahwa pembelajaran yang efektif menuntut adanya interaksi edukatif yang bermakna, baik pada level interaksi guru dengan siswa maupun dalam dinamika sosial antara para siswa. Pendidik perlu menghadirkan inovasi dalam pembelajaran yang mampu menjembatani kebutuhan siswa untuk belajar secara mandiri maupun kolaboratif, terlebih dalam konteks Kurikulum Merdeka yang memberi ruang pada pembelajaran terdiferensiasi.

Inovasi dalam pembelajaran dapat diwujudkan melalui pengembangan media berbasis video tutorial sebagai sarana pengunjug pemahaman materi. Video pembelajaran dinilai mampu menyampaikan materi secara visual dan auditif, yang menjadikannya efektif untuk pembelajaran praktik. Cecep (2013) menyebutkan bahwa video dapat mengklarifikasi ide, menampilkan proses keterampilan, dan mempengaruhi sikap peserta didik. Selain itu, Munir (2012) menyatakan bahwa video sebagai media simulasi objek nyata dapat memperpendek waktu penyampaian materi serta menyajikan pengalaman belajar yang bersifat lebih nyata dan aplikatif. Dalam konteks pembelajaran tata rias fotografi, media video dapat memperlihatkan langkah-langkah rias secara detail, sehingga siswa dapat mengulang proses sesuai kebutuhan.

Lebih lanjut, penggunaan media video tutorial tidak hanya meningkatkan efisiensi pembelajaran, tetapi juga mampu menstimulus minat dan motivasi siswa. Rohani (2019) menyebutkan bahwa media yang menarik dan interaktif dapat menghadirkan proses belajar yang menarik serta meningkatkan keterlibatan siswa. Pendapat ini diperkuat oleh Ikadestanti dan Supriani (2017) yang menemukan bahwa video pembelajaran meningkatkan fokus dan pemahaman siswa terhadap materi. Selain itu, Lowther dkk (2011) menekankan bahwa video dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai ranah pembelajaran, termasuk kognitif, afektif, dan psikomotorik, sehingga sesuai untuk mata pelajaran keterampilan seperti rias wajah.

Meskipun fasilitas yang tersedia di SMK Negeri 3 Probolinggo sudah cukup memadai, seperti proyektor dan perlengkapan makeup, pemanfaatan teknologi pembelajaran masih terbatas. Media yang digunakan cenderung masih konvensional seperti slide PowerPoint atau alat peraga sederhana. Ini menegaskan bahwa fasilitas yang tersedia perlu dioptimalkan untuk

merancang media yang lebih interaktif dan relevan dengan karakteristik tiap mata pelajaran. Alfur dan Yati (2014) menyatakan bahwa media pembelajaran harus mampu menyampaikan pesan dan materi dengan cara yang atraktif dan selaras dengan keperluan siswa. Pengembangan video tutorial berbasis kurikulum menjadi langkah strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran, menurut Setyosari (2014), merupakan proses sistematis untuk mendesain, mengembangkan, dan mengevaluasi produk pendidikan yang valid, praktis, serta efektif. Dengan ini, pendekatan *Research and Development* dengan model 4D sangat relevan digunakan karena memungkinkan evaluasi dari berbagai aspek, mulai dari validitas isi, tampilan media, hingga respons pengguna. Validasi ahli, baik dari sisi materi, media, maupun bahasa, menjadi indikator utama dalam menentukan kelayakan media tersebut, seperti dijelaskan oleh Sugiyono (2013) dan Azwar (2013).

Aspek kelayakan media juga harus memenuhi indikator pedagogis dan teknis. Arsyad (2016) menekankan pentingnya media yang tidak hanya mendukung tujuan pembelajaran dan isi materi, tetapi juga mudah digunakan dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Dalam konteks video tutorial, aspek-aspek seperti kualitas visual, kejelasan narasi, desain grafis, serta kesesuaian isi dengan kurikulum menjadi faktor penentu dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Astuti (2021) menambahkan bahwa tata letak, ukuran huruf dan tampilan warna dalam media harus disesuaikan dengan prinsip estetika dan keterbacaan agar pesan dapat tersampaikan dengan baik.

Efektivitas media video tutorial juga dapat diukur dari hasil belajar peserta didik dan respons yang ditunjukkan. Menurut Nana Sudjana (2006), keberhasilan pembelajaran dapat diukur dari hasil belajar yang mencakup kemampuan berpikir, sikap, dan keterampilan siswa. Pada konteks pembelajaran tata rias, kemampuan psikomotorik siswa dalam mengaplikasikan teknik rias wajah menjadi tolak ukur penting. Noviansyah (2020) menyebutkan bahwa indikator hasil belajar psikomotorik meliputi kesiapan alat, pelaksanaan praktik, dan hasil desain. Selain itu, hasil belajar kognitif juga perlu diperhatikan, mencakup pemahaman prosedur rias, jenis riasan, dan teknik aplikasi yang benar.

Tak kalah penting, respons siswa terhadap media pembelajaran menjadi cerminan sejauh mana media tersebut dapat diterima dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Respon yang positif menunjukkan bahwa media telah memenuhi ekspektasi dan kebutuhan belajar siswa. Nugraha dkk (2013) menyatakan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran bisa digunakan

sebagai acuan keberhasilan guru dalam proses penyampaian materi. Sementara itu, Saifuddin Azwar menegaskan bahwa respon siswa terbagi atas dimensi kognitif, afektif dan konatif, yang seluruhnya berkontribusi dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna.

Dengan mempertimbangkan seluruh aspek di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan video tutorial rias wajah fotografi merupakan solusi strategis dalam meningkatkan mutu pembelajaran di SMK Negeri 3 Probolinggo. Media ini tidak hanya memperkaya metode penyampaian materi, tetapi juga mampu menjawab tantangan pembelajaran praktik yang memerlukan ketelitian, kreativitas dan pemahaman mendalam. Pengembangan video tutorial yang relevan dengan kurikulum dan karakter siswa diharapkan memberikan pengaruh positif terhadap capaian belajar serta partisipasi aktif siswa sepanjang jalannya pembelajaran.

METODE

Dalam penelitian ini digunakan metode *Research and Development* dengan pendekatan pengembangan 4D. Penelitian difokuskan pada 34 siswa kelas XI jurusan kecantikan SMK Negeri 3 Probolinggo sebagai responden yang akan memanfaatkan media video tutorial dalam pembelajaran. Teknik pengumpulan data meliputi observasi langsung, pemberian tes, serta penyebaran angket. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi awal mengenai proses pembelajaran rias wajah fotografi dan menilai kelayakan media yang digunakan di SMK Negeri 3 Probolinggo, sesuai dengan pendapat Sugiyono (2016) bahwa observasi dapat dilakukan dengan melihat, mendengarkan, dan mengukur menggunakan instrumen tertentu. Untuk mengukur pencapaian belajar siswa setelah memanfaatkan video tutorial sebagai alat bantu pembelajaran, dilakukan *post-test* dalam bentuk soal pilihan ganda. Sementara itu, angket diberikan kepada siswa untuk menilai kelayakan media dan memperoleh respon mereka terhadap penggunaan video tutorial.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media

Nilai Skala	Kategori
0% - 20%	Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

(Arikunto & Cepi, 2009: 35)

Sebagaimana dijelaskan Sugiyono (2017) bahwa angket merupakan teknik pengumpulan data melalui pertanyaan tertulis kepada responden. Analisis data dilakukan dengan menghitung rata-rata pada aspek

validasi dan respon yang kemudian diinterpretasikan dalam skala persen, serta untuk hasil belajar dilakukan dengan penghitungan skor jawaban benar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Video Tutorial

Pengembangan ini mengadopsi model 4D dari Thiagarajan, yang mencakup 4 langkah sistematis: 1) *Define*, 2) *Design*, 3) *Develop*, 4) *Disseminate*. Berikut ini penguraianya :

a. *Define* (Pendefinisian)

Observasi awal dilakukan di sekolah, dilanjutkan dengan penyusunan dan validasi perangkat pembelajaran seperti CP, ATP, modul ajar, media, dan lembar penilaian. Peneliti juga menyiapkan instrumen berupa angket siswa dan soal *post-test* yang telah divalidasi sebelumnya.

b. *Design* (Perancangan)

Perancangan dilakukan dengan membuat *story board* media video tutorial dan selanjutnya pengambilan video, disempurnakan setiap unsurnya dengan dilakukan editing video.



Gambar 1. *Storyboard* Video Tutorial

c. *Develop* (Pengembangan)

Setelah video pembelajaran mendapat masukan dari dosen ahli materi, media, serta guru, dilakukanlah tahap *Develop* yang mencakup uji coba langsung ke siswa. Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan tanggapan dari siswa agar video dapat ditingkatkan kualitasnya. Data hasil validasi disajikan berikut ini:

Tabel 2. Hasil Validasi Data

Validator	Aspek yang dinilai		
	Materi	Bahasa	Media
Validator 1	4.1	4.7	4.8
Validator 2	3.7	4.9	4.8
Validator 3	3.7	3.7	4.9
Rata-rata	3.83	4.43	4.83

Berdasarkan hasil analisis kelayakan media, diperoleh bahwa seluruh aspek materi, bahasa, dan media memiliki kategori "sangat baik". Dengan rata-

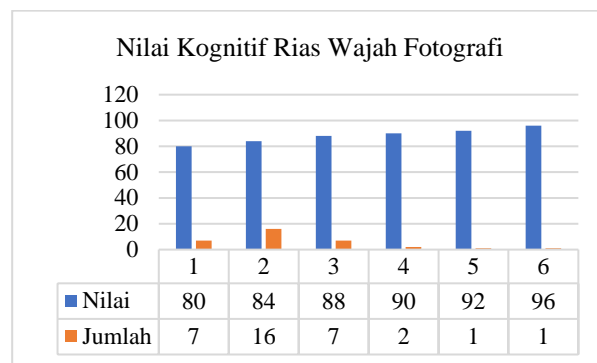
rata nilai 3,83, aspek materi menjadi yang terendah dibanding aspek lainnya, walaupun masih dalam kategori sangat baik. Hali ini mencerminkan bahwa struktur dan kualitas isi sudah mendukung tujuan pembelajaran, namun belum optimal secara keseluruhan, masih terdapat ruang untuk peningkatan dalam penyajian dan pengembangan materi. Aspek bahasa mendapat nilai rata-rata 4,43, yang mencerminkan penggunaan bahasa Indonesia yang sesuai kaidah, komunikatif, serta dialog yang jelas dan interaktif dalam video. Sementara itu, aspek media mendapatkan nilai tertinggi yaitu 4,83, yang mengindikasikan bahwa media video tutorial sangat baik dari segi teknis, tampilan visual, audio, dan kompatibilitas perangkat. Video pembelajaran yang dibuat terbukti sangat sesuai dan efisien digunakan untuk mendukung pembelajaran tata rias wajah fotografi di SMK.

d. Disseminate (Penyebarluasan)

Dessiminate dilakukan untuk menyebarkan produk yang sudah diuji agar bisa digunakan oleh pihak lain, misalnya di kelas berbeda, guna mengetahui seberapa efektif perangkat pembelajaran tersebut. Tahap ini dilakukan menggunakan tayangan media video tutorial secara langsung kepada siswa dalam kelas dengan membagikan link *google drive* masing-masing peserta didik dan penyebaran video hanya sebatas di dalam kelas XI kecantikan 1 dan guru mata pelajaran. Tujuan utama penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan siswa, mengingat selama ini media yang digunakan cenderung membosankan dan kurang menarik perhatian. Dalam tahapan ini, peneliti mampu untuk memperoleh informasi-informasi yang dibutuhkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan peneliti, hal tersebut Dikarenakan apabila menggunakan metode *R&D* dalam skala besar akan membutuhkan banyak biaya dan waktu yang lama (Hanafi,2017:134).

Hasil Belajar Siswa

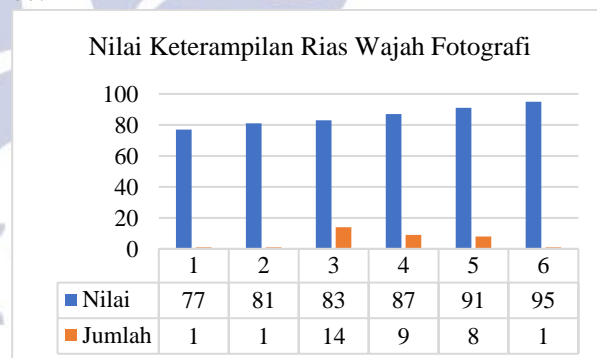
Ketuntasan belajar siswa dalam materi rias wajah fotografi ditentukan berdasarkan pencapaian nilai minimal 75, sesuai dengan KKM. Evaluasi ini mencakup tes tertulis berupa pilihan ganda yang berjumlah 25 soal serta penilaian keterampilan psikomotorik selama proses praktik.



Gambar 2. Diagram Nilai Kognitif

Hasil *post test* kognitif menunjukkan bahwa semua dari 34 siswa memperoleh nilai di atas 75. Nilai terbagi sebagai berikut: 7 siswa memperoleh 80, 16 siswa memperoleh 84, 7 siswa memperoleh 88, 2 siswa memperoleh 90, 1 siswa mendapat 92, dan 1 siswa mendapat 96. Rata-rata nilai keseluruhan adalah 84,94. Dengan demikian, 100% siswa dinyatakan tuntas secara kognitif sesuai standar KKTP SMK Negeri 3 Probolinggo.

Setelah siswa mempelajari materi rias wajah fotografi menggunakan media video tutorial, dilakukan penilaian keterampilan terhadap 34 peserta didik. Penilaian ini mencakup aspek persiapan, proses dan hasil akhir dengan bobot masing-masing 20,60 dan 20 poin. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa nilai rata-rata mencapai 86,05 dengan skor tertinggi 95 dan terendah 77.



Gambar 3. Diagram Nilai Keterampilan

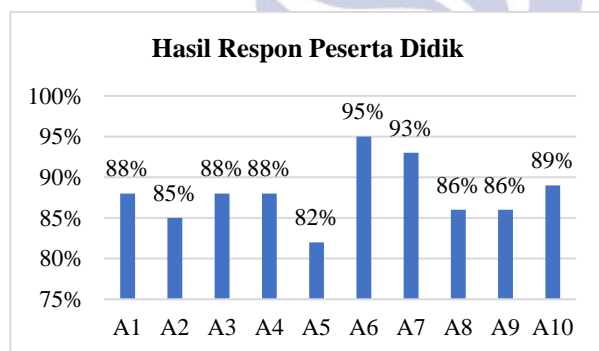
Dari hasil uji psikomotor pada 34 siswa, diperoleh distribusi nilai sebagai berikut: 1 siswa meraih skor 77, 1 siswa dengan skor 81, 14 siswa mendapat nilai 88, 9 siswa dengan skor 87, 8 siswa dengan nilai 91, dan 1 siswa dengan nilai 95. Seluruh siswa dinyatakan tuntas dalam pembelajaran sesuai dengan standar yang ditetapkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa video tutorial menjadi media yang cocok dan efektif pada pembelajaran rias wajah fotografi dengan hasil kognitif yang menunjukkan ketuntasan 100%. Kesesuaian video tutorial untuk dijadikan media pembelajaran selaras dengan hasil penelitian Halimastusak Diah dan Murni

Astuti (2021), penelitian yang mengangkat topik pengembangan video tutorial rias wajah pengantin barat di SMK Negeri 6 Padang, diperoleh hasil sebesar 92,9%. Hasil ini termasuk dalam kategori sangat praktis, menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran, hasil penilaian menempatkan media pembelajaran dalam klasifikasi sangat valid dan praktis. Penelitian oleh Baharuddin (2014) juga menunjukkan efektivitas penggunaan video tutorial dalam pembelajaran. Dalam kajiannya terhadap siswa kelas XI 3 SMA Negeri 1 Bajo, diketahui bahwa rata-rata nilai matematika sebelum diberi perlakuan hanya mencapai 33,75 dari total nilai maksimal 100, yang termasuk kategori sangat rendah. Namun setelah diberikan pembelajaran menggunakan video tutorial, rata-rata nilai meningkat signifikan menjadi 78,25 dengan kategori sedang.

Respon Siswa

Respon siswa kelas XI Tata Kecantikan Kulit dan Rambut dikumpulkan menggunakan instrumen angket yang telah disebarakan sebelumnya. Terdapat 10 pertanyaan dalam lembar angket yang perlu direspon oleh siswa. Setelah itu, perhitungan dilakukan untuk menentukan presentase siswa.



Gambar 4. Diagram Hasil Respon

Data respon siswa digunakan untuk menilai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dan diuji pada kelas XI Kecantikan SMK Negeri 3 Probolinggo. Menurut Nugraha, dkk (2013:33), respon positif menunjukkan bahwa siswa merasa lebih nyaman dengan media yang digunakan.

Pada penelitian ini, peserta didik memberikan respon positif sebesar 88% terhadap kualitas dan kelayakan video tutorial yang diterapkan pada mata pelajaran tata rias wajah fotografi hitam putih. Media pembelajaran yang digunakan mendapat penilaian sangat layak berdasarkan hasil angket siswa. Pernyataan ke-6 menonjol dengan skor tertinggi mencapai 95% menunjukkan efektivitas media video dalam meningkatkan pemahaman materi rias wajah fotografi. Sedangkan pernyataan paling rendah dalam respon

siswa adalah pernyataan 5 dengan persentase 82% yang artinya gambar dan suara pada media disajikan dengan jelas dan termasuk dalam kategori sangat layak.

Seperti yang dijelaskan Rasyid, (2016: 71), ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran merupakan indikator penting bagi keberhasilan proses pengerjaan. Pernyataan ini sejalan dengan harapan peneliti dalam penelitian ini, bahwa media video tutorial yang diterapkan pada kegiatan belajar mengajar sesuai dan dapat dilaksanakan dengan baik. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wulandari dan Pritasari (2020) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Rias Wajah Sehari-hari untuk meningkatkan Hasil Praktek Kelas X SMK Negeri 3 Kediri”. Dalam penelitian tersebut, hasil analisis angket menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang memungkinkan mereka belajar secara mandiri, tanpa batasan waktu dan tempat. Dari hasil penlitian dapat disimpulkan video tutorial terbukti layak digunakan untuk meningkatkan hasil praktik rias wajah.

PENUTUP

Simpulan

1. Pengembangan media berbasis video tutorial dilakukan melalui tahapan *define, design, develop, dan disseminate*. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini memperoleh skor sangat baik dari ahli materi (3,83), ahli media (4,43), dan ahli bahasa (4,83), yang mengindikasikan bahwa video tutorial layak digunakan dalam pembelajaran tata rias wajah fotografi hitam putih.
2. Hasil belajar aspek kognitif didapatkan nilai rata-rata 84.94 dan psikomotor dengan nilai rata-rata 86.05 dilakukan pengukuran tingkat pemahaman peserta didik setelah diberikan media pembelajaran menggunakan video tutorial dengan mengerjakan tes. Hasil kedua aspek menunjukkan seluruh peserta didik mampu mengerjakan soal yang disediakan dengan keseluruhan nilai tuntas atau diatas/sama dengan KKTP.
3. Dengan tingkat respon positif sebesar 88%, video tutorial dinilai sangat sesuai untuk pembelajaran tata rias fotografi hitam putih.

Saran

1. Temuan dalam penelitian ini membuka peluang untuk dikembangkan lebih lanjut melalui penelitian lanjutan, baik dalam bentuk pengembangan media pembelajaran maupun sebagai dasar bagi studi-studi lain yang relevan.
2. Diharapkan, penelitian ini dapat memberikan pemahaman baru bagi guru taat kecantikan tentang cara mengembangkan media inovatif yang

meningkatkan keterlibatan dan minat siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfu, N., & Yati. (2014). Pengaruh penggunaan media buku cerita terhadap kemampuan membaca siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah di Banjarmasin. *Jurnal Studi Gender dan Anak*, 12(2), 174–187.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Astuti, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran “ORMAS” (Organ tubuh manusia) berbasis aplikasi Microsoft Power Point di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1198–1209.
- Azwar, S. (2007). *Sikap manusia: Teori dan pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baharuddin, I. (2014). Efektivitas penggunaan media video tutorial sebagai pendukung pembelajaran matematika terhadap minat dan hasil belajar peserta didik SMA Negeri 1 Bajo Kabupaten Luwu Sulawesi Selatan. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 2(2), 554–586.
- Cecep, K., & Bambang, S. (2011). *Media pembelajaran manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Daryanto, & Rahardjo, M. (2012). *Model pembelajaran inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Halimatusak, D., & Astuti, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran video tutorial rias wajah pengantin Barat di SMK Negeri 6 Padang. *Jurnal Pendidikan Tata Rias*.
- Ikadestanti, R., & Supriani, N. (2017). The implementation of tutorial video to improve students' skill in writing procedure text. *JELLT (Journal of English Language and Language Teaching)*, 1(1), 1–8.
- Lowther, D. L., Smaldino, S. E., & Russell, J. D. (2014). *Instructional technology & media for learning: Teknologi pembelajaran dan media untuk belajar*. Prenada Media.
- Munir. (2013). *Multimedia: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan* (Vol. 2). Bandung: Alfabeta.
- Noviansyah, A. (2020). Objek assessment, pengetahuan, sikap, dan keterampilan. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(2), 136–149.
- Nugraha, D. A., & Binadja, A. (2013). Pengembangan bahan ajar reaksi redoks bervisi SETS, berorientasi konstruktivistik. *Journal of Innovative Science Education*, 2(1), 33–40.
- Rasyid, M., Azis, A. A., & Saleh, A. R. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia dalam konsep sistem indera pada siswa kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Negeri Malang*, 7(2), 118–998.
- Rohani, A. (2019). *Media pembelajaran: Peranannya dalam proses belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Saifuddin, A. (2013). *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Setyosari, P. (2014). Menciptakan pembelajaran yang efektif dan berkualitas. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 20–30.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi Revisi). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N. (2006). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Indiana University.
- Wulandari, D. A., & Pritasari, O. K. (2020). Pengembangan media pembelajaran video tutorial rias wajah sehari-hari untuk meningkatkan hasil praktek kelas X SMK Negeri 3 Kediri. *Jurnal Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 9(2), 264–271.

PENCIPTAAN MAHKOTA *TAAJMIRATMAA* SEBAGAI REPRESENTASI VISUAL KEKAYAAN ALAM KUWAIT

Aqilla Yumna Ilma Izzati

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

aqillayumna.21004@mhs.unesa.ac.id

Mutimmatul Faidah¹, Dewi Lutfiati², Biyan Yesi Wilujeng³

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

mutimmatulfaidah@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan konsep desain, proses penciptaan, dan hasil penilaian mahkota "*Taajmiratmaa*" sebagai representasi visual kekayaan alam dan budaya Kuwait. Konsep desain mahkota ini terinspirasi dari bunga Arfaj, flora nasional Kuwait yang melambangkan ketahanan dan keindahan gurun, serta Pantai Failaka dengan warna biru lautnya yang jernih, merepresentasikan kedamaian dan kemurnian. Warna dominan biru laut, putih, dan silver dipilih untuk mencerminkan spiritualitas dan keanggunan. Bentuk mahkota mengintegrasikan motif floral Arfaj dengan elemen geometris Islam, menciptakan kesan anggun, feminin, namun kuat. Bahan dasar yang digunakan adalah *spons eva* karena sifatnya yang ringan dan fleksibel, dihiasi kristal *Swarovski* imitasi berwarna biru dan putih untuk kesan mewah, menyerupai kilau berlian boron. Proses penciptaan diawali dengan penyusunan moodboard dan pengembangan dua desain alternatif. Berdasarkan penilaian awal oleh tiga narasumber ahli, Desain 2 dipilih karena keunggulannya dalam estetika, proporsi, dan simbolisme. Tahap realisasi melibatkan pengukuran kepala model, pembuatan pola, perancangan bahan, penggambaran pola utama dan detailing, pemasangan *Swarovski* motif bunga Arfaj, pemasangan pondasi kawat bonsai, dan *finishing* dengan pengaplikasian glitter. Penilaian akhir terhadap mahkota yang telah diwujudkan dilakukan oleh 30 responden (mahasiswa tata rias) menggunakan skala Likert. Hasil menunjukkan skor rata-rata keseluruhan 45 dari 50 poin, dengan mayoritas responden memberikan nilai antara 42- 50 poin. Aspek yang paling menonjol adalah kesesuaian tema budaya, kombinasi warna, dan estetika visual keseluruhan. Hal ini mengindikasikan bahwa mahkota "*Taajmiratmaa*" berhasil mengintegrasikan unsur budaya Kuwait dengan desain modern, serta mendapat apresiasi tinggi dalam aspek artistik dan teknis.

Kata Kunci: Mahkota *Taajmiratmaa*, Kekayaan Alam Kuwait, Bunga Arfaj, Pantai Failaka, *Swarovski*.

Abstract

This research aims to describe the design concept, creation process, and evaluation results of the "Taajmiratmaa" crown as a visual representation of Kuwait's natural wealth and culture. The crown's design concept is inspired by the Arfaj flower, Kuwait's national flora symbolizing desert resilience and beauty, and Failaka Beach with its clear blue sea, representing peace and purity. Dominant colors of sea blue, white, and silver were chosen to reflect spirituality and elegance. The crown's form integrates Arfaj floral motifs with Islamic geometric elements, creating a graceful, feminine, yet strong impression. The primary material used is eva foam due to its lightweight and flexible properties, adorned with imitation Swarovski crystals in blue and white for a luxurious feel, resembling the sparkle of boron diamonds. The creation process began with developing a mood board and two alternative designs. Based on initial evaluations by three expert informants, Design 2 was selected for its superior aesthetics, proportion, and symbolism. The realization phase involved measuring the model's head, pattern making, material planning, main and detailed pattern drawing, Swarovski application in Arfaj flower motifs, bonsai wire foundation installation, and finishing with glitter application. The final evaluation of the realized crown was conducted by 30 respondents (makeup artistry students) using a Likert scale. The results showed an overall average score of 45 out of 50 points, with most respondents giving scores between 42-50 points. The most prominent aspects receiving high ratings were cultural theme suitability, color combination, and overall visual aesthetics. This indicates that the "Taajmiratmaa" crown successfully integrates Kuwaiti cultural elements with modern design, receiving high appreciation in both artistic and technical aspects.

Keywords: *Taajmiratmaa* Crown, Kuwait's Natural Wealth, Arfaj Flower, Failaka Beach, *Swarovski*.

PENDAHULUAN

Dalam dunia seni dan desain, proses perancangan merupakan tahap fundamental yang menentukan kualitas akhir dari suatu karya. Dalam menciptakan sebuah karya seni atau kriya, penting bagi seorang perancang untuk mengeksplorasi berbagai sumber inspirasi, termasuk warisan budaya dan kekayaan alam, agar hasil rancangan memiliki nilai estetika, fungsional, serta relevansi sosial. Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah mengangkat tema dari budaya luar negeri, sebagai bentuk penghargaan lintas budaya yang dapat memperkaya khasanah desain modern (Efrida Yenti & Yuniarti, 2023).

Salah satu negara yang menawarkan sumber ide yang kaya adalah Kuwait. Negara ini, yang terletak di kawasan Teluk Persia, dikenal dengan kekayaan budayanya serta sumber daya alamnya yang khas. Salah satu aspek menarik dari budaya Kuwait adalah penggunaan perhiasan berlian dalam acara pernikahan. Berlian tidak hanya merepresentasikan kemewahan, tetapi juga mengandung makna spiritual dan sosial yang mendalam dalam tradisi masyarakatnya. Variasi desain perhiasan berlian di Kuwait sangat beragam, mulai dari gaya klasik yang anggun hingga desain modern yang inovatif, menunjukkan perpaduan antara warisan budaya dengan selera kontemporer (Sulpiya & Hidayat, 2024).

Selain perhiasan, Kuwait juga memiliki kekayaan alam yang unik, seperti bunga Arfaj (عرج) yang menjadi bunga nasional negara tersebut. Tanaman gurun ini dikenal dengan bunga kuningnya yang mencolok serta daya tahan yang tinggi terhadap kondisi lingkungan ekstrem. Karakteristik bunga Arfaj yang tangguh namun tetap indah ini menjadikannya simbol ketahanan hidup di tengah kerasnya alam gurun, serta sumber kehidupan bagi ekosistem sekitar. Keunikan visual dan ekologis dari bunga Arfaj menjadikannya inspirasi yang relevan dalam proses penciptaan desain yang sarat makna.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, penulis berinisiatif untuk menciptakan sebuah karya berupa mahkota pengantin yang diberi nama *Taajmiratmaa*, dengan mengangkat elemen alam dari negara Kuwait sebagai sumber ide utama. Salah satu elemen alam yang menjadi inspirasi utama adalah Pantai Failaka, yang dikenal akan warna lautnya yang biru terang dan jernih. Warna ini kemudian diadaptasi sebagai palet visual mahkota, merepresentasikan ketenangan, kedalaman, serta kekayaan laut Kuwait yang terkesan kontras dengan dominasi gurun di wilayah sekitarnya.

Mahkota ini dirancang menggunakan bahan dasar spons eva, yaitu material yang memiliki karakter lentur, ringan, mudah dibentuk, serta ekonomis dari segi biaya produksi. Pemilihan bahan ini merupakan bentuk

eksplorasi terhadap material alternatif yang tidak hanya efisien, tetapi juga tetap mampu menghasilkan karya dengan nilai estetika tinggi dan kenyamanan saat dikenakan.

Pada tahap perancangan, mahkota *Taajmiratmaa* dirancang untuk mengintegrasikan warna biru boron yang menyerupai warna laut Pantai Failaka, serta menggunakan batu berlian Boron sintesis sebagai aksen kemewahan. Selain itu, motif bunga Arfaj turut dimasukkan sebagai elemen visual yang melambangkan ketahanan hidup, keindahan alam, dan identitas nasional Kuwait. Melalui kombinasi unsur-unsur tersebut, mahkota *Taajmiratmaa* diharapkan mampu menjadi representasi visual yang elegan, simbolis, dan bermakna dari kekayaan alam serta karakter budaya negara Kuwait. Dengan penciptaan mahkota ini, penulis berharap dapat menyajikan karya yang tidak hanya menarik dari sisi visual, tetapi juga kaya akan makna budaya dan simbolis. Perpaduan antara kekayaan budaya dan keindahan alam Kuwait dalam bentuk aksesoris pernikahan diharapkan mampu membuka perspektif baru dalam dunia desain, khususnya dalam penciptaan aksesoris yang berorientasi pada nilai-nilai lintas budaya. Di samping itu, eksplorasi bahan spons eva juga menjadi kontribusi nyata dalam menghadirkan solusi desain yang kreatif, ekonomis, dan berkelanjutan. Dengan demikian, karya ini bukan sekadar bentuk ekspresi estetis, melainkan juga refleksi atas pentingnya keberlanjutan, kearifan lokal-global, dan inovasi dalam desain aksesoris kontemporer.

Menurut (Sinambela & Mirwa, 2021) Mahkota adalah aksesoris tradisional yang berbentuk tutup kepala, yang biasanya dikenakan oleh raja, ratu, atau pejabat tinggi dalam suatu dinasti. Bagi mereka yang memakainya, mahkota tidak hanya sekadar aksesoris, tetapi juga melambangkan kekuasaan, keabadian, kejayaan, dan kemakmuran.

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan konsep desain mahkota *Taajmiratmaa* sebagai representasi visual kekayaan alam Kuwait, mendeskripsikan proses penciptaan dan hasil jadi penciptaan mahkota *Taajmiratmaa* sebagai representasi visual kekayaan alam Kuwait, mendeskripsikan penilaian responden terhadap penciptaan mahkota *Taajmiratmaa* sebagai representasi visual kekayaan alam Kuwait.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penciptaan karya seni dengan pendekatan *Practice-Led Research*, yakni suatu pendekatan ilmiah yang berorientasi pada praktik artistik sebagai pusat dari proses eksplorasi dan penemuan ilmiah. Berdasarkan penjelasan tersebut, tahapan dalam metode *Practice-led*

Research memiliki alur praktik meliputi pra-perancangan/eksplorasi, perancangan desain, perwujudan, dan penilaian.

Objek dalam penelitian ini adalah penciptaan mahkota *Taajmiratmaa* sebagai representasi visual dari kekayaan alam dan budaya negara Kuwait. Penelitian ini mencakup bagaimana desain dan bentuk mahkota tersebut dikembangkan, ditinjau dari perspektif kreator serta pandangan ahli desain dan budaya yang relevan. Fokus kajian juga meliputi bagaimana hasil akhir dari perwujudan *Taajmiratmaa* dapat merepresentasikan nilainilai simbolik dan estetika budaya dalam bentuk aksesoris kepala yang artistik.

Teknik yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, studi pustaka, dokumentasi, dan lembar penilaian. Instrumen penelitian meliputi pedoman wawancara, pedoman studi pustaka, pedoman dokumentasi, dan lembar penilaian. Dalam penelitian ini, tahapan pengolahan data mencakup editing, coding, pemberian skor atau nilai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Desain Mahkota *Taajmiratmaa*

Penyusunan konsep desain mahkota *Taajmiratmaa* dilakukan secara bertahap dengan memperhatikan aspek tema, estetika, serta keterkaitan makna simbolik. Proses ini diawali dengan eksplorasi data melalui berbagai teknik pengumpulan informasi, seperti wawancara dengan ahli tata rias, kajian literatur atau studi pustaka dari berbagai sumber akademik dan budaya, serta dokumentasi visual dan referensi dari internet. Seluruh proses tersebut bertujuan untuk memperkaya sudut pandang peneliti dalam memahami konteks budaya, nilai simbolik, serta unsur visual yang relevan dengan kekayaan alam negara Kuwait. Tema yang diangkat, yaitu representasi visual dari bunga Arfaj dan Pantai Failaka, dikaji secara mendalam agar dapat diterjemahkan secara artistik ke dalam elemen-elemen desain mahkota, baik dalam bentuk motif, warna, maupun pemilihan material.

Hasil Wawancara

Menurut narasumber, selaku dosen tata rias sekaligus informan ahli, diperoleh berbagai pandangan penting yang memperkuat konsep desain mahkota *Taajmiratmaa*. Unsur alam memiliki kekuatan simbolik yang tinggi, terlebih ketika diangkat dari latar budaya dan geografi suatu negara. Dalam hal ini, bunga Arfaj bukan hanya elemen estetika, tetapi juga lambang ketahanan dan keindahan khas gurun Kuwait. Begitu pula dengan warna biru laut Pantai Failaka yang dinilai mampu memperkaya makna spiritual dan visual mahkota, menciptakan kesan mendalam yang

merepresentasikan kedamaian dan kejayaan batin seorang wanita.

Terkait pemilihan bahan, Ibu Sri Usodoningtyas memberikan pandangan bahwa penggunaan *spons eva* sebagai alternatif logam adalah pilihan yang cerdas dan inovatif, terutama dalam konteks seni kriya modern. Menurutnya, bahan ini memberikan fleksibilitas dalam pembentukan serta memungkinkan eksplorasi bentuk yang lebih bebas tanpa membebani kepala pemakai, terutama jika mahkota digunakan dalam tata rias panggung atau peragaan. Meskipun *spons eva* bukan bahan konvensional untuk pembuatan aksesoris mewah, dengan pengolahan yang tepat serta sentuhan detail seperti penggunaan *Swarovski* sebagai representasi batu boron, hasil akhir tetap bisa menunjukkan kesan elegan dan eksklusif.

Narasumber juga menyampaikan bahwa dalam menerjemahkan budaya asing seperti Kuwait, pendekatan artistik yang halus perlu diperhatikan. Ia menyarankan penggunaan prinsip visual seperti simetri, irama motif, serta pemilihan warna yang tidak terlalu kontras namun tetap menunjukkan karakter kuat. Motif bunga Arfaj, misalnya, sebaiknya ditempatkan sebagai aksen utama yang menonjolkan makna, namun tidak mendominasi seluruh bentuk mahkota. Penambahan unsur khas Kuwait lainnya, seperti pola geometris Islam atau warna-warna dari identitas nasional Kuwait, menurutnya dapat memperkaya makna simbolik selama tidak mengaburkan tema utama.

Sebelum memasuki tahap sketsa, narasumber menganjurkan agar peneliti memperdalam pemahaman tentang konteks budaya Kuwait secara visual maupun filosofis. Hal ini bisa dilakukan melalui studi literatur, pencarian visual referensial, atau pengamatan pada karya seni dari Timur Tengah. Ia menegaskan bahwa dalam penelitian artistik, fondasi konseptual yang kuat akan memengaruhi kualitas artistik dan kedalaman makna dari karya itu sendiri. Dengan pendekatan tersebut, *Taajmiratmaa* diharapkan tidak hanya menjadi karya estetis, tetapi juga memiliki nilai edukatif dan representatif terhadap budaya yang diangkat.

Hasil Studi Pustaka

Beberapa literatur yang menjadi rujukan di antaranya adalah Jurnal Cendekia Ilmiah, yang digunakan untuk memahami identitas dan kekayaan alam negara Kuwait, termasuk keunikan bunga Arfaj sebagai flora nasional dan pesona Pantai Failaka yang memengaruhi pemilihan warna dalam desain mahkota. Pemahaman ini penting agar karya memiliki keterikatan visual dan simbolik dengan budaya negara yang diangkat. Dengan mengombinasikan berbagai sumber literatur ini, studi pustaka berperan penting sebagai penguat konsep desain dan pertimbangan teknis,

sekaligus menjadi bukti bahwa penciptaan mahkota *Taajmiratmaa* dilakukan melalui pendekatan yang terstruktur, ilmiah, dan berorientasi pada kualitas estetis serta makna budaya.

Hasil Dokumentasi

Dari hasil pengumpulan data melalui wawancara dan studi literatur, terdapat dokumentasi visual berupa beberapa gambar yang mendukung data konseptual dalam penciptaan mahkota *Taajmiratmaa*. Gambar-gambar tersebut meliputi bunga Arfaj sebagai flora nasional Kuwait yang merepresentasikan ketahanan dan keindahan khas padang gurun, Pantai Failaka yang dikenal dengan warna lautnya yang jernih kebiruan sebagai simbol kedamaian dan ketenangan batin, serta batu berlian boron yang memiliki warna serupa dengan laut Pantai Failaka dan menjadi inspirasi dalam penciptaan kesan mewah pada mahkota melalui penggunaan kristal *Swarovski*.

Dokumentasi gambar ini tidak hanya digunakan sebagai referensi visual semata, tetapi juga menjadi elemen penting dalam proses eksplorasi artistik dan teknis. Setiap gambar dianalisis untuk diterjemahkan ke dalam bentuk, warna, dan komposisi dalam desain mahkota. Dengan demikian, penciptaan mahkota *Taajmiratmaa* tidak hanya berdasar pada gagasan imajinatif, tetapi juga didukung oleh sumber data visual yang valid, relevan, dan memiliki keterkaitan langsung dengan tema besar kekayaan alam dan budaya negara Kuwait.

Proses Penciptaan dan Hasil Jadi Penciptaan Mahkota *Taajmiratmaa*

Hasil perancangan desain awal mahkota *Taajmiratmaa* mencakup:

a. Moodboard

Langkah selanjutnya adalah penyusunan moodboard, yaitu papan visual yang memuat kumpulan referensi warna, tekstur, bentuk, serta inspirasi visual lainnya yang mendukung identitas rancangan mahkota.



Gambar 1. Moodboard

b. Perancangan Desain

Terdapat 2 desain yang telah peneliti realisasikan lewat representasi visual kekayaan alam dan budaya Kuwait, yaitu:



Gambar 2. Desain Mahkota 1

Desain pertama mahkota *Taajmiratmaa* menampilkan bentuk yang simetris dan elegan, dengan komposisi ornamen yang tersusun rapi dari bagian tengah hingga ke sisi kanan dan kiri. Mahkota ini mengusung dominasi warna biru laut, putih, dan silver—di mana warna biru merepresentasikan laut Kuwait yang tenang, putih melambangkan kemurnian, serta silver memberikan kesan kemewahan dan kelembutan.

Unsur bentuk terdiri dari ornamen tetesan air yang berjajar di bagian atas, menggambarkan elemen air sebagai sumber kehidupan di wilayah Timur Tengah, serta motif bunga yang terinspirasi dari bunga Arfaj sebagai flora khas negara Kuwait. Di bagian tengah mahkota terdapat permata oval besar berwarna biru yang menjadi pusat perhatian, dikelilingi oleh detail geometris dan floral yang memperkuat karakter budaya.

Mahkota ini dirancang menggunakan bahan dasar spons eva sebagai struktur utama, karena sifatnya yang ringan dan mudah dibentuk, kemudian dilapisi ornamen kristal imitasi berwarna biru dan silver yang menyerupai kilau batu permata. Pemilihan bahan tersebut ditujukan untuk mendukung kenyamanan pemakaian dalam tata rias panggung serta tetap menjaga nilai estetika yang tinggi.



Gambar 3. Desain Mahkota 2

Desain kedua mahkota *Taajmiratmaa* menghadirkan nuansa yang lebih dinamis dengan penekanan pada ornamen floral dan geometris yang menyatu harmonis di seluruh bagian mahkota. Warna yang dominan dalam desain ini adalah biru langit, putih, dan silver. Warna biru digunakan lebih merata pada ornamen bunga dan aksan batu, menciptakan kesan segar dan cerah yang menggambarkan pantai Failaka dan langit cerah Kuwait. Unsur bentuk terdiri dari mahkota bertingkat dengan puncak lancip yang dihiasi tetesan air dan batu lonjong, serta hiasan bunga lima kelopak yang tersebar merata di bagian tengah dan sisi mahkota. Pada bagian tengah mahkota, motif bunga digabungkan dengan bentuk berlian geometris yang melambangkan keharmonisan antara alam dan budaya.

c. Penilaian Desain Penciptaan

Penilaian terhadap dua desain mahkota *Taajmiratmaa* dilakukan oleh tiga informan melalui lembar penilaian yang memuat enam aspek evaluasi. Penilaian menggunakan skala 1 hingga 4, di mana skor 4 menunjukkan kualitas paling baik. Data yang diperoleh menunjukkan adanya perbedaan cukup mencolok antara Desain 1 dan Desain 2, baik dari segi estetika, proporsi, maupun simbolik yang ditampilkan. Pada Desain 1, rata-rata nilai yang diberikan oleh seluruh informan berkisar pada angka 3, dengan satu pengecualian pada aspek ke-4 (kemungkinan terkait detail visual atau kemewahan), yang mendapatkan nilai 4 dari salah satu responden. Nilai-nilai ini menunjukkan bahwa desain pertama dinilai stabil dan fungsional, tetapi belum cukup menonjol dalam hal inovasi visual dan eksplorasi bentuk. Desain ini cenderung menampilkan pendekatan yang aman dan sederhana.

Sementara itu, Desain 2 mendapatkan skor yang lebih tinggi secara keseluruhan dengan rata-rata 3,67. Beberapa aspek, seperti proporsi bentuk, estetika warna, dan kesan mewah, mendapatkan nilai sempurna dari mayoritas responden. Aspek ke-3 bahkan memperoleh nilai 4 dari semua penilai, yang menunjukkan adanya konsensus positif terhadap elemen tertentu dalam desain tersebut. Hal ini menandakan bahwa Desain 2 dinilai lebih inovatif, matang dalam pengolahan visual, dan berhasil merepresentasikan kemewahan serta nilai simbolik dari budaya Kuwait secara lebih kuat.

Dari hasil wawancara yang menyertai lembar penilaian ini, dapat disimpulkan bahwa Desain 2 lebih direkomendasikan untuk dikembangkan menjadi bentuk akhir karya. Pilihan warna yang lebih kuat, tata letak ornamen yang seimbang, serta penggunaan material *Swarovski* sebagai simbol kemewahan menjadikan desain ini lebih unggul. Meskipun begitu, Desain 1 tetap dianggap memiliki nilai estetis dan kesederhanaan yang

bisa diapresiasi, terutama bila ditujukan untuk konteks penggunaan yang lebih ringan atau fungsional.

Dengan demikian, melalui data ini dapat disimpulkan bahwa proses eksplorasi desain telah menghasilkan dua alternatif dengan karakteristik berbeda, namun Desain 2 lebih memenuhi kriteria evaluasi secara menyeluruh. Hasil ini memperkuat keputusan perancangan dalam mengembangkan mahkota *Taajmiratmaa* sebagai karya seni yang tidak hanya estetis, tetapi juga memiliki makna budaya dan nilai simbolik yang kuat.

d. Hasil Perwujudan

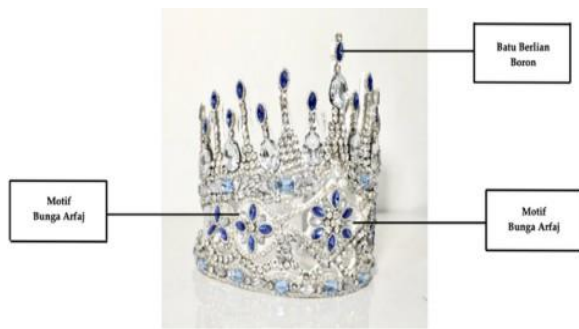
Pada proses perwujudan mahkota terdiri dari beberapa langkah-langkah sehingga menghasilkan hasil sebagai berikut:



Gambar 4. Mahkota Tampak Samping Kiri



Gambar 5. Mahkota Tampak Samping Kanan



Gambar 6. Mahkota Tampak Depan



Gambar 7. Mahkota dengan Model

Berdasarkan hasil penilaian terhadap produk mahkota *Taajmiratmaa* oleh 30 responden, diperoleh skor rata-rata keseluruhan sebesar 45 dari total maksimum 50 poin. Penilaian ini mencakup 10 aspek evaluasi, di antaranya kesesuaian tema, estetika warna, proporsi bentuk, detail ornamen, inovasi desain, hingga kenyamanan penggunaan. Dari data grafik, diketahui bahwa mayoritas responden memberikan nilai antara 42 hingga 50 poin, dengan puncak skor tertinggi sebanyak 3 responden yang memberikan nilai sempurna yaitu 50 poin, serta nilai terendah berada di angka 38 poin dari hanya beberapa responden. Aspek yang paling menonjol mendapat penilaian tinggi adalah kesesuaian tema budaya, kombinasi warna, dan keseluruhan estetika visual. Hasil ini menunjukkan bahwa mahkota *Taajmiratmaa* memiliki keberhasilan dalam mengintegrasikan unsur budaya Kuwait dengan pendekatan desain modern, serta mendapat apresiasi baik dalam aspek artistik dan teknis secara menyeluruh. Konsep desain mahkota *Taajmiratmaa* secara mendalam digagas dengan mengangkat tema besar tentang kekayaan alam dan budaya negara Kuwait, sebagai

wujud penghargaan terhadap identitas visual dan nilai-nilai filosofis yang terkandung di dalamnya. Dua elemen utama yang menjadi inspirasi adalah bunga Arfaj—bunga nasional Kuwait yang mekar di gurun pasir saat musim semi—serta pantai Failaka yang terkenal akan keindahan lautnya yang tenang dan jernih. Keduanya dipilih tidak hanya karena keindahan visualnya, tetapi juga karena nilai simbolik yang kuat; Arfaj melambangkan kehidupan dan harapan, sedangkan pantai Failaka menjadi representasi kedamaian dan kebersihan jiwa. Warnawarna dominan dalam desain ini, seperti biru muda dan biru tua, mencerminkan gradasi warna laut Kuwait yang menyatu dengan langit terbuka, sedangkan putih dan silver digunakan untuk memperkuat kesan spiritualitas, kemurnian, serta keanggunan dalam konteks budaya Timur Tengah.

Secara bentuk, desain mahkota mengintegrasikan motif-motif floral dari bunga Arfaj dengan elemen geometris yang terinspirasi dari pola-pola artistik Islam, seperti bentuk bintang delapan sisi, tetesan air, serta garis simetris yang memperkuat karakter estetika Islam yang sarat akan makna ketuhanan dan keseimbangan. Perpaduan antara bentuk flora dan geometri ini bertujuan menciptakan mahkota yang tidak hanya tampil anggun dan feminin, tetapi juga mencerminkan kekuatan, ketegasan, dan warisan budaya yang kaya. Dalam aspek material, penggunaan spons eva dipilih karena karakteristiknya yang ringan, fleksibel, dan mudah dibentuk, sehingga memberikan kenyamanan bagi pemakai, khususnya dalam konteks tata rias panggung yang menuntut mobilitas dan durasi pemakaian yang lama. Mahkota ini juga dihiasi dengan ornamen kristal *Swarovski* imitasi berwarna biru dan putih untuk memberikan kesan mewah dan elegan, serta menambah daya tarik visual melalui efek pantulan cahaya.

Proses perancangan mahkota *Taajmiratmaa* diawali dengan pembuatan *moodboard* sebagai fondasi visual dan konseptual dalam merancang karya. *Moodboard* ini berfungsi untuk mengidentifikasi memvisualisasikan palet warna, pilihan bahan, serta inspirasi bentuk yang sesuai dengan tema besar kekayaan alam dan budaya Kuwait. Elemen visual utama yang dimasukkan meliputi bunga Arfaj—dengan bentuk kelopak dan warna khas kuning cerah yang kemudian ditransformasikan dalam bentuk dan warna yang lebih netral seperti biru dan putih—pantai Failaka yang menyumbangkan inspirasi pada gradasi warna laut dan siluet garis lengkung, serta batu boron yang diasosiasikan dengan kilauan dan kemewahan, menjadi ide dasar penambahan ornamen kristal *Swarovski*. Palet warna yang diambil dari inspirasi ini terdiri dari biru muda, biru tua, putih, dan perak, sedangkan bahan yang dipertimbangkan meliputi spons eva karena fleksibilitas dan ringannya, serta elemen dekoratif berkilau untuk

memperkuat estetika panggung.

Setelah konsep dasar dan referensi visual dikonsolidasikan, dua desain alternatif dikembangkan melalui proses sketsa manual dan digital. Pengembangan desain ini mempertimbangkan hasil analisis dari literatur serta masukan dari narasumber, khususnya Ibu Sri Usodoningtyas, yang memberikan wawasan mendalam mengenai bentuk, ukuran, dan proporsi mahkota dalam konteks tata rias panggung. Kedua desain diuji secara visual dan konseptual berdasarkan sejumlah kriteria: keseimbangan bentuk, kekuatan simbolik, kemudahan produksi, serta kesesuaian dengan tema budaya yang diangkat. Dari proses seleksi tersebut, dipilih satu desain yang paling memenuhi aspek estetika, nilai simbolik, dan teknis perwujudan untuk direalisasikan menjadi karya akhir.

Tahap realisasi karya dimulai dengan persiapan alat dan bahan secara sistematis. *Spons eva* sebagai bahan utama dipotong mengikuti pola desain yang telah disepakati, kemudian dibentuk secara bertahap menggunakan teknik pemanasan dan pembengkokan agar sesuai dengan lekuk kepala manusia. Pewarnaan dilakukan dengan hati-hati agar menghasilkan gradasi dan kesan mendalam, lalu dilanjutkan dengan proses penyusunan ornamen kristal yang dilakukan secara manual dan presisi untuk menjaga simetri dan kesan mewah pada mahkota. Selanjutnya dilakukan penambahan detail akhir seperti penguatan struktur, lapisan pelindung, serta pengujian kenyamanan dan kestabilan ketika dipakai. Seluruh tahapan ini dilakukan secara manual dengan menerapkan prinsip crafting yang mempertimbangkan aspek ergonomi, estetika, serta fungsi panggung, agar mahkota tidak hanya tampil memukau secara visual, tetapi juga nyaman dan fungsional saat dikenakan oleh model atau pengantin. Dengan demikian, proses perancangan hingga realisasi mahkota *Taajmiratmaa* menunjukkan keterpaduan antara konsep, teknik, dan nilai artistik yang mendalam.

PENUTUP

Simpulan

Setelah melalui serangkaian tahapan mulai dari penyusunan konsep, perancangan desain, hingga proses penciptaan dan penilaian karya, maka dapat disimpulkan beberapa hal penting yang mencerminkan keberhasilan serta pencapaian dari penelitian penciptaan mahkota *Taajmiratmaa*. Kesimpulan ini disusun berdasarkan hasil wawancara, studi pustaka, proses perwujudan, serta evaluasi terhadap karya, yang dijabarkan dalam tiga poin utama berikut:

1. Konsep Desain Mahkota *Taajmiratmaa*

Penciptaan mahkota *Taajmiratmaa* dilandasi oleh pengangkatan kekayaan alam dan budaya negara Kuwait sebagai sumber ide utama, khususnya bunga

Arfaj dan pantai Failaka. Unsur alam ini tidak hanya dipilih karena nilai estesisnya, tetapi juga memiliki makna filosofis yang mendalam. Warna biru laut, putih, dan silver merepresentasikan spiritualitas, ketenangan, dan kemurnian, yang selaras dengan karakter feminin yang ingin ditonjolkan. Konsep ini diperkuat melalui wawancara dengan narasumber ahli serta studi pustaka dari jurnal ilmiah yang mendukung relevansi simbolik dan budaya dari elemen yang diangkat.

2. Proses Penciptaan dan Hasil Jadi Mahkota

Taajmiratmaa Perancangan dimulai dengan penyusunan moodboard untuk menentukan arah visual terkait warna, bentuk, dan bahan. Dua alternatif desain dikembangkan berdasarkan analisis visual dan masukan dari narasumber. Desain kemudian difinalisasi melalui proses seleksi yang mempertimbangkan prinsip estetika, nilai simbolik, dan potensi realisasi teknis. Proses pembuatan melibatkan teknik crafting manual, dimulai dari pemotongan spons eva, pewarnaan, perangkaian ornamen hingga penambahan Swarovski sebagai simbol kemewahan. Desain dipertimbangkan tidak hanya dari segi estetika, tetapi juga kenyamanan dan aplikasi dalam tata rias panggung.

3. Penilaian

Penilaian awal dilakukan oleh tiga narasumber, yang memberikan evaluasi terhadap dua desain awal dan merekomendasikan desain kedua karena keunggulannya dalam bentuk dan warna. Setelah karya diwujudkan, penilaian akhir dilakukan oleh 30 mahasiswa tata rias dengan latar belakang yang memberikan skor tinggi dalam aspek estetika, kreativitas, dan kesesuaian tema. Hasil ini menunjukkan bahwa *Taajmiratmaa* berhasil diterima sebagai karya aksesori yang tidak hanya unggul dalam tampilan visual, tetapi juga memiliki kekuatan makna simbolik dan representasi budaya yang kuat.

Saran

1. Bagi Peneliti Selanjutnya. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat melakukan kajian yang lebih mendalam terhadap unsur budaya dan filosofi yang diangkat sebagai dasar konsep karya, agar tercipta hasil desain yang lebih kuat secara simbolik dan kontekstual.
2. Bagi Masyarakat. Masyarakat diharapkan dapat lebih menghargai dan membuka wawasan terhadap karya seni yang mengangkat budaya luar sebagai bentuk apresiasi lintas budaya.
3. Bagi Program Studi. Program Studi Tata Rias diharapkan terus mendorong mahasiswanya untuk mengembangkan karya berbasis penelitian dan inovasi desain yang melibatkan pendekatan interdisipliner

DAFTAR PUSTAKA

- Alhakimi, M. K., Asasriwarni, A., & Zulfan, Z. (2023). Analisis Sistem Peradilan Agama di Negara Kuwait dan Pelaksanaannya. *Kodifikasi*, 17(1), 132–149.
<https://doi.org/10.21154/kodifikasi.v17i1.5512>
- Amelia, N. F. (2020). Makna Kultural dalam Satuan Lingual Rias Pengantin Pemalang Putri. *Jurnal Sastra Indonesia*, 9(3), 184–191.
<https://doi.org/10.15294/jsi.v9i3.40124>
- Ardyani Wijaya, K., Faidah, M., & Desain Aksesoris Jamang, R. (2020). Titian: Jurnal Ilmu Humaniora Rekayasa Desain Aksesoris Jamang pada Tata Rias Pengantin Putri Jenggolo Terinspirasi Candi- Candi di Kabupaten Sidoarjo *The Engineering Design of Jamang Accessories of Jenggolo Princess Inspired Temples in Sidoarjo District* (Vol. 04, Issue 2).
<https://online-journal.unja.ac.id/index.php/titian>
- Bhekti Prihaningrum, V., & Ciptandi SDs, F. (n.d.). Pengolahan Limbah Industri Alas Kaki *Spons Eva (Ethylene Vinyl Acetate)* menjadi Aplikasi pada Produk Aksesoris Fesyen *Processing of Footwear Industrial Waste EVA (Ethylene Vinyl Acetate) Sponge into Fashion Accessories Product Application*.
- Chairat, Y., Noerharyono, M., Suliyanthini, D., & Radiona, V. (n.d.). Penilaian Estetika Aksesoris Kalung Berbahan Dasar Polymer Clay. In *Practice of Fashion and Textile Education Journal* (Vol. 3, Issue 1).
- Efrida Yenti, S., & Yuniarti, I. (2023). Cara Membuat Mahkota untuk Nari bersama Anak-Anak Desa Ulak Pandan Kec Nasar Kab Kaur. 02(02), 77–82.
<http://jurnal.umb.ac.id/index.php/Setawar/index>
- Fitri Maharditasari, A., Evawati, D., Nuraini, I., & Studi Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga, P. (2024). I 1 Minat Calon Pengantin Wanita Terhadap Sanggul dan Aksesoris Pengantin Pegon Surabaya di Al Donna Wedding. In *Jurnal Bugaris* (Vol. 1, Issue 2).
- Hamidah, M., & Angge, I. C. (2024). Botol Plastik sebagai Bahan Aksesoris Hiasan Kepala oleh Siswa SMP Arditama Waru Sidoarjo. In *Jurnal Seni Rupa* (Vol. 12, Issue 4).
<http://journal.unesa.ac.id/index.php/jadaja>
- Indarti, I., Anggi, A., Putri, W., Pendidikan, J., & Keluarga, K. (2021). Jurnal Teknologi Busana dan Boga Penerapan Seamless Tucks pada Busana Pesta dengan Tema *The Gray Hole* (Vol. 9, Issue 1).
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/teknobug/index>
- Jurnal, J. :, Tari, S., Dermawan, W., Komunitas, A., Seni N., & Yogyakarta, B. (2025). Eksperimentasi dalam Proses Penciptaan Karya Tari “Tubuh Tak Bertuan.” 24(1), 1–13.
- Leonardo, R., & Sibero, T. (2024). Pembentukan Sovereign Wealth Fund melalui Lembaga Manajemen Investasi dalam Rangka Optmalisasi Investasi Asing. *Jurnal Darma Agung*, 3, 167–176.
<https://doi.org/10.46930/ojsuda.v32i3.4432>
- Nadiyah Aimana, S., Krisnawati, M., Yusi Anggreni, D., Sekaran Gunungpati, K., & Kesehatan, F. (2023). Beauty and Beauty Health Education Journal Kelayakan Aksesoris Rambut Dengan Bahan Dasar Kulit Bawang Putih (Allium Sativum). In *Beauty and Beauty Health Education Journal* (Vol. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/bbhe>
- Nursiska, L., Annastasia, M., Andriani, P. R., Rachmawati, S., & Munira, T. (2018). Rencana Bisnis Aksesoris Palm’s Craft. In *Journal of Entrepreneurship, Management, and Industry (JEMI)* (Vol. 1).
- Prihandayani, A., & Lutfiati, D. (2016). Pelatihan Keterampilan Membuat Aksesoris Rambut (Headpiece) dari Limbah Sisik Ikan bagi PKK Kutisari Indah Barat Surabaya (Vol. 05).
- Purnamasari, P., Aisyah, S., Aulia Nazwa R, A. A., & Aprilia, M. (n.d.). Pengaruh Kualitas, Harga dan Minat Konsumen Terhadap 3 Jenis Produk Aksesoris Pernik Elok. 3(1), 119–125.
<https://samudrapublisher.com/index.php/>
- Rahman Hidayat, A., Handika Suryanto, M., Tria Arresti Perbandingan Hubungan Keperdataan, F., & Tria Arresti, F. (2023). Perbandingan Hubungan Keperdataan Antara Ayah dan Anak Biologis: Studi Komparatif Indonesia, Malaysia, dan Kuwait *Comparison of Civil Relations Between Biological Father and Children: A Comparative Study of Indonesia, Malaysia, and Kuwait*. 4(3), 571–588.
<https://doi.org/10.36701/bustanul.v4i3.1086>
- Sinambela, R. M., & Mirwa, T. (2021). Makna Aksesoris Patung Bunda Maria di Kapel Graha Annai Velangkanni Medan. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 3(3), 1347–1356.
<https://doi.org/10.34007/jehss.v3i3.562>
- Sulpiya, E., & Hidayat, R. (2024). Family Law Reform in The State of Kuwait Based on Fikih Perspective Reformasi Hukum Keluarga di Negara Kuwait Berdasarkan Perspektif Fikih. 9(1), 110–123.
<https://doi.org/10.31538/adlh.v9i1.5338>
- Teguh Fitriyani, A. (2024). An Analysis of the Islamic Fiscal Policy of the State of Kuwait. *Jurnal Cendekia Ilmiah* 4(1).
<https://www.kemlu.go.id/kuwait>

Umarah, W. F., Indah, D., Angge, C., & Sn, M. (2021).

Penerapan Ragam Hias Keraton Sumenep pada Aksesoris Baju Pengantin Sumenep. In *Jurnal Seni Rupa* (Vol. 9, Issue 2). <http://e/journal.unesa.ac.id/index.php/va>

Utami, N. P., Kahdar, D. K., Utami1, N. P., & Kunci, K. (n.d.). Adaptasi Desain Perhiasan Tradisional Suku Sasak dalam Perhiasan Mutiara Bergaya Komtemporer. <http://sosains.greenvest.co.id>

Yasnidawati, Y., & Nurlita, E. (2021). Hasil Cowl Drapery menggunakan Teknik Draping. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4757–4762. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1487>



PENGARUH PROPORSI PINANG DAN EKSTRAK TEH HIJAU TERHADAP HASIL JADI *BODY LOTION*

Adhitya Putri Sukmawati

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

adhityaputri.21002@mhs.unesa.ac.id

Biyani Yesi Wilujeng¹, Octaverina Kecvara Pritasari², M.A. Hanny Ferry Fernandas³

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

biyanyesi@unesa.ac.id

Abstrak

Paparan sinar UV di Indonesia menyebabkan kerusakan kulit seperti penuaan dini. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan formulasi *body lotion* dengan perpaduan ekstrak biji pinang dan ekstrak daun teh hijau guna melindungi dan memperbaiki kulit, sekaligus menganalisis pengaruh proporsi kedua ekstrak terhadap sifat organoleptik serta menentukan formula terbaik bersumber pada tingkatan kesukaan panelis. Dalam penelitian ini, metode yang diterapkan yaitu *true experimental* yang melibatkan 30 panelis dari mahasiswa Tata Rias Universitas Negeri Surabaya. Tiga formula *Body Lotion* diuji berdasarkan lima parameter organoleptik, aroma, warna, daya lekat, homogenitas, serta tingkat kesukaan panelis. Pengolahan data menggunakan uji analisis varians satu arah serta uji lanjut Duncan. Hasil penelitian statistik menunjukkan terdapat pengaruh signifikan pada aspek warna, homogenitas, dan tingkat kesukaan ($p < 0,05$), sedangkan aroma dan daya lekat nilai p yang diperoleh melebihi batas signifikansi, sehingga perbedaan dianggap tidak nyata ($p > 0,05$). Formula X3 (0,5 g ekstrak pinang dan 2 g ekstrak teh hijau) merupakan formula terbaik karena memperoleh skor tertinggi pada hampir semua parameter yang diuji.

Kata Kunci: *Body Lotion*, Pinang, Teh Hijau, Uji Organoleptik

Abstract

Exposure to UV rays in Indonesia causes skin damage such as premature aging. This research aims to develop a body lotion formulation combining areca nut extract and green tea leaf extract to protect and repair the skin, as well as for the the analysis the effect of the impact of the two extracts on organoleptic properties and determine the best formula based on the preference levels of the panelists. In this study, the method applied is a true experimental design involving 30 panelists from the Makeup Arts Department at State University of Surabaya. Three body lotion formulas were tested based on five organoleptic parameters: aroma, color, adhesion, homogeneity, and preference level. Data processing used one-way ANOVA and Duncan's subsequent test. The study's research findings show that the characteristics of color are significantly impacted, homogeneity, and level of preference ($p < 0.05$), whereas the aroma and adhesion values obtained exceeded the significance threshold, hence the differences are considered not significant ($p > 0.05$). Formula X3 (0.5 g of areca nut extract and 2 g of green tea extract) is the best formula because it received the highest score in almost all tested parameters.

Keywords: *Body Lotion, Areca Catechu, Green Tea, Organoleptic Test*

PENDAHULUAN

Kulit, organ terbesar pada tubuh manusia, bertanggung jawab untuk melindungi tubuh dari lingkungan luar, seperti ultraviolet, polusi dan radikal bebas. Di Indonesia yang beriklim tropis, intensitas sinar matahari cenderung tinggi sepanjang tahun, sehingga risiko terpapar sinar UV secara langsung pun meningkat. Salah satu permasalahan yang sering muncul akibat kondisi ini adalah kerusakan kulit akibat radikal bebas, yang dapat mengganggu struktur dan fungsi kulit, sehingga kulit menjadi kusam, gelap, serta kering. Paparan radiasi sinar ultraviolet dari matahari dapat menyebabkan dampak negatif terhadap kondisi kulit.

Maka dari itu, kesehatan kulit menjadi kebutuhan penting dan bernilai jangka panjang, terutama bagi wanita dan remaja sebagai bagian dari upaya menjaga penampilan. Sebagai lapisan terluar tubuh, kulit menjadi bagian pertama yang menerima dan merespons rangsangan eksternal seperti sentuhan, nyeri, serta paparan lingkungan serta dampak lingkungan lainnya (Nuraeni et al., 2016). Jenis produk kecantikan bermanfaat untuk membantu mengatasi masalah kulit tubuh yaitu *body lotion*. *Body lotion* adalah sediaan kosmetika yang digunakan dengan cara dioleskan pada kulit, khususnya pada area tangan dan tubuh. Produk ini

tergolong dalam sediaan emulsi yang berfungsi sebagai pelembap kulit. (Nurjannah et al., 2020).

Untuk menjawab permasalahan tersebut, pengembangan produk perawatan kulit yang aman, alami, dan efektif menjadi fokus utama dalam inovasi kosmetik saat ini. Bahan aktif alami ini dapat dimanfaatkan sebagai komponen utama dalam produk kosmetika perawatan kulit tubuh.

Menurut (Pribady et al., 2019) Tanaman pinang (*Areca catechu*) memiliki beragam khasiat, khususnya dalam dunia pengobatan. Hampir seluruh bagiannya, seperti akar, buah, daun, hingga kulit buah pinang, memiliki senyawa zat antioksidan yang berfungsi dalam melindungi kulit terhadap kerusakan yang disebabkan oleh paparan radikal bebas. Di samping itu, zat anti-inflamasi yang terkandung di dalamnya juga bermanfaat untuk meredakan peradangan pada kulit, termasuk gejala seperti kemerahan dan iritasi.

Sementara itu teh hijau (*Camellia sinensis*) memiliki kandungan polifenol yang paling tinggi. Polifenol, salah satu contoh antioksidan yang ditemukan dalam teh hijau, memiliki kemampuan untuk menetralkan radikal bebas serta juga membantu meminimalisir atau mencegah kerusakan yang disebabkan oleh radikal bebas. (Fitri & Kusumawardhani, 2023). Penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa ekstrak teh hijau dan kandungan katekin di dalamnya, terutama epigallocatechin gallate (EGCG), memiliki peran dalam meminimalkan tanda penuaan dini pada kulit seperti kerutan maupun garis halus serta kerusakan akibat paparan sinar matahari. Senyawa tersebut memiliki beragam aktivitas biologis, antara lain sebagai antioksidan, anti-inflamasi, pengatur sistem kekebalan tubuh, pencegah kanker, pemulihan jaringan kulit, serta penghambat pembentukan lemak, yang semuanya berpotensi memberikan efek perbaikan pada kulit (Di Sotto et al., 2022).

Penelitian ini menghadirkan inovasi baru terkait pengaruh perbandingan ekstrak pinang dan teh hijau terhadap kualitas akhir *body lotion*, serta potensi manfaatnya bagi kulit masyarakat Indonesia yang umumnya kering akibat paparan sinar ultraviolet. Sampai saat ini, kajian yang mendalam efek kombinasi serta proporsi ideal antara ekstrak pinang (*Areca catechu*) dan teh hijau (*Camellia sinensis*) dalam formulasi produk perawatan kulit, khususnya *body lotion*, masih sangat terbatas.

Penggunaan gabungan antara kedua bahan ini dalam satu formulasi masih jarang diteliti secara mendalam, khususnya dalam hal menentukan proporsi yang paling optimal dan aman untuk memberikan manfaat maksimal bagi kulit, seperti melembapkan, menenangkan, serta melindungi dari dampak negatif sinar UV. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi uji organoleptik terhadap

campuran ekstrak pinang dan teh hijau dalam sediaan *body lotion*, guna memperoleh komposisi kombinasi terbaik dari hasil akhir *body lotion* berbahan dasar ekstrak pinang dan teh hijau. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul “Pengaruh Proporsi Pinang dan Ekstrak Teh Hijau Terhadap Hasil Jadi *Body Lotion*.”

METODE

Studi ini memakai pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian yang termasuk kedalam kategori eksperimen sesungguhnya atau (*True Eksperimental*) Dengan menggunakan pendekatan ini, peneliti berupaya mengidentifikasi hubungan sebab akibat antara dua variabel yang dipilih secara sengaja dihadirkan oleh penulis itu sendiri. Dalam prosesnya, peneliti akan mengeliminasi, menghilangkan atau memisahkan elemen lain yang mungkin mengganggu hasil penelitian (Syahroni, 2022).

Eksperimen dalam studi ini ditujukan untuk mengevaluasi hasil uji organoleptik *body lotion* yang mencakup (aroma, warna daya lekat, homogenitas), juga tingkat ketertarikan panelis. Dalam studi ini menggunakan data pendukung berupa studi literatur untuk mencari ide penelitian, mengidentifikasi kebaruan, serta menentukan metode yang tepat. Sebelum memasuki tahap eksperimen utama, dilakukan pra-eksperimen untuk memastikan proses ekstraksi bahan yang diperlukan sebelum digunakan dalam formulasi utama *body lotion*.

Lokasi pelaksanaan ekstraksi pinang dan ekstraksi teh hijau berada di Laboratorium Kimia Organik FMIPA Universitas Negeri Surabaya dan pembuatan formulasi *body lotion* berada di rumah peneliti dimulai pada bulan Januari hingga bulan Maret 2025.

Populasi dalam penelitian ini, terdiri dari 30 mahasiswa Prodi Tata Rias Universitas Negeri Surabaya angkatan 2021. Adapun kriteria sampel yang digunakan adalah mahasiswi aktif Prodi Tata Rias Universitas Negeri Surabaya, angkatan 2021 yang telah selesai dan lulus menempuh mata perkuliahan Kosmetologi. Kriteria ini ditetapkan untuk memastikan bahwa subjek penelitian memiliki dasar pengetahuan teoritis dan praktis yang relevan mengenai komposisi, fungsi, dan aplikasi produk kosmetik, termasuk *body lotion* serta bersedia berpartisipasi dalam studi ini.

Penelitian berikut menggunakan metode pengambilan sampel Proporsional Sampling (*Stratified Sample*). Cara ini dipilih guna memastikan bahwa sampel yang dipilih tidak hanya sesuai dengan kriteria yang ditetapkan, tetapi juga mewakili proporsi karakteristik tertentu dalam setiap sub-populasi yang relevan. Proses pengambilan sampel dilakukan dengan cara mengidentifikasi mahasiswa yang telah menempuh mata kuliah Kosmetologi, dengan tingkatan

pemahaman yang berbeda terkait *body lotion*. Penelitian ini melibatkan beberapa variabel, antara lain:

1. Variabel Bebas (Independen)

Variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan perubahan pada variabel dependen disebut variabel bebas (Sugiyono, 2020). Variabel independen dilambangkan dengan huruf X untuk mempermudah proses identifikasi. Proporsi ekstrak pinang dan teh hijau adalah variabel independen dalam studi ini.

2. Variabel Terikat (Dependen)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau dihasilkan oleh variabel independen disebut sebagai variabel dependen (Sugiyono, 2020). Hasil uji organoleptik terhadap *body lotion* adalah variabel terikat (Y) dalam studi ini.

Penelitian ini menggunakan pendekatan faktorial tunggal, yang bertujuan untuk membandingkan dua bahan utama, yaitu ekstrak pinang dan ekstrak teh hijau, yang kemudian digabungkan untuk menentukan apakah terdapat pengaruh kedua set data tersebut. Rancangan penelitian ini disusun dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Table 1. Desain Eksperimen Utama

Proporsi ekstrak pinang dan ekstrak teh hijau	Sifat Organoleptik <i>Body Lotion</i>				
	(Y1)	(Y2)	(Y3)	(Y4)	(Y5)
X1	X1Y1	X1Y2	X1Y3	X1Y4	X1Y5
X2	X2Y1	X2Y2	X2Y3	X2Y4	X2Y5
X3	X3Y3	X3Y2	X3Y3	X3Y4	X3Y5

Penjelasan:

X1 = Ekstrak Pinang : Ekstrak Teh Hijau

X2 = Ekstrak Pinang : Ekstrak Teh Hijau

X3 = Ekstrak Pinang : Ekstrak Teh Hijau

Y1 = Aroma

Y2 = Warna

Y3 = Daya Lekat

Y4 = Homogenitas

Y5 = Tingkat Ketertarikan Panelis

Proses penelitian ini mengikuti serangkaian prosedur pelaksanaan yang dijadikan pedoman dalam pengambilan data. Adapun tahapan dalam pembuatan *body lotion* pada penelitian adalah:

Alat: Timbangan analitik, gelas pengukur, gelas beaker, wadah porselin, batang pengaduk, tabung uji, viskometer, penangas air, kertas saring, vacuum pump, rotavapor, blender, stamper, pipet tetes, wadah.

Bahan: Ekstrak pinang, ekstrak teh hijau, etanol 90%, TEA, *stearic acid*, *liquid paraffin*, *cetyl alcohol*, gliserin, *methyl paraben*, propil paraben, FDC green, *Essens green tea*, aquades ad.

Prosedur Penelitian

1. Penyiapan Simplisia Pinang

Kulit pinang dipisahkan dari bijinya kemudian kulit dikeringkan selama 30 hari dibawah sinar matahari langsung. Setelah buah pinang kering, kemudian dihancurkan dengan blader dan disaring dengan ayakan berukuran mesh 40. Setelah itu, bubuk pinang digunakan untuk proses maserasi.

2. Penyiapan Simplisia Teh Hijau

Daun teh hijau di petik kemudian dicuci hingga bersih, dan di keringkan selama 14 hari dibawah paparan sinar matahari langsung. Setelah kering dihancurkan menggunakan blender dan disaring menggunakan saringan mesh 40 yang kemudian digunakan untuk proses maserasi.

3. Pembuatan Ekstrak

Bubuk pinang ditimbang sebanyak 70g dan teh hijau sebanyak 87g lalu dimasukkan ke dalam toples yang digunakan untuk maserasi. Setelah itu, masing-masing bahan diekstraksi menggunakan pelarut etanol 96% dalam jumlah 500 ml. maserasi dilakukan satu kali setiap dua puluh empat jam. Cairan maserat dipisahkan dari ampasnya melalui saringan kemudian digunakan alat *rotary evaporator* untuk menguapkan maserat yang diperoleh hingga terbentuk ekstrak kental.

4. Pembuatan *Lotion*

Seluruh bahan yang termasuk dalam fase minyak (*stearic acid*, *liquid paraffin*, *cetyl alcohol*, dan propil paraben) terlebih dahulu dilarutkan secara menyeluruh dengan cara dipanaskan pada suhu berkisar antara 65°C hingga 75°C menggunakan *waterbath*. Sementara itu, seluruh bahan yang termasuk dalam fase air (aquades, gliserin, TEA, serta *methyl paraben*). Setelah kedua fase larut dengan sempurna, fase air dituang secara perlahan ke dalam fase minyak di dalam *waterbath* sambil diaduk terus-menerus dengan kecepatan yang stabil hingga terbentuk emulsi yang homogen. Setelah itu, ditambahkan ekstrak pinang, ekstrak teh hijau, pewarna FDC green, serta *essens green tea* ke dalam campuran.

Table 2. Tabel Formulasi *Body Lotion*

Bahan	X1(g)	X2(g)	X3(g)
Ekstrak Pinang	0,5	1	0,5
Ekstrak teh hijau	1	2	2
TEA	3	3	3
<i>Stearic Acid</i>	6	6	6
<i>Liquid Paraffin</i>	6	6	6
<i>Cetyl Alcohol</i>	5	5	5
Gliserin	8	8	8
<i>Methyl Paraben</i>	0,1	0,1	0,1
Propil Paraben	0,1	0,1	0,1
FDC green	3 tetes	3 tetes	3 tetes
<i>Essens Green Tea</i>	3 tetes	3 tetes	3 tetes
Aquades ad	100mL	100mL	100mL

(Sumber: Febrianto dkk., 2021)

Penelitian ini menggunakan teknik untuk mengevaluasi sifat organoleptik terhadap hasil jadi *body lotion* meliputi faktor-faktor seperti aroma, warna, daya lekat, dan homogenitas, serta preferensi panelis. Format lembar uji organoleptik dapat meliputi (1) Identitas, berisi keterangan nama observer, Nomer Induk Mahasiswa dan jenis produk, (2) Unsur informasi, berisi informasi keterangan jenis produk yang diuji, (3) Unsur intruksi, berisi petunjuk cara pengisian dan memberikan penilaian kepada produk hasil jadi yang dinilai, (4) Unsur respon, berisi tanggapan panelis terkait sifat organoleptik *Body Lotion*, yang ditandai dengan *check list* (✓) pada lembar observasi yang disediakan, (5). Observer atau panelis mengamati kemudian mengisi lembar observasi dengan meliputi faktor-faktor seperti aroma, warna, daya lekat, dan homogenitas, serta preferensi panelis, dengan menggunakan skala penilaian 1 hingga 4.

Olah data dalam studi ini dilakukan dengan perangkat lunak komputer SPSS 27. Data hasil observasi dianalisis melalui uji Normalitas dan uji Homogenitas. Kemudian, dilakukan analisis data varians satu arah, juga dikenal sebagai (*One Way ANOVA*), untuk mengidentifikasi ada perbedaan yang signifikan antara ketiga formulasi dibandingkan dengan aroma, warna, daya lekat, dan homogenitas, serta preferensi panelis. Selanjutnya, dilakukan uji lanjutan Duncan untuk melihat perbedaan signifikan secara lebih rinci.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh Proporsi Ekstrak Pinang dan Ekstrak Teh Hijau Terhadap Hasil Uji Organoleptik *Body Lotion*

Setelah dilakukan pengamatan dan diperoleh data hasil uji organoleptik dari 30 responden, langkah selanjutnya adalah melakukan uji normalitas dengan teknik *Shapiro-Wilk*. Tujuan uji ini adalah untuk mengetahui apakah data dari masing formulasi memiliki distribusi normal, sehingga dapat dilanjutkan pada Uji Homogenitas dan analisis statistik ANOVA.

Table 3. Uji Normalitas Data Observasi *Body lotion*

Hasil	Kolmogrov-Smirnov ^a				Shapiro-Wilk		
	For mula	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
F1		.141	30	.132	.946	30	.130
F2		.178	30	.017	.933	30	.060
F3		.159	30	.051	.931	30	.051

Diperoleh nilai signifikan masing-masing formula yaitu $F = 0,130$; $F2 = 0,060$, dan $F3 = 0,051$. Nilai signifikansi dari ketiga formula (F1, F2, dan F3) lebih dari 0,05, sehingga data hasil uji organoleptik dinyatakan memenuhi asumsi distribusi normal.

Table 4. Uji Homogenitas Data Observasi Data Observasi *Body lotion*

Levene Statistic			df1	df2	Sig.
Hasil Organoleptik Body Lotion	Based on Mean	1.000	2	86	.372
	Based on Median	1.107	2	86	.335
	Based on Median and with adjusted df	1.107	2	85.338	.335
	Based on trimmed mean	1.027	2	86	.363

Diperoleh nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,372, 0,335, dan 0,363, yang seluruhnya lebih tinggi dari 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa varians di antara ketiga formula adalah sama. Dengan demikian, data uji organoleptik *Body Lotion* memiliki distribusi yang seragam dan memenuhi kriteria untuk melakukan analisis statistik lanjutan seperti ANOVA.

Dilihat dari uji Normalitas dan uji Homogenitas yang menunjukkan bahwa data memiliki distribusi normal serta memiliki varians yang bersifat sama, maka analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji ANOVA tunggal. Uji ini bertujuan untuk menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan antara ketiga formulasi, yang kemudian diikuti oleh uji lanjutan Duncan guna mengidentifikasi perbedaan spesifik dan menentukan formula *body lotion* terbaik.

1. Aroma

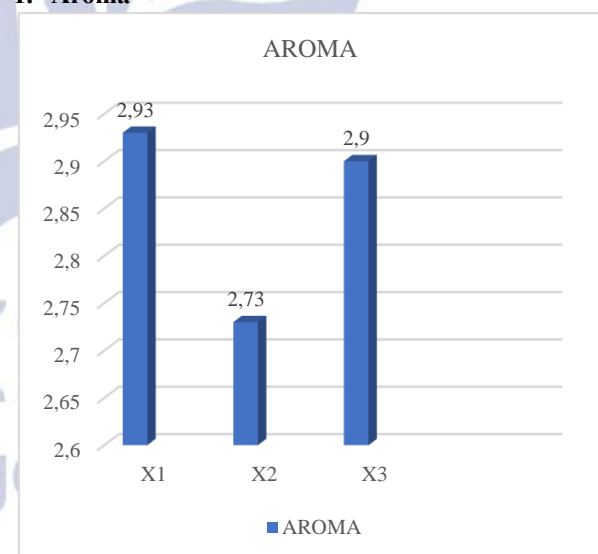


Diagram 1. Rata-Rata Data Aroma *Body Lotion*

Rata-rata nilai aroma pada formula X1 adalah sebesar 2,93, diikuti oleh formula X3 sebesar 2,90, dan formula X2 sebesar 2,73. Nilai tertinggi diperoleh pada formula *Body Lotion* X1 pada (0,5 gram ekstrak pinang dan 1 gram ekstrak teh hijau). Sementara nilai terendah yaitu pada formula X2 (1 gram ekstrak pinang dan 2 gram ekstrak teh hijau).

Table 5. Uji Anova Tunggal Data Observasi Aroma *Body lotion*

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	.753	2	.376	.625	.537
Within Groups	52.369	87	.602		
Total	53.122	89			

Hasil Uji ANOVA terhadap aroma menghasilkan $F_{hitung} = 0,625$ dengan signifikan $0,537$ lebih besar dari $0,05$. Mengindikasikan tidak adanya perbedaan signifikan antara ketiga formulasi *body lotion* (X1, X2, dan X3).

Table 6. Uji Duncan Data Observasi Aroma *Body lotion*

Formula	N	Subset for alpha = 0.05
		1
X2	29	2.7241
X3	31	2.9032
X1	30	2.9333
Sig.		.330

Uji lanjut Duncan pada aroma *Body Lotion* menunjukkan ketiga formula (X1, X2, dan X3) tergolong kedalam satu kelompok homogen, dengan nilai signifikan $0,330$ lebih besar dari $0,05$.. mengindikasikan tidak adanya perbedaan nyata antar formula.

2. Warna

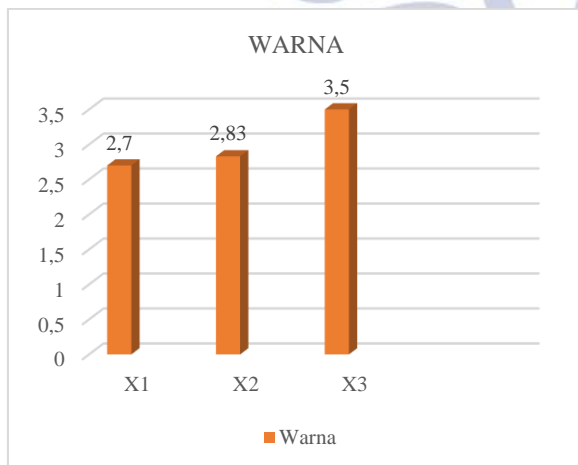


Diagram 2. Rata-Rata Data Warna *Body Lotion*

Rata-rata nilai warna formula X1 yaitu $2,70$. X2 sebesar $2,83$, X3 sebesar $3,50$. Nilai tertinggi terdapat pada formula *body lotion* X3 pada ($0,5$ gram ekstrak pinang dan 2 gram ekstrak teh hijau) sedangkan nilai terendah pada formula X2 ($0,5$ gram ekstrak pinang dan 1 gram ekstrak teh hijau).

Table 7. Uji Anova Data Observasi Warna *Body lotion*

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	10.809	2	5.405	15.580	.000
Within Groups	30.180	87	.347		
Total	40.989	89			

Hasil analisis anova tunggal pada organoleptik warna diperoleh F_{hitung} sebesar $15,580$ dengan signifikan $0,000$ kurang dari $0,05$ bahwa ada perbedaan signifikan antara ketiga formula X1, X2, dan X3 terhadap penilaian warna. Dengan demikian, persepsi panelis terhadap warna *Body Lotion* dipengaruhi oleh perbedaan formula yang digunakan.

Table 8. Uji Duncan Data Observasi Warna *Body lotion*

Formula	N	Subset for alpha = 0.05	
		1	2
X1	30	2.7000	
X2	29	2.8276	
X3	31		3.4839
Sig.		.404	1.000

Hasil uji lanjut Duncan pada organoleptik warna menunjukkan, formula X1 dan X2 termasuk dalam satu kelompok homogen (tidak berbeda signifikan), sedangkan formula X3 berada dalam kelompok berbeda yang menunjukkan perbedaan signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa formula X3 secara signifikan memberikan persepsi warna yang berbeda dibandingkan formula X1 dan X2.

3. Daya Lekat

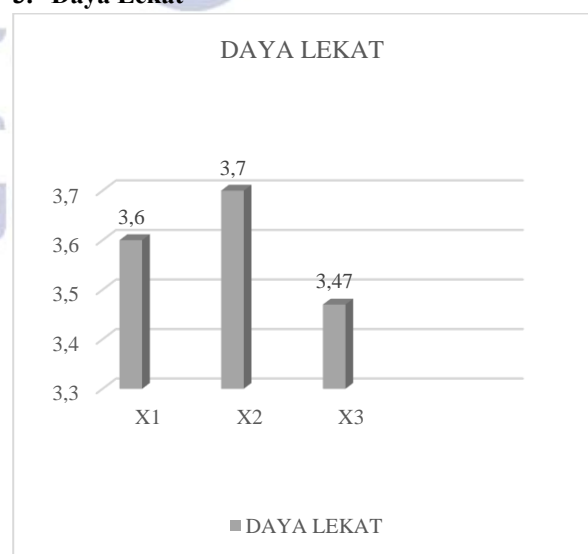


Diagram 3. Rata-Rata Data Observasi Daya Lekat *Body Lotion*

Hasil nilai rata-rata warna terdapat pada X2 (3,70) dan terendah pada X3 (3,47). Komposisi X2 terdiri dari 1 gram ekstrak pinang dan 2 gram ekstrak teh hijau.

Table 9. Uji Anova Data Observasi Daya Lekat *Body lotion*

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	.640	2	.320	1.317	.273
Within Groups	21.149	87	.243		
Total	21.789	89			

Uji ANOVA daya lekat menghasilkan Fhitung 1,317 dengan signifikansi 0,273 lebih dari 0,05 maka, ketiga formula tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi responden terhadap daya lekat *body lotion* relatif seragam.

Table 10. Uji Duncan Data Observasi Daya Lekat *Body lotion*

Formula	N	Subset for alpha = 0.05	
		1	
X3	31		3.4839
X1	30		3.6000
X2	29		3.6897
Sig.			.131

Hasil uji lanjutan Duncan organoleptik daya lekat menunjukkan ketiga formula berada dalam kelompok yang sama atau homogen 0.131 lebih dari 0,05 yang menunjukkan bahwa tidak ada variansi signifikan terhadap nilai daya lekat *body lotion*. Meskipun nilai rata-rata daya lekat sedikit berbeda, namun perbedaan tersebut tidak signifikan secara statistik.

4. Homogenitas

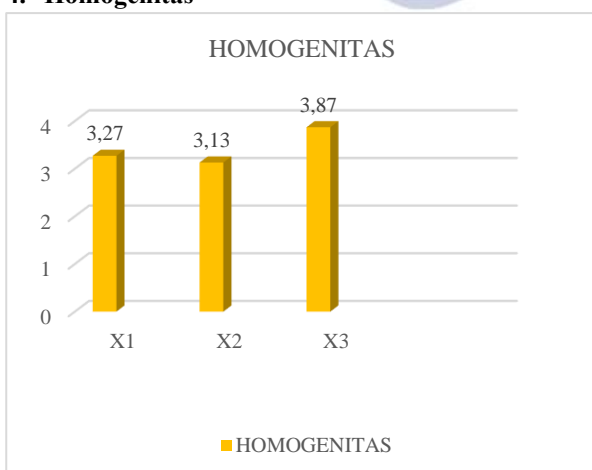


Diagram 4. Rata-Rata Data Observasi Homogenitas Body Lotion

Rata-rata homogenitas tertinggi terdapat pada formulas X1 sebesar 3,83 dan terendah pada formula X2 sebesar 3,13. Formula X3 mengandung 0,5 gram ekstrak pinang dan 2 gram ekstrak teh hijau, sedangkan formula

X2 terdiri dari 1 gram ekstrak pinang dan 2 gram ekstrak teh hijau).

Table 11. Uji Anova Data Observasi Homogenitas *Body lotion*

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	7.635	2	3.818	12.699	.000
Within Groups	26.154	87	.301		
Total	33.789	89			

Analisis anova tunggal organoleptik homogenitas diperoleh F_{hitung} 12,699 ada perbedaan yang signifikan, dengan hasil signifikan 0,000 kurang dari 0,05 antar formula terhadap nilai organoleptik homogenitas *Body Lotion*. Dengan demikian, formula yang digunakan memberikan pengaruh nyata terhadap tingkat homogenitas produk *Body Lotion*.

Table 12. Uji Duncan Data Observasi Homogenitas *Body lotion*

Formula	N	Subset for alpha = 0.05	
		1	2
X2	29	3.1379	
X1	30	3.2667	
X3	31		3.8065
Sig.		.366	1.000

Uji lanjut Duncan menunjukkan, formula X3 memberikan pengaruh terbesar terhadap aspek homogenitas *body lotion*, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil uji Duncan yang menunjukkan perbedaan signifikan antara X3 dan formula X1 serta X2. Sementara itu, tidak ditemukan perbedaan signifikasi antara X1 dan X2.

5. Tingkat Kesukaan Panelis

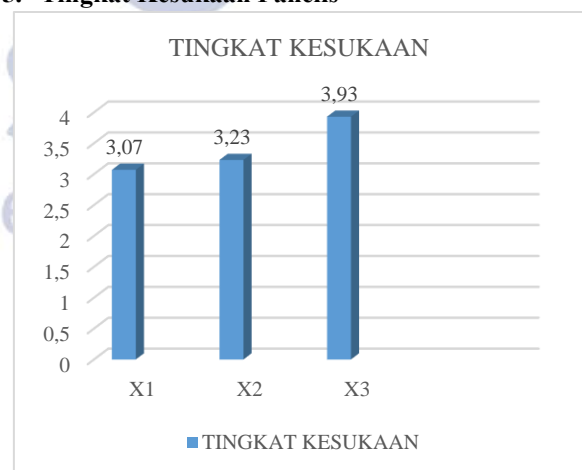


Diagram 5. Rata-Rata Data Observasi Tingkat Kesukaan Panelis Body Lotion

Rata-rata tingkat kesukaan tertinggi terdapat pada formula X3 3,73, dan nilai terendah pada formula X1 sebesar 3,07. Sedangkan tertinggi terdapat pada

formulasi *body lotion* X3 pada (0,5 gram ekstrak pinang dan 2 gram ekstrak teh hijau).

Table 13. Uji Anova Data Observasi Tingkat Kesukaan
Body lotion

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	7.761	2	3.881	10.369	.000
Within Groups	32.561	87	.374		
Total	40.322	89			

Analisis anova tunggal tingkat kesukaan diperoleh ada perbedaan yang signifikan secara statistik antara formulasi *body lotion*, dengan nilai F 10,369 dan signifikan 0,000 kurang dari 0,05.

Table 14. Uji Duncan Data Observasi Tingkat Kesukaan
Body lotion

Formula	N	Subset for alpha = 0.05	
		1	2
X1	30	3.0667	
X2	29	3.2069	
X3	31		3.7419
Sig.		.377	1.000

Tingkat kesukaan terhadap formula X3 terbukti secara signifikan lebih tinggi dibandingkan formula X1 dan X2, berdasarkan hasil uji lanjut Duncan. Adapun formula X1 dan X2 berada dalam kolom yang sama maka, tidak menunjukkan perbedaan signifikan.

Formula Terbaik Body Lotion Berdasarkan Uji Duncan

Tujuan uji lanjutan Duncan adalah untuk menentukan formula mana yang secara statistik paling unggul pada masing-masing aspek organoleptik.

1. Warna *Body Lotion*

Hasil uji Duncan menunjukkan bahwa formula X3 secara signifikan memiliki nilai warna tertinggi dibandingkan dengan X1 dan X2. Hal ini memperkuat hasil ANOVA sebelumnya bahwa formula X3 memberikan tampilan warna yang lebih menarik dan konsisten. Maka formula X3 merupakan formula terbaik dalam aspek warna.

2. Homogenitas *Body Lotion*

Hasil uji Duncan pada aspek homogenitas menunjukkan bahwa X3 memiliki skor paling tinggi dan berbeda secara signifikan dari formula lainnya. Ini menunjukkan bahwa X3 memberikan tingkat pencampuran bahan yang paling merata, menghasilkan tekstur lotion yang lebih halus dan seragam. Maka formula X3 unggul dalam aspek homogenitas.

3. Tingkat kesukaan *Body Lotion*

Hasil uji Duncan X3 memperoleh nilai tingkat kesukaan tertinggi dan berbeda signifikan dibandingkan dengan formula lainnya. Hal ini menandakan bahwa formula X3 lebih diterima dan disukai oleh panelis

secara keseluruhan. Formula X3 merupakan yang paling disukai oleh panelis dari segi keseluruhan sensori.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan temuan penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Ada dampak yang signifikan dari perbandingan proporsi ekstrak pinang dan teh hijau terhadap karakteristik organoleptik *body lotion*, khususnya pada aspek warna, homogenitas, dan tingkat kesukaan ($p < 0,05$). Menunjukkan bahwa efek dari bahan aktif hanya dapat dilihat pada beberapa aspek tertentu.
2. Formula terbaik adalah X3 (0,5 g ekstrak pinang dan 2 g ekstrak teh hijau), karena memperoleh skor tertinggi pada warna, homogenitas, dan tingkat kesukaan. Formula ini dinilai paling stabil dan disukai panelis, sehingga dapat direkomendasikan sebagai proporsi paling efektif dalam pembuatan *body lotion*.

Saran

Dengan langkah-langkah tersebut, seluruh proses penelitian dapat diselesaikan dengan baik, dan hasil yang diperoleh tetap valid serta mampu menjawab rumusan masalah secara menyeluruh. Menurut hasil temuan yang diperoleh, berikut adalah beberapa rekomendasi yang bisa diambil sebagai acuan untuk penelitian berikutnya:

1. Riset lanjutan dengan variasi formulasi
Disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan mengeksplorasi variasi konsentrasi ekstrak pinang dan ekstrak teh hijau yang lebih luas guna memperoleh formulasi yang lebih optimal.
2. Pengujian keamanan kulit
Disarankan untuk menguji lebih lanjut efek fungsional *body lotion* terhadap kulit seperti efek melembapkan, menenangkan, atau antioksidan, serta melakukan uji iritasi kulit untuk memastikan keamaannya bagi pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Chadijah, S., Ningsih, S., Zahra, U., Adawiah, S. R., & Novianty, I. (2021). Ekstraksi dan Uji Stabilitas Zat Warna Alami dari Biji Buah Pinang (*Areca catechu* L.) sebagai Bahan Pengganti Pewarna Sintetik pada Produk Minuman. *KOVALEN: Jurnal Riset Kimia*, 7(2), 137–145. <https://doi.org/10.22487/kovalen.2021.v7.i2.15541>
- Di Sotto, A., Gulli, M., Percaccio, E., Vitalone, A., Mazzanti, G., & Di Giacomo, S. (2022). Efficacy and Safety of Oral Green Tea Preparations in Skin Ailments: A Systematic Review of Clinical

- Studies. *Nutrients*, 14(15).
https://doi.org/10.3390/nu14153149
- Pramesthi, A. D. (2023). *UJI TOKSISITAS AKUT EKSTRAK DAUN TEH HIJAU (Camellia sinensis) TERHADAP HISTOPATOLOGI GINJAL TIKUS PUTIH (Rattus norvegicus)* (Doctoral dissertation, Wijaya Kusuma Surabaya University).
- Febrianto, Y., Santari, N. P., & Setyaningsih, W. (2021). FORMULASI DAN EVALUASI HANDBODY LOTION EKSTRAK DAUN BAYAM MERAH (*Amaranthus tricolor* L.) DENGAN VARIASI KONSENTRASI TRIETANOLAMIN DAN ASAM STEARAT SEBAGAI EMULGATOR. *Jurnal Farmasi & Sains Indonesia*, 4(1), 29-35.
https://doi.org/10.52216/jfsi.v4i1.71.
- Fitri, N. K., & Kusumawardhani, A. R. (2023). Review artikel: Uji Efektivitas Ekstrak Daun Teh Hijau Sebagai Antibakteri. *Journal of Pharmaceutical and Sciences*, 6(3), 1100–1105.
https://doi.org/10.36490/journal-jps.com.v6i3.181
- Gunawan, F. I., Putri, S. A., Ramdhanawati, V. U., & Umami, M. (2024). Kajian Metode Maserasi Ekstrak Daun Teh Hijau (*Camellia sinensis*) Dengan Berbagai Pelarut. *Jurnal Biology Science & Education*, 13(1), 66–75.
- Habiburrohman, D., & Sukohar, A. (2018). Aktivitas Antioksidan dan Antimikrobia pada Polifenol Teh Hijau Antioxidant and Antimicrobial Activity in Green Tea Polyphenol. *Agromedicine Unila*, 5, 587–591.
- Heru A. Cahyanto. (2018). *Aktivitas Antioksidan Ekstrak Etanol Biji Pinang (Areca catechu, L.)*. 70–71. https://doi.org/https://doi.org/10.29360/mb.v14i2.4101
- Khurshid, Z., Zafar, M. S., Zohaib, S., Najeeb, S., & Naseem, M. (2016). Green Tea (*Camellia Sinensis*): Chemistry and Oral Health. *The Open Dentistry Journal*, 10(1), 166–173.
https://doi.org/10.2174/1874210601610010166
- Kurnia, P. A., Ardhiyanto, H., & Suhartini. (2015). Potensi ekstrak teh hijau (*Camellia sinensis*) terhadap peningkatan jumlah sel fibroblas soket pasca pencabutan gigi pada tikus wistar. *E-Jurnal Pustaka Kesehatan*, 3(1), 122–127.
- Nuraeni, F., Y. H. Agustin, & E. N. Yusup. (2016). Aplikasi Pakar Untuk Diagnosa Penyakit Kulit Menggunakan Metode Forward Chaining Di Al Arif Skin Care Kabupaten Ciamis. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 1–6.
- Nurjannah, A., jacob mardiono, Enti, B., & Seulale, V. (2020). Karakteristik Bubur Rumpot Laut *Gracilaria verrucosa* dan *Turbinaria conoides* Sebagai Bahan Baku *Body Lotion*. *Jurnal Akuatek*, 1(2), 73–83.
- Pribady, H. K., Ardana, M., & Rusli, R. (2019). Potensi Ekstrak Kulit Buah Pinang sebagai Antibakteri *Propionibacterium acne* Penyebab Jerawat. *Proceeding of Mulawarman Pharmaceuticals Conferences*, 10, 100–103.
https://doi.org/10.25026/mpc.v10i1.370
- Sugiyono, P. D. (2020). *Metode Penelitian, Kuantitatif*, Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (M. Dr. Ir. Sutopo. S. Pd. ALFABETA, cv.
- Syahroni, M. I. (2022). Prosedur penelitian kuantitatif. *EJurnal Al Musthafa*, 2(3), 43–56.

PEMANFAATAN BUBUK BUAH KLUWAK (*PANGIUM EDULE REINW*) SEBAGAI PEWARNA ALAMI PADA KOSMETIK *LIQUID EYELINER*

Ayu Vidiana Syafitri

S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

ayuvadiana.21052@mhs.unesa.ac.id

Nieke Andina Wijaya¹, Nia Kusianti², M.A Hanny Ferry Fernanda³

¹Program Studi S1 Pendidikan Profesi Dokter, Fakultas Kedokteran, Universitas Negeri Surabaya

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

niekewijaya@unesa.ac.id

Abstrak

Riasan wajah merupakan pemercantik penampilan bagi kaum hawa dalam meningkatkan keyakinan untuk tampil di depan hadapan publik atau sekedar melakukan aktivitas di luar. *Eyeliners* merupakan salah satu kosmetik untuk merias wajah yang digunakan pada kelopak mata untuk membentuk kesan mata lebih tegas dan dramatis. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sediaan *eyeliner* dari bubuk buah kluwak (*Pangium edule Reinw*) dan mengetahui formula terbaik sebagai pewarna alami pada *liquid eyeliner*. Kluwak sendiri memiliki tanin yang menghasilkan warna coklat-hitam dan mengandung antioksidan yang dapat menangkal molekul reaktif. Penelitian ini dilakukan secara observasional, menggunakan metode eksperimen yaitu dengan cara mencampurkan bubuk buah kluwak dengan akuades, *dimethyl sulfoxide*, PVP K30, dan *phenoxyethanol* yang menghasilkan 3 formula terbaik. Kemudian dilakukan pengujian sifat fisik sediaan meliputi uji organoleptik, uji pH, uji homogenitas, uji viskositas, dan kesukaan panelis terhadap sediaan *liquid eyeliner*. Dari 3 formula mendapatkan hasil fisik sesuai dengan karakteristik *liquid eyeliner* yaitu berwarna hitam, memiliki tekstur cukup halus, mudah diaplikasikan, melekat pada kulit dengan baik, memiliki pH 5, tingkat kekentalan 259-818 mPa•s, namun memiliki kekurangan pada aroma. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa bubuk buah kluwak dapat digunakan sebagai pewarna pada *liquid eyeliner*, namun perlu diperbaiki terkait tekstur yang kurang homogen dan aroma karena memiliki aroma khas kluwak yang mengganggu, lebih baik ditambahkan aroma lainnya sebagai penetralisasi.

Kata Kunci : Bubuk buah kluwak, *liquid eyeliner*, pewarna alami

Abstract

Makeup is a beautifier for women to increase their confidence to appear in public or just do activities outside. Eyeliner is one of the cosmetics for makeup that is used on the eyelids to create a more defined and dramatic eye impression. This study aims to make an eyeliner preparation from kluwak fruit powder (*Pangium edule Reinw*) and to find out the best formula as a natural dye in liquid eyeliner. Kluwak itself has tannins that produce a brown-black color and contains antioxidants that can ward off reactive molecules. This study was conducted observationally, using an experimental method, namely by mixing kluwak fruit powder with distilled water, *dimethyl sulfoxide*, PVP K30, and *phenoxyethanol* which produced the 3 best formulas. Then, testing the physical properties of the preparation was carried out including organoleptic tests, pH tests, homogeneity tests, viscosity tests, and panelists' preferences for the liquid eyeliner preparation. From the 3 formulas, the physical results are in accordance with the characteristics of liquid eyeliner, namely black, has a fairly smooth texture, is easy to apply, adheres well to the skin, has a pH of 5, a viscosity level of 259-818 mPa s, but has a deficiency in aroma. The results of this study state that kluwak fruit powder can be used as a dye in liquid eyeliner. However, it needs to be improved regarding the less homogeneous texture and aroma because it has a distinctive kluwak aroma that is disturbing, it is better to add other aromas as a neutralizer.

Keywords: Kluwak fruit powder, liquid eyeliner, natural dyes

PENDAHULUAN

Riasan wajah merupakan penunjang penampilan bagi kaum hawa pada saat ini. Riasan wajah dapat meningkatkan rasa percaya diri untuk tampil di depan khalayak umum atau sekedar melakukan aktivitas di luar dengan bertemu beberapa orang. Riasan wajah

seseorang dapat menunjukkan kepribadian yang baik dan menghargai orang yang ditemuinya. Tak heran, jika saat ini kaum hawa sangat memperhatikan penampilannya baik itu dari segi riasan, pemakaian busana dan aksesoris. Beberapa kaum hawa belajar untuk merias wajahnya sendiri, namun sebagian juga

menggunakan jasa *Make-Up Artist* yang dimana mengeluarkan uang.

Riasan wajah memerlukan penggunaan kosmetik sebagai komponen utamanya. Istilah kosmetik berasal dari kata "*cosmesis*" yang berarti menghias. Menurut Peraturan Kepala BPOM RI No. 23 Tahun 2019, kosmetik merupakan sediaan yang dibuat dari bahan alami, bahan sintesis, atau kombinasi keduanya. Produk ini digunakan untuk meningkatkan penampilan dan aroma tubuh manusia, terutama bagian luar seperti kulit, rambut, dan kuku. Salah satu jenis kosmetik yang berfungsi untuk mempercantik wajah dikenal dengan kosmetik dekoratif. Jenis kosmetik ini memiliki konsistensi yang lebih padat karena berfungsi menonjolkan keindahan wajah. Kosmetik dekoratif berperan dalam memperbaiki tampilan wajah dan menyamarkan kekurangan pada kulit, sehingga memberikan kesan lebih menarik serta mendorong rasa percaya diri. Warna dan aroma yang terkandung didalamnya juga memiliki pengaruh besar dalam menciptakan efek psikologis positif (Mirza & Marissa, 2019).

Kosmetik dekoratif yang umum digunakan salah satunya yaitu *eyeliner*. *Eyeliner* berfungsi untuk mempercantik dan menegaskan bentuk tampilan mata agar terlihat lebih ekspresif dan dramatis (Maulidah, 2020). Jenis *eyeliner* yang diminati banyak orang hingga saat ini yaitu *liquid eyeliner*, dimana *eyeliner* ini dikemas pada *tube* yang dilengkapi kuas aplikator tipis dan runcing. *Eyeliner* ini cenderung lebih tahan lama dan menghasilkan warna yang sangat pekat, penggunaan *eyeliner* ini sangat mudah dan praktis. Dilansir dari *mybest.com.2024*, bahwa *liquid eyeliner* masih menjadi pilihan kaum hawa hingga *Make-Up Artist* sebagai *eyeliner* yang dapat membentuk *winged eyeliner* atau *cat-eye* yang tipis dan runcing.

Kosmetik *liquid eyeliner* memiliki warna hitam yang diaplikasikan pada area mata, namun warna hitam pekat sangat sulit ditemukan sehingga banyak sekali kosmetik *liquid eyeliner* menggunakan pewarna sintetis yang dapat menimbulkan iritasi terutama jika digunakan pada area mata yang cenderung sensitif. Penggunaan zat warna pada kosmetik ini perlu diperhatikan, agar meminimalisir timbulnya iritasi atau penyakit kulit. Hal tersebut memerlukan inovasi produk kosmetik dengan bahan alam. Dapat diketahui beberapa bahan alam yang menghasilkan warna hitam alami yaitu sebagian besar didapat dari tempurung batok kelapa yang sudah melalui proses pembakaran, adapula dari henna, namun henna kurang baik jika digunakan sebagai pewarna kosmetik pada area mata karena dapat menimbulkan iritasi. Adapula dari kluwak atau pucung (*Pangium edule Reinw*) dari buahnya yang menghasilkan warna coklat hingga hitam. Kluwak memiliki kandungan senyawa

flavonoid diantaranya asam sianida, asam hidrokarpat, asam khaulmograt, asam gorlat, dan tanin, selain itu biji kluwak mengandung senyawa antioksidan, vitamin C, ion besi dan β -karoten (Paramitasari, dkk, 2020). Kluwak dapat menghasilkan warna yang dihasilkan oleh tanin, kluwak akan diberikan pelarut untuk diambil warnanya atau kluwak dilakukan ekstraksi menjadi bubuk kemudian diformulasikan dengan bahan pelarut. Kluwak ini sangat cocok dijadikan bahan pewarna pada kosmetik, karena menghasilkan warna coklat tua-hitam sesuai dengan kriteria *liquid eyeliner*. Warna yang dihasilkan oleh kluwak sendiri sudah terbukti aman karena seringkali dijadikan bahan pewarna dan penyedap pada makanan. Selain sebagai pewarna, kluwak mengandung senyawa antioksidan yang diambil dari tanin, senyawa fenol, flavonoid, vitamin c, dan ion besi yang dapat melawan radikal bebas, sehingga kluwak dapat digunakan sebagai zat pewarna dalam *eyeliner* karena kemungkinan kecil zat dari kluwak dapat mengiritasi kulit. Pemanfaatan kluwak sebagai zat pewarna alami ini akan dapat meningkatkan kualitas kosmetik dalam penggunaan bahan alam dan meminimalisir kosmetik *eyeliner* yang menggunakan pewarna sintesis.

Penggunaan bubuk buah kluwak sebagai bahan pewarna alami pada kosmetik *liquid eyeliner* ini akan mendukung keberlanjutan pemanfaatan sumber daya alam Indonesia sebagai inovasi produk kosmetik dan mendorong kearifan lokal untuk terus menjaga kelestarian alam. Pemanfaatan bahan alam ini juga berpotensi sebagai pengganti kosmetik berbahan pewarna sintetis yang sering dikaitkan dengan risiko iritasi kulit, reaksi alergi, bahkan potensi toksisitas jangka panjang

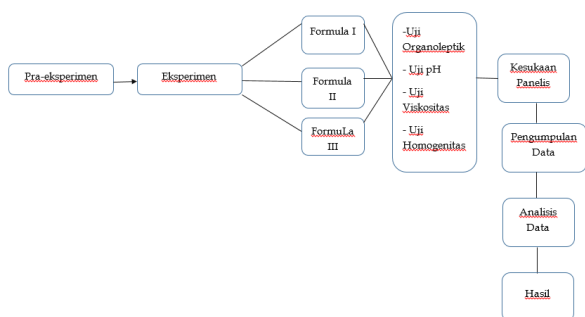
METODE

Penelitian ini menggunakan kuasi eksperimental atau eksperimen semu (Quasi Experimental Design). Penelitian jenis ini bertujuan untuk mengevaluasi sebab-akibat dari suatu intervensi yang diberikan oleh peneliti. Ekperimen sendiri merupakan metode ilmiah yang dirancang secara sistematis untuk mengkaji hubungan kasual antar variabel (Sukardi, 2011). Penelitian ini, memanfaatkan bubuk buah kluwak sebagai bahan pewarna alami pada kosmetik *liquid eyeliner*. Dilakukan uji coba yang akan menghasilkan formula terbaik, kemudian diujicobakan dan diamati.

Waktu : Februari 2025

Tempat : 1. Proses pembuatan *liquid eyeliner* dilakukan di Dusun Betiring, Cerme-Gresik.
2. Proses uji laboratorium seperti uji pH, uji viskositas, uji homogenitas dilakukan di Laboratorium Kimia

Penelitian ini menggunakan desain penelitian faktor tunggal pra-eksperimen, yaitu bubuk buah kluwak sebagai faktor tunggal yang dicampurkan dengan komposisi dasar pembuatan *liquid eyeliner*, untuk mengetahui proporsi mana yang paling tepat serta sesuai berdasarkan kriteria *liquid eyeliner* dan penilaian dari para panelis (Tika, 2015). Evaluasi fisik meliputi warna, aroma, tekstur, daya oles, daya lekat. Sediaan akan di uji pH, uji viskositas, dan homogenitas untuk mengetahui sediaan sudah sesuai dengan karakteristik *liquid eyeliner*. Berikut merupakan rancangan desain penelitian :



Gambar 1 Alur Penelitian

Definisi operasional variabel merupakan penjabaran variabel berdasarkan pelaksanaan penelitian, sehingga dapat diamati, diukur, atau dihitung dan menunjukkan adanya variasi (Supryanti, 2011).

Adapun variabel dalam penelitian ini :

1. Variabel Bebas

Merupakan faktor yang memengaruhi perubahan variabel lain. Dalam penelitian ini, variabel bebas adalah proporsi bubuk buah kluwak dalam formulasi *liquid eyeliner*, yaitu 6 gram, 8 gram, dan 10 gram.

2. Variabel Terikat

Merupakan faktor yang terpengaruh oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini adalah sifat fisik eyeliner dari uji organoleptis, uji pH, uji homogenitas, dan uji viskositas.





3. Variabel Terkendali

Merupakan faktor yang dijaga tetap sama pada setiap perlakuan untuk menghindari pengaruh luar. Pada penelitian ini adalah komposisi dasar pembuatan *liquid eyeliner*, prosedur pembuatan *liquid eyeliner*, dan metode pengujian.

Tahap pra-eksperimen dilakukan satu kali pada bulan Februari untuk mengetahui hasil proporsi bubuk buah kluwak yang tepat dan sesuai dengan kriteria *liquid eyeliner*. Pada tahap ini dilakukan perlakuan pada 6 formula dengan proporsi 1 gr; 2 gr; 4 gr; 6 gr; 8 gr; 10 gr. Dari ke-enam proporsi tersebut dicampurkan dengan komposisi yang sama dalam pembuatan *liquid eyeliner*, kemudian dilakukan pengamatan dari segi organoleptik (warna, aroma, tekstur, daya oles, dan daya lekat). Berdasarkan evaluasi yang dilakukan oleh peneliti dan pengamatan dosen pembimbing terhadap hasil fisik *liquid eyeliner* pra-eksperimen yaitu formula dengan proporsi 4 gr mendapatkan hasil yang mendekati kriteria *liquid eyeliner*. Hal tersebut dikarenakan semakin banyak proporsi bubuk buah kluwak akan mendapatkan warna yang lebih pekat, menghasilkan tekstur yang pekat sehingga daya oles dan daya lekat menjadi baik. Dapat disimpulkan dari hasil pra-eksperimen bahwa proporsi bubuk buah kluwak diatas 4 gr akan menghasilkan sediaan *liquid eyeliner* yang sesuai dengan kriteria. Maka dilanjutkan penelitian eksperimen dengan proporsi bubuk buah kluwak 6 gr; 8 gr; 10 gr. Hasil dari uji pra-eksperimen:

Tabel 1 Hasil Pra-Eksperimen

Proporsi Bubuk Buah Kluwak	Gambar Hasil Fisik	Warna	Aroma	Tekstur	Daya Oles	Daya Lekat
1 gram		Coklat muda	Beraroma khas kluwak	Cukup halus	dapat dioleskan dengan baik tapi hasilnya sangat tidak pekat	daya lekat tidak baik, sediaan mudah geser
2 gram		Coklat muda	Beraroma khas kluwak	Cukup halus	dapat dioleskan dengan baik tapi hasilnya sangat tidak pekat	daya lekat tidak baik, sediaan mudah geser

Proporsi Bubuk Buah Kluwakk	Gambar Hasil Fisik	Warna	Aroma	Tekstur	Daya Oles	Daya Lekat
4 gram		Hitam kecoklatan	Beraroma khas kluwak	Cukup halus	dapat dioleskan dengan baik tapi hasilnya kurang pekat	kurang melekat dengan baik
6 gram		Cukup hitam	Beraroma khas kluwak	Cukup halus	dapat dioleskan dengan baik tapi hasilnya kurang pekat	kurang melekat dengan baik
8 gram		Hitam	Beraroma khas kluwak	Cukup halus	dapat dioleskan dengan baik & pekat	dapat melekat dikulit
10 gram		Hitam	Beraroma khas kluwak	Cukup halus	dapat dioleskan dengan baik & pekat	dapat melekat dikulit

Berdasarkan hasil pra-eksperimen, maka didapatkan proporsi untuk eksperimen bahan bubuk buah kluwak dalam pembuatan *liquid eyeiner*. Berikut untuk formula penelitian eskperimen *liquid eyeliner* dari bubuk buah kluwak :

Tabel 2 Formula Eksperimen

Bahan	Komposisi sediaan		
	Formula I	Formula II	Formula III
Bubuk buah kluwak	6 gr	8 gr	10 gr
Akuades	2,5 ml	2,5 ml	2,5 ml
<i>Dimethyl sulfoxide</i>	2,5 ml	2,5 ml	2,5 ml
PVP K30	1 gr	1 gr	1 gr
<i>Phenoxyetanol</i>	0,5 ml	0,5 ml	0,5 ml

Pada eksperimen ini, dilakukan uji coba tiga proporsi berbeda dari bubuk buah kluwak. Sebelum pelaksanaan perlakuan, diperlukan persiapan alat dan bahan yang sesuai dengan fungsi dan kebutuhannya masing-masing.

a. Bahan

Tahap persiapan bahan dimulai dengan penyesuaian takaran bahan menggunakan timbangan agar sesuai dengan standar formulasi yang sudah ditetapkan oleh peneliti. Bahan yang digunakan yaitu bubuk buah kluwak, akuades, *dimethyl sulfoxide*, PVP K30, *phenoxyetanol*.

b. Alat

Seluruh peralatan yang digunakan dalam proses pembuatan *liquid eyeliner* harus dipastikan dalam kondisi bersih, berfungsi dengan baik, dan tidak mengalami kerusakan. Adapun peralatan yang

digunakan pada eksperimen ini meliputi: timbangan digital, kompor listrik, cawan porselen, gelas ukur, gelas beaker, saringan, pipet tetes, penjepit, batang pengaduk, kertas pH, dan viskometer.

c. Prosedur pembuatan

Prosedur pembuatan *liquid eyeliner* dari bubuk buah kluwak. Berikut adalah tahapan prosedur pembuatan *liquid eyeliner* dari bubuk buah kluwak :

Menimbang masing-masing bahan Bubuk kluwek 6 gr; 8 gr; 10 gr Akuades & DMSO masing-masing 2,5 ml PVP K30 1 gr Phenoxyetanol & metil *p*-hidrobenzoat masing-masing 0,5 ml/gr. Mencampurkan bubuk buah kluwak, akuades, dan DMSO diaduk hingga homogen kemudian disaring, untuk mendapatkan sediaan yang halus. Memanaskan sediaan A pada suhu 75 C sambil mencampurkan PVP. Dan diaduk sekitar 5 menit hingga mendapatkan konsistensi kluwek yang diinginkan. Mencampurkan *phenoxyetanol*, diaduk hingga homogen. Lalu memasukkan ke wadah *tube*.

Penentuan Mutu Fisik Sediaan Eyeliner

a. Uji Organoleptik

Untuk mengevaluasi karakteristik fisik sediaan dengan mengamati perubahan pada warna, tekstur, dan aroma. Sediaan yang telah diformulasikan disiapkan terlebih dahulu, kemudian diamati dari aspek warna, tekstur, aroma, daya oles, serta daya lekat. (Pratasik et al., 2019)

b. Uji pH

untuk mengetahui tingkat keasaman dan kebasaaan pada suatu sediaan *liquid eyeliner* yang memenuhi syarat pH kulit, umumnya yaitu 4,5-5,5. Dapat dilakukan menggunakan pH meter. (Feteriani,dkk, 2019)

c. Uji Homogenitas

Untuk mengetahui bahan-bahan pada sediaan *liquid eyeliner* telah tercampur merata atau belum merata. Diuji dengan mengoleskan sediaan *liquid eyeliner* pada *object glass*, jika tidak ada gumpalan maka sediaan dikatakan sudah tercampur merata. (Zebaothi, dkk, 2024)

d. Uji Viskositas

Untuk mengetahui konsistensi sediaan *liquid eyeliner*. Dapat dilakukan dengan menggunakan viskometer digital tipe NDJ-9S digital rotary. (Muthoharoh & Rianti, 2020)

Data evaluasi diambil menggunakan lembar observasi untuk menilai stabilitas sifat fisik eyeliner, yang mencakup warna, tekstur, aroma, daya oles, dan daya lekat. Penilaian dilakukan oleh 30 panelis yang merupakan mahasiswi S1 Pendidikan Tata Rias dan telah menempuh mata kuliah kosmetologi serta kosmetika bahan alam. Prosedur pengamatan dilakukan secara sistematis, di mana panelis memberikan tanda centang (✓) pada lembar observasi sesuai dengan persepsinya. Aspek yang diamati adalah hasil formulasi terbaik dari liquid eyeliner berbahan dasar buah kluwak, berdasarkan uji fisik. Penilaian dalam instrumen ini menggunakan angka 1-4.

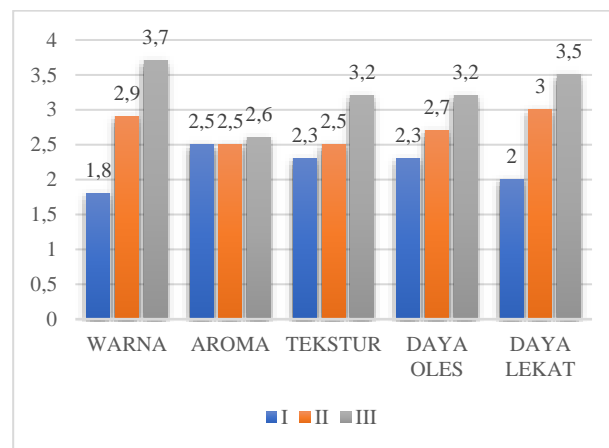
Analisis data dalam penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kualitas fisik dari tiga formula sediaan liquid eyeliner yang menggunakan bubuk buah kluwak sebagai bahan dasar kosmetik dekoratif. Metode analisis yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif atau analitik kuantitatif. Respon panelis dianalisis menggunakan uji ANOVA satu arah, yang kemudian dilanjutkan dengan Uji Duncan untuk mengetahui adanya perbedaan antar formula serta menetapkan formula yang paling optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Organoleptik dan kesukaan panelis

Tabel 3 Hasil Rata-Rata Sifat Fisik dan Kesukaan Panelis

Formula	Rata-rata				
	Warna	Aroma	Tekstur	Daya Oles	Daya Lekat
I	1.8	2.5	2.3	2.3	2.0
II	2.9	2.5	2.5	2.7	3.0
III	3.7	2.6	3.2	3.2	3.5



Gambar 2 Diagram Rata-Rata Sifat Fisik dan Kesukaan Panelis

a. Warna

Berdasarkan data pada Tabel 3, rata-rata skor untuk formulasi I adalah 1,8; formulasi II sebesar 2,9; dan formulasi III sebesar 3,7. Formulasi III, yang menggunakan 10 gram bubuk buah kluwak, menunjukkan hasil tertinggi, sementara formula I dengan 5 gram bubuk kluwak mencatatkan nilai terendah. Dilanjutkan uji Anova.

Tabel 4 Hasil Uji Anova Warna

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
WARN A	Between Groups	50.867	2	25.433	70.170	.000
	Within Groups	31.533	87	.362		
	Total	82.400	89			

Berdasarkan pada Tabel 4, nilai F yang diperoleh adalah 70,170 dengan signifikansi sebesar 0,000 (Sig < 0,05). Hasil ini menunjukkan bahwa Ha diterima. Dengan kata lain, terdapat perbedaan yang jelas dalam aspek warna pada ketiga formula liquid eyeliner yang menggunakan bubuk buah kluwak. Selanjutnya, hasil uji Duncan disajikan sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Uji Duncan Warna

Formula	N	1	2	3
1.00	30	1.8333		
2.00	30		2.9000	
3.00	30			3.6667
Sig.		1.000	1.000	1.000

Berdasarkan tabel 5, formula III mendapatkan nilai rata-rata (3.6667), formula I (1.8333), dan formula II (2.9000). Ketiga sampel tersebut berada pada kolom yang berbeda, menunjukkan bahwa dari ketiganya memiliki warna yang berbeda. Pada formula III mendapatkan nilai rata-rata tertinggi dengan proporsi bubuk buah kluwak 10 gr, sehingga menghasilkan warna

hitam, pada formula II dengan proporsi 8 gr menghasilkan warna cukup hitam, dan pada formula I dengan proporsi 6 gr menghasilkan warna kurang hitam. Hal ini dikarenakan proporsi bubuk buah kluwak yang semakin banyak akan menghasilkan warna hitam yang lebih pekat.

b. Aroma

Berdasarkan tabel 3, formula I memiliki nilai rata-rata 2,5, formula II memiliki nilai rata-rata 2,5, dan formula III mendapatkan rata-rata nilai 2,6. Nilai tertinggi diperoleh oleh formula III yang memiliki proporsi bubuk buah kluwak 10 gr, sedangkan nilai terendah pada formula I dengan proporsi bubuk buah kluwak 6 gr dan formula II yang memiliki proporsi bubuk buah kluwak 8 gr. Berikut hasil uji Anova Tunggal.

Tabel 6 Hasil Uji Anova Aroma

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
AROMA	Between Groups	.200	2	.100	.144	.866
	Within Groups	60.300	87	.693		
	Total	60.500	89			

Berdasarkan tabel 6, diperoleh hasil F sebesar 0.144 dengan nilai Signifikansi 0.866 ($\text{Sig} > 0.05$), artinya H_0 ditolak. Dengan kata lain, tidak ada pengaruh yang berbeda pada aroma dalam 3 formula *liquid eyeliner* dari bubuk buah kluwak. Adapun hasil uji Duncan, sebagai berikut :

Tabel 7 Hasil Uji Duncan Aroma

Formula	N	1
1.00	30	2.4667
2.00	30	2.4667
3.00	30	2.4667
Sig.		1.000

Berdasarkan tabel 7 formula III mendapatkan nilai rata-rata (2.5667), formula II (2.4667), dan formula I (2.4667). Ketiga sampel tersebut berada pada kolom yang sama, menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh perbedaan yang signifikan pada aroma dari 3 formula *liquid eyeliner* bubuk buah kluwak. Dikarenakan bubuk buah kluwak memiliki aroma khas kluwak yang sangat menyengat sehingga kurang disukai oleh panelis.

c. Tesktur

Mengacu tabel 3, formula I mendapat angka 2,3, formula II mendapat angka 2,5, formula III mendapat angka 3,2. Angka tertinggi diperoleh formula III yang memiliki proporsi bubuk buah kluwak 10 gr, sedangkan nilai terendah diperoleh formula I dengan proporsi bubuk buah kluwak 5 gr. Berikut untuk uji Anova tunggal.

Tabel 8 Hasil Uji Anova Tekstur

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
TEKS TUR	Between Groups	12.689	2	6.344	11.054	.000
	Within Groups	49.933	87	.574		
	Total	62.622	89			

Berdasarkan tabel 8, diperoleh hasil F sebesar 11.054 dengan nilai Signifikansi 0.000 ($\text{Sig} < 0.05$), artinya H_0 diterima, sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh perbedaan yang signifikan pada tekstur dalam 3 formula *liquid eyeliner* dari bubuk buah kluwak. Adapun hasil uji Duncan, sebagai berikut:

Tabel 9 Hasil Uji Duncan Tekstur

Formula	N	1	2
1.00	30	2.3000	
2.00	30	2.4667	
3.00	30		3.1667
Sig.		.397	1.000

Berdasarkan tabel 9, formula III mendapatkan nilai rata-rata tertinggi (3.1667), formula II (2.4667), dan formula I (2.3000). Formula I dan II berada pada kolom yang sama, sedangkan formula III berada pada kolom yang berbeda. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa formula I dan II memiliki kesamaan dari aspek tekstur yaitu cukup halus, namun pada formula III memiliki tekstur yang lebih baik dari formula I dan II. Dikarenakan semakin banyak proporsi bubuk buah kluwak akan membuat tekstur *liquid eyeliner* lebih pekat namun tetap halus sehingga membuat sediaan mudah diaplikasikan dan tidak mudah meluber.

d. Daya Oles

Berdasarkan tabel 3, formula I mendapat angka 2,3, formula II mendapat angka 2,7, formula III mendapat angka 3,2. Angka tertinggi diperoleh formula III yang memiliki proporsi bubuk buah kluwak 10 gr, sedangkan nilai terendah diperoleh formula I dengan proporsi bubuk buah kluwak 5 gr. Berikut untuk hasil uji Anova tunggal.

Tabel 10 Hasil Uji Anova Daya Oles

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
DAYA OLES	Between Groups	13.156	2	6.578	11.600	.000
	Within Groups	49.333	87	.567		
	Total	62.489	89			

Berdasarkan tabel 10, diperoleh hasil F sebesar 11.600 dengan nilai Signifikansi 0.000 ($\text{Sig} < 0.05$), artinya H_0 diterima. Dengan kata lain, ada perbedaan yang jelas pada daya oles dalam 3 formula *liquid eyeliner* dari bubuk buah kluwak. Adapun hasil uji Duncan, sebagai berikut :

Tabel 11 Hasil Uji Duncan Daya Oles

Formula	N	1	2	3
1.00	30	2.2667		
2.00	30		2.6667	
3.00	30			3.2000
Sig.		1.000	1.000	1.000

Berdasarkan tabel 11, formula III mendapatkan nilai rata-rata (3.2000), formula II (2.6667), formula I (2.2667). ketiga formula tersebut berada pada kolom yang berbeda, menunjukkan bahwa dari ketiganya memiliki tingkat daya oles yang berbeda. Hal tersebut dipengaruhi oleh proporsi bubuk buah kluwak, karena semakin banyak proporsinya akan membuat konsistensi *liquid eyeliner* menjadi pekat. Pada formula III dengan proporsi bubuk buah kluwak 10 gr, mendapatkan daya oles yang baik, halus dan warnanya pekat. Sedangkan pada formula I dan II, dengan proporsi bubuk kluwak 6 gr dan 8 gr, mendapatkan daya oles cukup baik, namun warna yang dioleskan kurang pekat, sehingga membutuhkan pengulangan pengolesan untuk hasil yang maksimal.

e. Daya Lekat

Berdasarkan tabel 3, formula I memiliki nilai rata-rata 2,0, formula II memiliki nilai rata-rata 3,0, formula III memiliki nilai rata-rata 3,5. Nilai tertinggi diperoleh formula III yang memiliki proporsi bubuk buah kluwak 10 gr, sedangkan nilai terendah diperoleh formula I dengan proporsi bubuk buah kluwak 5 gr. Berikut untuk hasil analisis data melalui uji statistik Anova tunggal (*One Way Anova*).

Tabel 12 Hasil Uji Anova Daya Lekat

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
DAYA LEKAT	Between Groups	37.756	2	18.878	36.175	.000
	Within Groups	45.400	87	.522		
	Total	83.156	89			

Berdasarkan tabel 12, diperoleh hasil *F* sebesar 36.175 dengan nilai Signifikansi 0.000 ($\text{Sig} < 0.05$), artinya H_a diterima. Dengan kata lain, ada pengaruh perbedaan yang jelas pada daya lekat dalam 3 formula *liquid eyeliner* dari bubuk buah kluwak. Adapun hasil uji Duncan, sebagai berikut :

Tabel 13 Hasil Uji Duncan Daya Lekat

Formula	N	1	2	3
1.00	30	1.9667		
2.00	30		2.9667	
3.00	30			3.5333
Sig.		1.000	1.000	1.000

Berdasarkan tabel 13, formula III mendapatkan nilai rata-rata (3.5333), formula II (2.9667), formula I (1.9667). ketiga formula tersebut berada pada kolom

yang berbeda, menunjukkan bahwa dari ketiganya memiliki tingkat daya lekat yang berbeda. Hal tersebut dipengaruhi oleh proporsi bubuk buah kluwak, karena semakin banyak proporsinya akan membuat konsistensi *liquid eyeliner* menjadi pekat. Pada formula III dengan proporsi bubuk buah kluwak 10 gr, mendapatkan daya lekat yang baik, menempel pada permukaan kulit dan tidak mudah geser. Sedangkan pada formula I dan II, dengan proporsi bubuk kluwak 6 gr dan 8 gr, sudah mendapat hasil daya lekat yang baik, namun tidak lebih baik dari formula III.

f. Kesukaan Panelis

Tabel 14 Hasil Uji Anova Formula

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
FORMUL A	Between Groups	421.356	2	210.678	38.098	.000
	Within Groups	481.100	87	5.530		
	Total	902.456	89			

Berdasarkan tabel 14, diperoleh hasil *F* sebesar 38.098 dengan nilai Signifikansi 0.000 ($\text{Sig} < 0.05$), artinya H_a diterima. Dengan kata lain terdapat pengaruh perbedaan yang signifikan pada setiap formula *liquid eyeliner* dari bubuk buah kluwak. Adapun hasil uji Duncan, sebagai berikut :

Tabel 15 Hasil Uji Duncan Formula

Formula	N	1	2	3
1.00	30	10.8333		
2.00	30		13.4667	
3.00	30			16.1333
Sig.		1.000	1.000	1.000

Berdasarkan tabel 15, formula III mendapatkan nilai rata-rata (16.1333), formula II (13.4667), formula I (10.8333). ketiga formula tersebut berada pada kolom yang berbeda, menunjukkan bahwa dari ketiganya memiliki tingkat kesukaan yang berbeda. Dari hasil uji statistik menunjukkan bahwa formula III paling unggul atau paling disukai oleh panelis.

2. Uji pH

Tabel 16 Hasil Uji pH

Formula	pH	Standar
I	5	4,5-5,5 (Feteriani,dkk,2019)
II	5	
III	5	

Data tabel diatas, hasil pengukuran pH menggunakan pH stick pada sediaan eyeliner menunjukkan bahwa semua formula (I, II, dan III) memiliki pH sebesar 5. Nilai ini berada dalam kisaran

pH alami kulit di sekitar mata, yaitu 4,5–5,5, sehingga aman dan tidak berpotensi menimbulkan iritasi. Dengan demikian, perbedaan komposisi bubuk kluwak dalam masing-masing formula tidak memberikan pengaruh terhadap nilai pH sediaan.

3. Uji Viskositas



Tabel 17 Hasil Uji Viskositas

Formula	Viskositas	kekentalan	Standar
I	259 mPa·s	Ringan	50 – 1,500 mPa·s (justia patents, 2021)
II	432 mPa·s	Cukup ringan	
III	818 mPa·s	Cukup Kental	

Data tabel diatas, dapat dilihat bahwa setelah diukur menggunakan viskometer digital tipe NDJ-9S digital rotary mendapatkan hasil 259 mPa·s pada formula I yang dapat disimpulkan bahwa sediaan memiliki tingkat kekentalan ringan sehingga sangat mudah mengalir, berisiko mudah meluber atau menyebar di garis mata. Pada formula II mendapatkan hasil 432 mPa·s yang dapat disimpulkan bahwa sediaan memiliki tingkat kekentalan cukup ringan mudah diaplikasikan, lebih stabil dari segi aliran dan tidak mudah meluber. Pada formula III mendapatkan hasil 818 mPa·s yang dapat disimpulkan bahwa sediaan memiliki tingkat kekentalan, cukup kental sehingga sediaan akan lebih pekat, tidak mudah meluber, dan tahan lama dikulit.

4. Uji Homogenitas

Tabel 18 Hasil Uji Homogenitas

Formula	Hasil	Homogenitas
I		Masih terdapat gumpalan pada sediaan
II		Masih terdapat gumpalan pada sediaan

III		Masih terdapat gumpalan pada sediaan
-----	--	--------------------------------------

Merujuk tabel diatas, menunjukkan bahwa uji homogenitas dari ketiga formula mendapatkan hasil yang kurang homogen. Uji homogenitas ini dilakukan dengan cara meletakkan sediaan pada *object glass* lalu dibawahnya diberikan penerangan sinar lampu untuk melihat hasil tesktur sediaan. Dapat dilihat dari gambar hasil uji homogenitas, bahwa sediaan masih memiliki gumpalan, gumpalan ini menandakan bahwa sediaan masih kurang homogen. Hal tersebut membuat sediaan tidak bisa diaplikasikan secara baik dan presisi.

Pembahasan

a. Warna

Hasil perhitungan dari SPSS, menyatakan bahwa formula III mendapatkan nilai tertinggi dari aspek warna dengan proporsi bubuk buah kluwak 10 gr yaitu sediaan berwarna hitam. Sedangkan formula I mendapatkan nilai terendah dengan proporsi bubuk buah kluwak 6 gr, yaitu sediaan berwarna kurang hitam atau hitam kecoklatan. Pada formula II mendapatkan nilai tengah dengan proporsi bubuk buah kluwak 8 gr, yaitu sediaan berwarna cukup hitam. Semakin banyak proporsi bubuk buah kluwak akan mendapatkan warna sediaan *liquid eyeliner* yang lebih pekat.

Mengacu pada hasil observasi ketika pengambilan data, diketahui yakni warna *liquid eyeliner* dari bubuk buah kluwak yang paling disukai oleh panelis yaitu formula III dengan warna hitam. Sedangkan formula I merupakan sediaan yang paling tidak disukai oleh panelis dengan warna kurang hitam atau hitam kecoklatan.

b. Aroma

Berdasarkan hasil perhitungan SPSS, menyatakan bahwa 3 formula tersebut mendapatkan nilai yang sama, sehingga tidak adanya perbedaan antar formula terhadap hasil dari aspek aroma *liquid eyeliner* bubuk buah kluwak.

Mengacu pada hasil observasi ketika pengambilan data, dapat diketahui bahwa aroma dari 3 formula *liquid eyeliner* kurang disukai oleh panelis, karena memiliki aroma khas kluwak. Aroma tersebut cukup mengganggu jika digunakan sebagai kosmetik.

c. Tekstur

Hasil perhitungan SPSS, menyatakan bahwa formula III mendapatkan nilai tertinggi dari aspek tekstur dengan proporsi bubuk buah kluwak 10 gr yaitu sediaan memiliki tekstur cukup halus dan pekat. Pada formula I dan II mendapatkan nilai yang sama sehingga hasil sediaan tidak jauh berbeda yaitu sediaan bertekstur cukup halus namun kurang pekat. Semakin banyak proporsi bubuk buah kluwak yang digunakan akan mendapatkan tekstur yang pekat, tekstur ini berpengaruh pada konsentrasi sediaan untuk menghasilkan daya oles dan daya lekat yang baik.

Mengacu pada hasil observasi ketika pengambilan data, diketahui yakni tekstur *liquid eyeliner* dari bubuk buah kluwak yang paling disukai oleh panelis yaitu formula III dengan tekstur cukup halus dan pekat. Sedangkan formula I dan II kurang disukai oleh panelis karena tekstur cukup halus namun kurang pekat.

d. Daya Oles

Hasil perhitungan SPSS, menyatakan bahwa, formula III mendapatkan nilai tertinggi dari aspek daya oles dengan proporsi bubuk buah kluwak 10 gr yaitu sediaan mampu dioleskan dengan baik dan mampu membentuk garis lurus pekat tidak terputah-putah. Pada Formula I mendapatkan nilai terendah dengan proporsi 6 gr yaitu sediaan mampu dioleskan dengan baik dipermukaan kulit, namun kurang pekat sehingga butuh pengulangan untuk hasil yang maksimal. Pada formula II mendapatkan nilai tengah yaitu sediaan mampu dioleskan dengan baik pada permukaan kulit dan hasilnya pekat, namun tidak lebih baik dari formula III. Semakin banyak proporsi bubuk buah kluwak yang digunakan akan mendapatkan konsentrasi sediaan yang baik dalam daya oles. Hal ini juga dipengaruhi oleh kemampuan pengolesan yang dilakukan oleh panelis.

Mengacu pada hasil observasi ketika pengambilan data, diketahui yakni daya oles dari *liquid eyeliner* bubuk buah kluwak yang paling disukai oleh panelis yaitu formula III dengan daya oles yang baik, menghasilkan garis lurus pekat. Sedangkan formula I kurang disukai oleh panelis karena konsentrasi sediaan waktu pengolesan kurang pekat.

e. Daya Lekat

Hasil perhitungan SPSS, menyatakan bahwa, formula III mendapatkan nilai tertinggi dari aspek daya lekat dengan proporsi bubuk buah kluwak 10 gr yaitu sediaan mampu melekat dengan baik pada permukaan kulit, tidak meluber, dan tidak mudah geser. Pada Formula I mendapatkan nilai terendah dengan proporsi 6 gr yaitu sediaan mampu melekat pada permukaan kulit, namun mudah geser. Pada formula II mendapatkan nilai tengah yaitu sediaan mampu melekat pada permukaan kulit, tidak meluber, tidak mudah geser, namun hasilnya tidak lebih baik dari formula III. Semakin banyak proporsi bubuk buah kluwak yang digunakan akan

mendapatkan konsentrasi sediaan yang baik dalam daya lekat.

Mengacu pada hasil observasi ketika pengambilan data, diketahui yakni daya lekat dari *liquid eyeliner* bubuk buah kluwak yang paling disukai oleh panelis yaitu formula III dengan daya lekat yang baik, tidak meluber dan tidak mudah geser. Sedangkan formula I kurang disukai oleh panelis karena sediaan sedikit geser.

f. Uji Kesukaan Panelis

Pembahasan diatas terkait organoleptik (warna, aroma, tekstur, daya oles, dan daya lekat) mendapatkan hasil dari kesukaan panelis yaitu formula III paling disukai oleh panelis, dengan proporsi bubuk buah kluwak 10 gr. Formula III sangat disukai oleh panelis dari semua aspek, namun perlu diperbaiki untuk aspek aroma, karena pada formula III memiliki aroma kluwak yang sangat khas, sehingga mengganggu apabila dijadikan kosmetik dekoratif pada wajah.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian dapat diketahui bahwa bubuk kluwak dapat dimanfaatkan sebagai zat pewarna alami dalam produk *liquid eyeliner*. Dari beberapa uji yang dilakukan yaitu mendapatkan pH 5 pada 3 formula. Pada uji viskositas, formula I mendapat hasil 259 mPa•s, formula II 432 mPa•s, dan formula III 818 mPa•s masih dalam standar kekentalan *liquid eyeliner* yaitu 50-1500 mPa•s. Pada uji homogenitas dari ketiga formula masih belum homogen karena terdapat gumpalan pada sediaan.

Uji organoleptik berdasarkan kesukaan panelis mendapatkan hasil fisik sediaan berwarna hitam, beraroma khas kluwak, tekstur cukup halus, mudah dioleskan, dan dapat melekat pada kulit. Formula III merupakan sediaan paling optimal dari penilaian panelis, dengan proporsi bubuk buah kluwak 10 gr. Hasil ketiga formula tersebut sudah memenuhi kriteria kosmetik *liquid eyeliner*, namun masih terdapat kekurangan pada tekstur yang kurang homogen dan aroma khas kluwak yang mengganggu. Untuk meningkatkan kualitas sediaan, perlu dilakukan penelitian lanjutan terkait pengembangan formula yang lebih optimal.

Saran

1. Bagi penelitian lebih lanjut, baiknya bubuk buah kluwak (Pangium edule Reinw) dijadikan karbon aktif untuk menghilangkan kandungan air dan minyak, agar mendapatkan tesktur yang lebih halus, homogen dan mudah diaplikasikan.

2. Penambahan *parfume neautralizer* atau ekstrak aroma alami lainnya untuk menghilangkan aroma dari bubuk buah kluwak.
3. Bagi Institusi, pada kosmetika bahan alam dilakukan praktek atau proyek inovasi produk kosmetika berbahan alam dengan pengawasan dosen disetiap prosesnya.

Ucapan Terimah Kasih

Terima kasih saya haturkan kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses ini. Khususnya kepada dr. Nieke Andina Wijaya, M.Biomed., Sp.D.V.E, FINS DV selaku dosen pembimbing atas bimbingan dan dukungan yang terus-menerus. Saya juga sangat berterima kasih kepada orang tua atas doa dan motivasinya, serta kepada rekan-rekan yang selalu memberi semangat dan pertolongan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhimah. (2021). Analisis Kadar Logam Berat Timbal (Pb) Pada Eyeliner Dengan Metode Destruksi KJEDAH L Menggunakan Spektroskopi Serapan Atom (SSA). (Skripsi, Sarjana, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang).
- Afrianti. (2018). Aktivitas Antioksidan Ekstrak Kasar Bubuk Buah Kluwak (*Pangium Edule*) Dengan Metode Ekstraksi Gelombang Mikro (Kajian Rasio Bahan: Pelarut dan Lama Waktu Ekstraksi). (Skripsi Sarjana, Universitas Brawijaya).
- Badan Pengawas Obat dan Makanan. Mengenal Kosmetik dan Penggunaanya. Diakses 27 Desember 2023. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/263241/peraturan-bpom-no-12-tahun-2023>
- Deniansyah. (2021). Formulasi dan Uji Mutu Fisik Sediaan Krim Ekstrak Daun Karamunting (*Rhodymyrtostomentosa*). (Skripsi Sarjana, Universitas Ngudi Waluyo).
- Fauziah. (2023). Pengaruh Variasi Konsentrasi Dimethyl (DMSO) Sebagai Enhancer Terhadap Viskositas Serum Antiaging. (Diploma Thesis, Politeknik Kesehatan Putra Indonesia Malang).
- Feteria. (2019). Hubungan Antara Ph Saliva dengan Indeks DMF-T Pada Siswa SMP Negeri 1 Pamukan Barat Kotabaru, Kalimantan Selatan. (Diploma Tesis, Poltekkes Kemenkes Yogyakarta).
- Haerani, Chaerunisa, Subarnas. (2018). Antioksidan Untuk Kulit. *Jurnal Farmaka*, 16(2).
- Justia Patents, 2021. *Liquid Cosmetic*. Diakses 27 Mei 2025. https://patents.justia.com/patent/20210228470?utm_source=chatgpt.com
- Maulidah. (2020). Pemanfaatan Karbon Aktif Dari Tempurung Kelapa dan Serbuk Gergaji Kayu Sebagai Pewarna Alami Kosmetik Eyeliner. (Skripsi Program DIII, Politeknik Harapan Bersama Tegal).
- Mirza & Marissa. (2019). Efektivitas Variasi Konsentrasi Isopropil Miristat Sebagai Pengikat Terhadap Mutu Fisik Perona Pipi Compact Powder. (Diploma Tesis, Akademi Farmasi Putra Indonesia Malang).
- Muthoharoh & Rianti. (2020). Uji Stabilitas Fisik Sediaan Krim Ekstrak Etanol Daun Kelor (*Moringa oleifera L.*). *Jurnal Kefarmasian Akfarindo*, 5(1), 27-35.
- Mybest, 2024. 30 Rekomendasi Eyeliner Terbaik [Ditinjau MUA] (Terbaru Tahun 2024). Diakses 29 Januari 2025. <https://id.my-best.com/1800>
- Paramitasari, dkk. (2020). Efektivitas Biji Kluwek (*Pangium edule*) Sebagai Bahan Pengawet Alami Ditinjau Dari Profil Protein Udang (*Penaeus* sp) Berbasis SDS-Page. *Jurnal Labora Medika*, 4(32-37).
- Pratasik, M,C,M, dkk. (2019). Formulasi Dan Uji Stabilitas Fisik Sediaan Krim Ekstrak Etanol Daun Sesewanua (*Clerodendron squamatum Vahl.*). *Jurnal Pharmacon*, 8(2).
- Zebaothi, I, D, G, M, dkk. (2014). Formulasi Sediaan Pewarna Alis Eyebrow Dye Dari Tinta Cumi (*Loligo, sp.*) *Jurnal Mandala Pharmacon* 10(1), 157-163.

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI PADA KOMPETENSI PERAWATAN KULIT WAJAH BERJERAWAT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK LABSCHOOL UNESA SURABAYA

Nor Putri Aini

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

nor19001@unesa.mhs.ac.id

Maspiyah¹, Sri Dwiyanti², Dindy Sinta Megasari³

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

maspiyah@unesa.ac.id

Abstrak

Pendidikan merupakan suatu upaya sistematis untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan bermakna. Penelitian ini memiliki tiga tujuan utama, yaitu: (1) mengetahui tingkat keterlaksanaan model pembelajaran inkuiri dalam kegiatan pembelajaran; (2) mengidentifikasi hasil belajar siswa setelah diterapkannya model tersebut; dan (3) mengungkap respon siswa terhadap proses penerapan model pembelajaran inkuiri pada kompetensi perawatan kulit wajah berjerawat di SMK Labschool UNESA Surabaya. Jenis Penelitian yaitu *One Group Pretest and Posttest Design*. Subjek penelitian sejumlah 34 siswa. Data dikumpulkan dengan metode observasi berupa keterlaksanaan proses pembelajaran, tes berupa tes kognitif dan angket respon siswa. Hasil penelitian diperoleh (1) keterlaksanaan model pembelajaran *inkuiri* didapatkan rata-rata keseluruhan sebesar 3.85 dikategorikan sangat baik, (2) pengujian hipotesis dengan nilai Sig. (2-tailed) didapatkan sebesar 0.000 < 0.05, sehingga dikatakan model pembelajaran *inkuiri* berpengaruh pada peningkatan secara signifikan terhadap hasil belajar siswa dan (3) respon siswa menunjukkan *mean* 94% kategori sangat baik. Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran inkuiri memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, respon siswa pada kompetensi perawatan kulit wajah berjerawat tergolong sangat baik, yang menunjukkan bahwa model inkuiri mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Inkuiri*, Perawatan Kulit Wajah Berjerawat, Hasil Belajar

Abstract

Education is a systematic effort to create an active, participatory, and meaningful learning process. This study has three main objectives, namely: (1) to determine the level of implementation of the inquiry learning model in learning activities; (2) to identify student learning outcomes after the model is implemented; and (3) to reveal student responses to the process of implementing the inquiry learning model on acne facial skin care competencies at SMK Labschool UNESA Surabaya. The type of research is *One Group Pretest and Posttest Design*. The subjects of the study were 34 students. Data were collected using observation methods in the form of the implementation of the learning process, tests in the form of cognitive tests and student response questionnaires. The results of the study obtained (1) the implementation of the inquiry learning model obtained an overall average of 3.85 categorized as very good, (2) hypothesis testing with a Sig. value (2-tailed) obtained 0.000 < 0.05, so it is said that the inquiry learning model has a significant effect on increasing student learning outcomes and (3) student responses showed a mean of 94% in the very good category. Based on the research findings, it can be concluded that the application of the inquiry learning model has a positive effect on improving student learning outcomes. In addition, student responses to the competence of acne facial skin care are classified as very good, which shows that the inquiry model is able to create a more effective, interesting, and appropriate learning process for students' needs.

Keywords: *Inquiry Learning Model, Acne Facial Skin Care, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses esensial yang tidak semata-mata berfokus pada alih pengetahuan, melainkan juga berperan dalam membina dan

mengoptimalkan kapasitas peserta didik secara holistik dalam berbagai aspek perkembangan diri.

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kecerdasan, budi pekerti luhur serta kompetensi praktis yang dibutuhkan

untuk beradaptasi dan berkontribusi secara aktif dalam kehidupan sosial, kebangsaan, dan kenegaraan. Proses ini harus berlangsung secara sadar, terencana, dan sistematis. Sejalan dengan itu, Fathurrohman (2017:16) menyatakan Pembelajaran merupakan suatu mekanisme interaktif yang melibatkan peserta didik, pendidik, serta beragam sumber belajar dalam suatu ekosistem pendidikan yang mendukung tercapainya tujuan instruksional secara optimal. Interaksi ini memungkinkan proses pendidikan berjalan secara aktif dan bermakna, menjadikan pembelajaran sebagai poros utama pencapaian tujuan pendidikan.

Fokus pada pembelajaran sebagai inti pendidikan menempatkan guru sebagai aktor sentral dalam menentukan kualitas proses belajar. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, melainkan juga sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing yang menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan. Dalam konteks ini, UU RI Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen menegaskan guru wajib memiliki empat kompetensi, yakni pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Kompetensi tersebut menjadi landasan utama dalam menjalankan fungsi guru secara optimal. Wina Sanjaya (2012) menyatakan bahwa guru memegang peranan kunci sebagai pelaksana utama dalam proses pembelajaran, sebab guru berhubungan langsung dengan siswa yang berfungsi sebagai subjek sekaligus objek dalam aktivitas pendidikan.

Kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran tidak terlepas dari kemampuannya memilih dan mengimplementasikan model pembelajaran yang selaras dengan karakteristik materi, kebutuhan peserta didik, dan TP merupakan langkah krusial untuk mewujudkan proses belajar yang bermakna. Pemilihan model pembelajaran yang relevan dan kontekstual memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta membentuk sikap dan keterampilan yang dibutuhkan. Model yang tepat juga akan menumbuhkan rasa ingin tahu, memperkuat kemampuan berpikir kritis, serta membangun kerja sama dan komunikasi antar peserta didik. Sebaliknya, model yang tidak sesuai berpotensi menurunkan minat belajar dan menghambat pencapaian hasil pembelajaran. Khoerunnisa (2020) menyatakan bahwa model-model pembelajaran disusun berdasarkan teori-teori pengetahuan yang mendukung pencapaian tujuan belajar, dan karenanya, guru perlu memahami serta menyesuaikan model yang digunakan dengan karakteristik siswa dan materi.

Urgensi dalam memilih model pembelajaran semakin terasa dalam implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka, Yang menitikberatkan pada urgensi pengembangan tiga domain kompetensi peserta

didik, yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik, sebagai landasan integral dalam pencapaian tujuan pendidikan yang holistik. Ketiga ranah ini memiliki jalur perolehan yang berbeda dan menuntut pendekatan pembelajaran yang tepat sasaran. Sikap dikembangkan melalui proses internalisasi nilai; pengetahuan diperoleh dari proses berpikir seperti memahami dan menganalisis; sedangkan keterampilan dibangun melalui praktik langsung seperti mengamati, menalar, dan mencipta. Perpaduan ketiganya membutuhkan model pembelajaran yang dapat mengintegrasikan ketiga ranah tersebut secara seimbang dalam proses belajar.

Model pembelajaran inkuiri merupakan suatu pendekatan pedagogis yang memungkinkan integrasi simultan antara pengembangan ranah afektif, kognitif, dan psikomotor dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini menekankan partisipasi aktif peserta didik dalam mengeksplorasi, merumuskan, serta membangun pengetahuan secara mandiri melalui tahapan-tahapan berpikir ilmiah yang sistematis dan reflektif. Sugianto (2020) menyatakan bahwa model inkuiri menciptakan cara berpikir ilmiah yang mendorong siswa mampu memecahkan permasalahan secara mandiri. Dalam hal ini, Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 juga menekankan pentingnya penguatan pendekatan ilmiah melalui pembelajaran berbasis penemuan (*discovery/inquiry learning*). Carlucy dkk. (2018) menambahkan bahwa model pembelajaran inkuiri mendorong murid untuk mengembangkan kemampuan 4C, analitis, dan sistematis, sekaligus membina keterampilan investigatif dalam mengkaji dan menyelesaikan permasalahan secara mandiri melalui proses penalaran yang terstruktur.

Penerapan model pembelajaran inkuiri menjadi semakin relevan ketika dihadapkan pada realitas di lapangan yang menunjukkan lemahnya keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada 25 Maret 2024 di SMK Labschool UNESA kelas XI Tata Kecantikan, ditemukan bahwa tingkat partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah, ditandai dengan jumlah siswa yang sedikit untuk mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan, maupun menyampaikan pendapat. Kondisi ini diperburuk oleh penerapan metode pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang variatif, sehingga berdampak pada menurunnya minat belajar serta keterlibatan siswa secara aktif, yang pada akhirnya menimbulkan kejenuhan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Padahal, guru telah mencoba menerapkan metode diskusi untuk merangsang partisipasi aktif siswa. Namun kenyataannya, siswa tetap kurang fokus dan tidak memperhatikan jalannya pembelajaran.

Observasi yang dilakukan pada hari yang sama di dua kelas Tata Kecantikan menunjukkan bahwa penerapan pendekatan saintifik dalam Kurikulum Merdeka masih mengalami berbagai kendala. Sebagian besar siswa belum mampu menyampaikan pendapat secara terbuka, belum fokus saat menyimak demonstrasi dari guru atau teman, serta mengalami kesulitan saat melakukan tahapan-tahapan dalam praktik perawatan wajah. Salah satu materi yang cukup menantang adalah perawatan wajah berjerawat, yang memerlukan ketelitian dalam mengikuti prosedur dan keberanian dalam memecahkan masalah secara mandiri. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan saat ini belum sepenuhnya efektif dalam membangun keterampilan praktik dan sikap ilmiah siswa.

Model pembelajaran inkuiri diyakini dapat menjadi alternatif solusi atas permasalahan tersebut. Melalui inkuiri, siswa dilibatkan langsung dalam proses pencarian dan pemecahan masalah, sehingga mereka menjadi subjek aktif dalam pembelajaran. Putra (2022) menjelaskan bahwa model ini merekayasa situasi belajar yang memungkinkan siswa berperan sebagai ilmuwan mengamati, menyelidiki, menganalisis, hingga menemukan sendiri konsep yang dipelajari. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih kontekstual, menyenangkan, dan mendorong tanggung jawab siswa terhadap proses belajarnya.

Efektivitas model pembelajaran inkuiri telah dibuktikan oleh sejumlah penelitian sebelumnya. Penelitian oleh Suid dkk. (2016) menunjukkan bahwa penerapan model inkuiri dengan tema “Selalu Berhemat Energi” berhasil meningkatkan hasil belajar kelas IV SD. Hasil serupa juga ditemukan oleh Maria Meirianti L.dkk. (2016) yang menyimpulkan bahwa pengimplementasian model inkuiri terbimbing dalam pembelajaran materi larutan penyangga mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan kemampuan siswa dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menyusun solusi terhadap permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran, seiring dengan keterlibatan aktif mereka dalam setiap tahapan inkuiri yang sistematis dan berorientasi pada penemuan. Selain itu, Ni Wayan (2017) juga menemukan peningkatan hasil belajar IPA setelah penerapan model ini. Penelitian lain oleh Susanti dkk. (2016) dan Inayah dkk. (2023) menunjukkan bahwa model pembelajaran inkuiri terbukti memberikan pengaruh positif pada hasil belajar siswa mata pelajaran matematika dan tematik di tingkat sekolah dasar, serta berkontribusi secara signifikan dalam memperkuat pemahaman konsep dan meningkatkan capaian akademik peserta didik secara menyeluruh.

Berdasarkan berbagai temuan empiris dan permasalahan pembelajaran yang terjadi di SMK Labschool UNESA, peneliti merasa perlu menerapkan model pembelajaran inkuiri dalam konteks pembelajaran kejuruan, khususnya pada kompetensi perawatan wajah berjerawat. Materi ini menuntut penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap profesional secara bersamaan. Model inkuiri dipandang mampu menjembatani kebutuhan pengalaman belajar yang aktif, reflektif, dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ditujukan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar siswa pada kompetensi perawatan wajah berjerawat di kelas XI Tata Kecantikan SMK Labschool UNESA. Hasil penelitian diharapkan menjadi rujukan strategis para pendidik dalam menyusun perencanaan pembelajaran dengan pendekatan yang efektif, interaktif, dan kontekstual, sesuai dengan karakteristik peserta didik serta tuntutan kompetensi pada bidang keahlian tata kecantikan.

METODE

Penelitian menggunakan metode kuantitatif pendekatan eksperimen desain *Pre-Experimental Design*. Subjek penelitian difokuskan pada 34 siswa kelas XI program keahlian Tata Kecantikan di SMK Labschool Surabaya. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu (1) observasi untuk mengidentifikasi bentuk bimbingan yang diberikan oleh pendidik selama proses pembelajaran berlangsung, (2) tes untuk mengukur aspek-aspek keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, kemampuan, maupun potensi peserta didik secara individu maupun kelompok, dan (3) penyebaran angket untuk memperoleh tanggapan dari responden terkait proses pembelajaran yang dijalani.

Sebagaimana dinyatakan oleh Sugiyono (2016), angket menjadi teknik pengumpulan data yang memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden sesuai dengan pengalaman atau persepsinya. Dalam penelitian ini, data dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata pada setiap indikator keterlaksanaan sintaks model pembelajaran menggunakan skala Likert, yang bertujuan untuk memperoleh gambaran kuantitatif mengenai efektivitas implementasi model pembelajaran yang diterapkan, sehingga dapat menggambarkan kecenderungan persepsi atau tanggapan responden terhadap pelaksanaan model pembelajaran yang diterapkan :

Tabel 1 Keterangan Skor Skala Likert

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup Baik	2
Kurang Baik	1

(Riduwan, 2008)

Hasil belajar dengan menggunakan uji *paired t-test* dan angket menggunakan skor rata-rata yang kemudian diinterpretasikan dalam skala persen.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Persentase

Skor rata-rata	Kriteria
0% - 20%	Sangat Kurang
21% - 40%	Kurang
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat/Layak
81% - 100%	Sangat kuat/sangat layak

(Riduwan, 2008)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Keterlaksanaan Model Pembelajaran Inkuiri

Pelaksanaan sintaks pembelajaran diamati oleh dua observer, yang salah satunya merupakan guru pengampu mata pelajaran perawatan kulit wajah berjerawat di SMK Labschool UNESA Surabaya. Pengamatan dilakukan menggunakan instrumen berupa lembar observasi keterlaksanaan sintaks pembelajaran. Setiap butir pada aspek yang diamati dinilai menggunakan skala penilaian dengan rentang skor 1 hingga 4, di mana masing-masing nilai telah ditetapkan berdasarkan rubrik penilaian yang spesifik untuk memastikan konsistensi dan objektivitas dalam proses observasi.

Tabel 3. Rekapitulasi Keterlaksanaan Sintaks

No	Aspek yang Diamati	Rata-Rata
1	Pelaksanaan	
	a. Pendahuluan	4.0
	b. Kegiatan Inti	3.75
	c. Penutup	3.8
2	Pengelolaan Waktu	4.0
3	Suasana Kelas	3.7
	Rata-Rata	3.85
	Kriteria	Sangat Baik

Keterlaksanaan sintaks yang telah diamati dalam penerapan model pembelajaran *inkuiri* pada kompetensi perawatan kulit berjerawat di SMK Labshool UNESA Surabaya dapat disimpulkan bahwa sintaks pembelajaran terlaksana sangat baik dengan mean sebesar 3,85. Capaian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran inkuiri berjalan sesuai dengan tahapan yang telah dirancang. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ni Wayan (2017) yang menyatakan bahwa penggunaan

model inkuiri terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sifat dan perubahan wujud benda di kelas IV SD No. 5 Gulingan tahun pelajaran 2016/2017. Efektivitas tersebut terlihat dari peningkatan ketuntasan belajar siswa, yakni dari rata-rata 70% dan persentase 72,75% pada siklus I, menjadi ketuntasan klasikal sebesar 90% pada siklus II, sehingga terdapat peningkatan sebesar 20%. Temuan ini memperkuat bahwa model pembelajaran inkuiri tidak hanya mendukung keterlaksanaan sintaks secara sistematis, tetapi juga berdampak signifikan terhadap peningkatan kualitas hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Menurut Anam (2016:15), pembelajaran inkuiri memiliki beberapa kelebihan, di antaranya mendorong siswa untuk mempelajari hal-hal yang esensial dan penting dengan menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar bukan hanya sekadar duduk diam dan mendengarkan. Tema pembelajaran dalam model ini juga tidak terbatas dan dapat bersumber dari berbagai media, seperti buku, pengalaman pribadi siswa maupun guru, internet, televisi, maupun radio. Selain itu, siswa juga diberi kesempatan luas untuk melakukan penemuan melalui berbagai aktivitas observasi dan eksperimen, sehingga memperkuat pemahaman dan keterampilan berpikir ilmiah.

2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Menurut Susanto (2013:5), hasil belajar diartikan sebagai suatu bentuk perubahan yang muncul pada diri peserta didik sebagai konsekuensi dari keterlibatannya dalam proses pembelajaran, yang mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

Dari sudut pandang guru, kegiatan belajar mengajar akan diakhiri dengan evaluasi sebagai alat untuk menilai pencapaian hasil belajar siswa. Sementara itu, dari perspektif siswa, keberhasilan diukur berdasarkan hasil belajar dapat dicapai. Secara umum, hasil belajar baru dapat diketahui secara konkret setelah dilakukan evaluasi atau ujian akhir yang mengukur pencapaian kompetensi siswa.

Evaluasi hasil belajar dilakukan melalui dua bentuk penilaian, yaitu tes tertulis berupa 20 soal pilihan ganda untuk mengukur aspek kognitif, serta penilaian keterampilan psikomotorik yang diperoleh dari pengamatan selama proses praktik rias wajah. Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran dan perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan dengan menggunakan uji *paired t-test* :

Tabel 3. Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
posttest	.193	34	.004	.946	34	.111
pretest	.118	34	.200 [*]	.943	34	.090
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan hasil uji normalitas yang tercantum dalam tabel 3 pada kolom Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi untuk pretest sebesar 0,090 dan posttest sebesar 0,111, maka disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Analisis dilanjutkan dengan menggunakan uji-t berpasangan untuk mengetahui adanya pengaruh signifikan dari penerapan model pembelajaran inkuiri terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasil dari uji-t berpasangan tersebut dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Uji Berpasangan

Paired Example test									
		Paired Differences					t	d f	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair	Posttest Pretest	26.688	10.431	1.844	22.927	30.4481	14.473	33	.000

Peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan antara sebelum dan sesudah menunjukkan bahwa penggunaan model inkuiri memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan capaian belajar siswa secara keseluruhan, dibuktikan dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, serta nilai t-hitung $14.473 > t\text{-tabel } 2.039$. Berdasarkan kedua indikator tersebut, terlihat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran inkuiri.

Peningkatan hasil belajar siswa kelas XI Tata Kecantikan di SMK Labschool UNESA Surabaya melalui pembelajaran secara berkelompok terbukti efektif dalam mencapai hasil belajar yang maksimal. Pembelajaran kelompok memfasilitasi penggalian informasi, pertukaran ide-ide baru, serta perluasan pengetahuan, sehingga mampu mempercepat proses pemecahan masalah dan pencapaian tujuan belajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Khanifa dkk. (2018) Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran inkuiri mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hasil analisis dalam penelitian tersebut memperlihatkan adanya peningkatan nilai rata-rata, di mana skor pretest sebesar 51,50 meningkat menjadi 70,00 pada posttest

setelah model pembelajaran inkuiri diterapkan, sehingga mencerminkan efektivitas model ini dalam mendorong pemahaman dan pencapaian belajar siswa.

Kenaikan rata-rata nilai ini mencerminkan bahwa pembelajaran berbasis inkuiri, terutama ketika diterapkan secara kolaboratif dalam kelompok, memiliki kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

3. Respon Siswa

Data respon siswa yang diperoleh dari hasil pengisian angket yang telah diisi oleh 34 siswa kelas XI dan disajikan pada tabel berikut :

Tabel 5. Persentase Respon Siswa

Aspek	Persentase	Kategori
1	100%	Sangat Baik
2	82%	Sangat Baik
3	97%	Sangat Baik
4	88%	Sangat Baik
5	100%	Sangat Baik
6	88%	Sangat Baik
7	100%	Sangat Baik
8	88%	Sangat Baik
9	100%	Sangat Baik
10	100%	Sangat Baik

Data menunjukkan bahwa respon tertinggi sebesar 100% diperoleh pada aspek A1, A5, A7, A9, dan A10, yang mengindikasikan bahwa seluruh siswa merasa model inkuiri bermanfaat, memotivasi, melatih kemampuan mengemukakan pendapat, mempermudah pemahaman materi, serta menjadikan pembelajaran lebih menarik. Sebanyak 97% siswa juga menyatakan bahwa model ini mendorong mereka menemukan ide-ide baru (aspek A3). Selanjutnya, 88% respon positif terlihat pada aspek A4, A6, dan A8, di mana siswa merasa lebih memahami materi, mampu mengeksplorasi diri, dan menjadi lebih kritis dalam proses belajar. Meskipun demikian, aspek A2 memperoleh respon paling rendah dengan persentase 82%, menunjukkan bahwa sebagian siswa belum sepenuhnya merasa aktif selama pembelajaran.

Berdasarkan hasil persentase yang diperoleh, siswa memberikan respon positif sebesar 94% terhadap penerapan model pembelajaran inkuiri pada kompetensi perawatan wajah berjerawat, yang tergolong dalam kategori sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran inkuiri diterima dengan antusias oleh siswa dan mampu menciptakan suasana belajar yang mendukung. Hal ini juga sejalan dengan harapan peneliti, bahwa model pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar tidak hanya relevan dan dapat diimplementasikan dengan baik, tetapi juga efektif dalam membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru secara optimal.

PENUTUP

Simpulan

1. Keterlaksanaan sintaks model pembelajaran *inkuiri* pada kompetensi perawatan kulit wajah berjerawat didapatkan rata-rata keseluruhan sebesar 3.85 dikategorikan sangat baik.
2. Model pembelajaran *inkuiri* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kompetensi perawatan kulit wajah berjerawat di SMK Labschool UNESA, terdapat peningkatan secara signifikan dengan nilai Sig. (2-tailed) diperoleh sebesar $0.000 < 0.05$.
3. Respon siswa pada capaian pembelajaran perawatan kulit wajah bermasalah jerawat dengan menggunakan model pembelajaran *inkuiri* menunjukkan hasil rata-rata 94% dengan kategori sangat baik.

Saran

1. Model pembelajaran *inkuiri* terbukti dapat diterapkan pada kompetensi perawatan wajah berjerawat sebagai alternatif strategi pembelajaran yang variatif, guna meningkatkan ketertarikan dan rasa ingin tahu siswa, sehingga proses penyampaian materi tidak berlangsung secara monoton.
2. Penerapan model *inkuiri* dinilai cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga model ini berpotensi untuk dikembangkan dan diimplementasikan pada elemen atau materi lain yang relevan.
3. Guru dituntut untuk senantiasa berinovasi dan bersikap kreatif dalam mengelola kelas, dengan cara mengembangkan dan mengintegrasikan model pembelajaran dengan berbagai media pendukung agar proses pembelajaran berjalan secara menyenangkan serta mampu menarik minat dan perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, K. 2016. Pembelajaran Berbasis *Inkuiri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Curlucy, Suadnyana, & Negara. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Terbimbing Berbantuan Media Konkret Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Mimbar Ilmu Undiksha*, 23(2), 162-169. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i2.16416>.
- Fathurrohman, M. (2017). Model-model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Juniati, N. W., & Widiana, I. W. (2017). Penerapan model pembelajaran *inkuiri* untuk meningkatkan hasil belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(1), 20-29.
- Khanifa, M., Taruna, R. M., & Coesamin, M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran *Inkuiri* Terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas Iv Sdn 3 Adipuro. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(4).
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1-27.
- Merianti, M., & Rasmawan, R. (2016). Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Inkuiri* Terbimbing pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 6(3).
- Putra, A. O. (2022). *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Berbasis Model Pembelajaran Inkuiri* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA).
- Riduwan. 2018. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugianto, I., Suryandari, S., & Age, L. D. (2020). Efektivitas model pembelajaran *inkuiri* terhadap kemandirian belajar siswa di rumah. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 159-170.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suid., Yusuf, M. N., & Nurhayati. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran *Inkuiri* pada Subtema Gerak dan Gaya terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IVSDN16 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*, 3(4), 73-83
- Susanti, E. D., Aisyah, R., & Subarkah, C. Z. (2016). Penerapan model pembelajaran adi (Argument Driven Inquiry) pada konsep garam terhidrolisis. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Riau*, 4(1), 15-26.
- Susanto, A. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Group.
2018. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah Konsep, Teori dan Aplikasinya*. Prenadamedia Group. Jakarta.
- Wina Sanjaya. 2012. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kenanga Prenana Media Group

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PADA KOMPETENSI RIAS WAJAH CIKATRI PADA SISWA KELAS XI DI SMK NEGERI 3 KEDIRI

Mada Kartikaningdyah Hastagina

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

mada.21073@mhs.unesa.ac.id

Maspiyah¹, Sri Dwiyantri², Novia Restu Windayani³

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

maspiyah@unesa.ac.id

Abstrak

Pendidikan kompetensi rias wajah cikatri saat ini belum menggunakan media pembelajaran yang mendukung. Hal ini menyebabkan rendahnya minat siswa dalam mengikuti proses belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan video tutorial, serta untuk mengukur hasil belajar siswa dan reaksi mereka terhadap penggunaan video tutorial dalam keterampilan rias wajah di kelas XI SMK Negeri 3 Kota Kediri. Metode kuantitatif digunakan, menggunakan studi kasus satu kali. 36 siswa kelas XI yang belajar tata kecantikan kulit dan rambut adalah subjek penelitian. Hasil validasi ahli media mencatat skor 92%, sedangkan validasi oleh ahli bahasa mencapai 90%, yang menunjukkan bahwa keduanya sangat layak. Kalkulasi nilai rata-rata dalam tes kognitif siswa adalah 95, di mana seluruh siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (≥ 80). Tanggapan siswa diberi skor 4,8, yang menunjukkan kualitas yang sangat baik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video tutorial adalah media pembelajaran yang sangat layak dan efektif yang meningkatkan hasil belajar siswa dan memiliki tanggapan yang sangat positif dari siswa.

Kata Kunci: video tutorial, kompetensi, rias wajah cikatri.

Abstract

The current education of cicatricial makeup competency does not use supporting learning media. This causes low student interest in following the learning process. The purpose of this study was to evaluate the effectiveness of using video tutorials, as well as to measure student learning outcomes and their reactions to the use of video tutorials in makeup skills in class XI of SMK Negeri 3 Kediri City. Quantitative methods were used, using a one-time case study. 36 students of class XI who studied skin and hair beauty were the subjects of the study. The results of the media expert validation recorded a score of 92%, while the validation by the linguist reached 90%, indicating that both were very feasible. The calculation of the average value in the student cognitive test was 95, where all students had achieved the Minimum Completion Criteria (≥ 80). Student responses were scored 4.8, indicating very good quality. The results of this study indicate that video tutorials are a very feasible and effective learning medium that improves student learning outcomes and has a very positive response from students.

Keywords: video tutorial, competence, cikatri makeup.

PENDAHULUAN

Peranan pendidikan adalah penting dalam melengkapi golongan muda atau pelajar dengan pengetahuan, kemahiran dan kebolehan melalui proses pembelajaran, sokongan, atau latihan. Menurut Syamsyudin (2021), tujuan pendidikan kejuruan adalah untuk menghasilkan lulusan yang mampu tidak hanya memahami teori, tetapi juga memiliki keterampilan dan siap untuk menghadapi tantangan yang ada di dunia industri yang terus berubah. Salah satu jurusan di SMK yang mengharuskan adanya keseimbangan antara teori dan praktik adalah Tata Kecantikan, terutama pada kompetensi rias wajah cikatri. Berdasarkan wawancara, para peneliti menemukan bahwa secara teori, pengajaran makeup wajah cikatri dilakukan hanya secara verbal

melalui deskripsi, tanpa media pendukung. Minimnya minat dan antusiasme siswa disebabkan oleh kurangnya sarana visual yang mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang interaktif, fleksibel, dan dapat diakses di mana saja, seperti video tutorial. Wahyuni dan Suryani (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran yang berbasis video dapat meningkatkan minat belajar siswa karena menawarkan informasi dalam format visual dan audio yang lebih menarik sedangkan, Umroh (2021) menyatakan bahwa video tutorial merupakan alat yang sangat bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan praktik, karena menunjukkan proses dengan jelas dan teratur, sehingga siswa dapat mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan lebih mudah dan akurat.

Penggunaan media audiovisual diyakini sangat bermanfaat bagi siswa, sebagaimana dinyatakan oleh Putri dan Sari (2022), karena meningkatkan hasil pembelajaran kognitif dan membantu mereka memahami konsep. Video tutorial rias wajah cikatri menunjukkan berbagai langkah dalam merias dengan rinci, dimulai dari teknik perbaikan bentuk wajah, kondisi kulit, dan masalah kulit, penyamaran noda, hingga pemilihan warna kosmetik yang tepat. Selain memudahkan pengajar dalam menyampaikan materi, video tutorial juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan untuk siswa. Media adalah bentuk komunikasi yang mendukung kegiatan pembelajaran dan kegiatan yang dapat memenuhi kebutuhan yang berbeda, membuatnya lebih mudah bagi siapa saja yang menggunakan fasilitas untuk mengaksesnya. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai apa pun yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima. Menurut Arsyad (2020), ini memiliki kemampuan untuk meningkatkan pikiran, emosi, perhatian, dan minat siswa selama proses belajar. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, media memiliki peran yang sangat vital, serta media pembelajaran juga dapat membuat sistem pendidikan menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Komariah dan Lutfi (2023) mendefinisikan tutorial video sebagai sumber belajar yang disajikan dalam format video, memberikan informasi tentang materi, contoh praktik, dan langkah-langkah bagi siswa untuk memahami topik yang dibahas. Dengan begitu, video tutorial menjadi sarana belajar berbasis teknologi yang sangat cocok untuk pengajaran keterampilan, karena menggabungkan elemen visual, audio, dan praktik langsung yang bisa diakses dengan cara yang fleksibel. Media ini mendukung proses belajar yang aktif, mandiri, dan berfokus pada siswa. Puspitaningrum, Herawati dan Erlinda (2022) mengatakan bahwa makeup cikatri adalah bagian dari riasan korektif untuk menyembunyikan kekurangan di wajah klien sehingga terlihat lebih bersih, lebih merata dan dalam beberapa kasus estetika. Puspitaningrum (2022) menegaskan bahwa riasan cikatri adalah jenis riasan yang paling luar biasa yang menekankan elemen estetika dan alami, dengan teknik rumit, pengukuran yang tepat, dan warna yang cocok untuk jenis kulit. Untuk meningkatkan kepercayaan diri klien, praktik profesional membutuhkan makeup ini, yang sangat penting untuk makeup pengantin, pemotretan, dan acara formal lainnya.

Belajar adalah aspek penting dari pendidikan, karena menampilkan keterampilan yang diperoleh oleh siswa setelah menyelesaikan studi mereka. Menurut Kusuma dan Retnawati (2020) hasil belajar kognitif menunjukkan sejauh mana siswa bisa menyerap dan

memahami pengetahuan, serta menggunakannya untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. Amir (2020) mengatakan bahwa ada tiga jenis respon: respon kognitif, respon afektif, dan respon konatif. Semua ini saling berhubungan dalam mempengaruhi bagaimana siswa berperilaku terhadap pembelajaran dan hasilnya. Pertanyaan atau soal yang dibuat oleh guru dapat digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa. Pertanyaan ini dirancang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.

Penelitian yang relevan yang digunakan sebagai perbandingan dan observasi Penelitian yang relevan digunakan untuk membandingkan dan melihat apa yang dilakukan penelitian ini dan penelitian sebelumnya adalah karya Celia Sheiron Nienzona, (2023) dengan hasil yang menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis video tutorial sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran di kalangan siswa kelas XI SMKN 8 Surabaya. Persamaan dan hubungan dengan penelitian saya adalah penerapan media video tutorial di SMK. Selanjutnya, objektif penelitian Dhana (2021) tujuan untuk membuat video instruksional untuk solek panggung, yang merupakan salah satu alat yang digunakan dalam pendidikan jarak jauh untuk kursus rias wajah khusus. Meskipun penelitian saya sangat mirip dengan penggunaan media tutorial video, fokus jurnal lebih pada kondisi pandemi. Penelitian Lizahra Puspita Ningrum, Eti Herawati Siti Erlinda (2022) membahas mengenai cara-cara yang efektif untuk mencampur foundation agar rias wajah cikatri terlihat baik. Menghasilkan video tutorial yang mencakup perencanaan, pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi, termasuk proses penelitian, pengolahan data, dan temuan penelitian pengantin sunda adalah tujuan dari penelitian ini. Dalam penelitian yang saya lakukan, persamaannya adalah membuat media tutorial video yang dapat diakses siswa.

METODE

Studi ini melihat 36 siswa dari Kelas XI SMK Negeri 3 Kediri yang semuanya belajar kecantikan kulit dan rambut. Metode pengambilan sampel non-probabilitas digunakan untuk melakukan penelitian ini. Semua siswa SMKN 3 Kediri yang berada di kelas XI adalah subjek penelitian ini. Studi ini bersifat kuantitatif. Pra-eksperimen adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini dirancang untuk menggunakan satu-shot case study, yaitu jenis penelitian yang dilakukan dengan pola posttest tanpa pretest. Berikut adalah pola rancangan penelitian ini:

Tabel 1. Pola rancangan penelitian

Treatment	Observasi
X	O

Sumber: Sugiyono (2007:74)

Keterangan:

X = Treatment yang diberikan

O = Hasil observasi

Proses penelitian yang diterapkan dalam studi ini terbagi menjadi beberapa langkah, yaitu:

1. Langkah persiapan yang terdiri dari wawancara, penentuan masalah, tinjauan pustaka, penyusunan proposal, dan pengembangan konsep video tutorial.
2. Langkah pelaksanaan, yaitu cara pelaksanaan media pembelajaran berupa video tutorial rias wajah cikatri yang ditayangkan kepada siswa yang sudah disiapkan, setelah penerapan dilakukan, dilanjutkan dengan pengamatan terhadap hasil belajar melalui metode observasi serta pengumpulan data dengan distribusi kuesioner kepada peserta didik.
3. Langkah akhir melibatkan analisis data yang telah dikumpulkan, pengolahan data dari hasil yang diperoleh, menarik kesimpulan, dan mempresentasikan temuan penelitian yang telah dilaksanakan dalam sidang skripsi.

Studi ini menggunakan metode pengumpulan data yang menggabungkan penggunaan platform video instruksional, tes hasil pembelajaran, dan kuesioner respons siswa. Di antara instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen untuk validasi media video, instrumen untuk menguji hasil pembelajaran siswa, dan instrumen untuk kuesioner respons siswa. Berikut adalah teknik analisis data yang digunakan untuk mengevaluasi relevansi media pembelajaran:

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

(Sumber: Arifin, 2013)

Keterangan:

P = Persentase kecocokan validasi

F = Total Skor Perhitungan

N = Total Skor keseluruhan

Tabel 2. Kriteria penilaian kelayakan media

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

(Sumber: Sugiyono, 2014:93)

Tabel 3. Kriteria persentase penilaian kelayakan media dan respon siswa

Persentase	Kriteria
0 – 20%	Sangat Kurang Layak
21 – 40%	Kurang Layak
41 – 60%	Cukup Layak
61 – 80%	Layak
81 – 100%	Sangat Layak

(Sumber: Sugiyono, 2014:93)

Berikut teknik analisis data hasil belajar:

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

(Sumber: Sudjana, 2005)

Keterangan:

\bar{x} = Mean

$\sum xi$ = Jumlah seluruh nilai siswa

n = Banyaknya siswa

Tabel 4. Kriteria persentase hasil belajar

Persentase	Deskripsi
≤ 60	Sangat Kurang
60-69	Kurang
70-79	Cukup
80-89	Baik
90-100	Sangat Baik

Berikut teknik analisis data hasil respon siswa:

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

(Sumber: Sudjana, 2005)

Keterangan:

\bar{x} = Mean

$\sum xi$ = Jumlah seluruh respon siswa

n = Banyaknya siswa

Tabel 5. Kriteria penilaian respon siswa

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

(Sumber: Sugiyono, 2014:93)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Hasil kelayakan media video tutorial

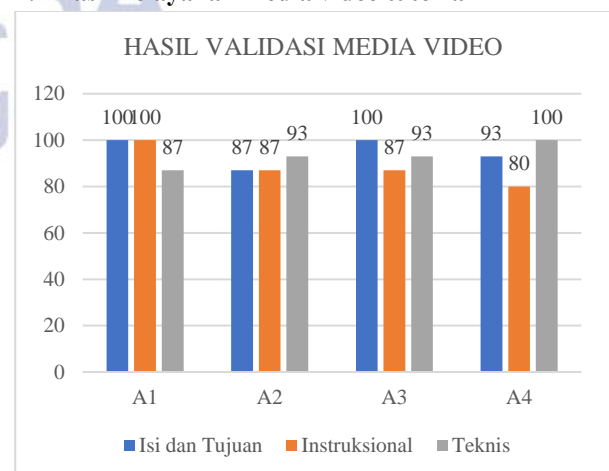


Diagram 1. Hasil validasi media video

Hasil dari perhitungan keseluruhan mengenai kelayakan media oleh pihak validator menunjukkan

persentase mencapai 92%, sehingga dapat digolongkan dalam kategori “sangat layak”. Dari hasil evaluasi mengenai aspek kualitas isi dan tujuan dapat dijelaskan sebagai berikut: 1) Ketepatan materi yang ada dalam media pembelajaran memperoleh persentase 100%, 2) Tingkat kelengkapan materi pada media pembelajaran mendapatkan persentase 87%, 3) Signifikansi penggunaan media video dalam proses pembelajaran mendapatkan persentase 100%, 4) Kesesuaian media video dengan kondisi pembelajaran siswa mendapatkan persentase 93%. Dari hasil evaluasi kualitas instruksional dapat dijelaskan sebagai berikut: 1) Kesempatan belajar yang diberikan melalui media video pembelajaran memperoleh persentase 100%, 2) Dukungan bagi siswa dalam belajar via media video pembelajaran mendapatkan persentase 87%, 3) Dampak terhadap kualitas motivasi dalam pembelajaran mendapatkan persentase 87%, 4) Menyediakan manfaat bagi siswa, guru, dan proses pembelajaran mendapatkan persentase 80%. Dari hasil evaluasi kualitas teknis dapat dijelaskan sebagai berikut: 1) Kualitas keterbacaan teks dalam video pembelajaran mendapatkan persentase 87%, 2) Kenyamanan penggunaan media video pembelajaran bagi siswa memperoleh persentase 93%, 3) Kualitas visual media video pembelajaran mendapatkan persentase 93%, 4) Kualitas pengelolaan media video pembelajaran mendapatkan persentase 100%.

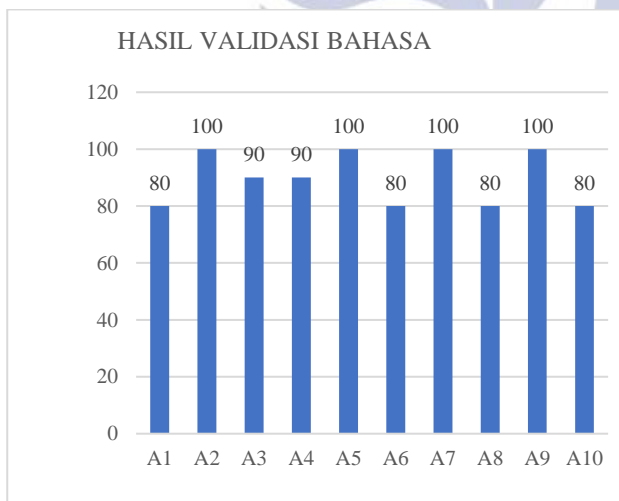


Diagram 2. Hasil validasi bahasa

Hasil penghitungan keseluruhan mengenai kelayakan bahasa oleh pihak validator menunjukkan persentase 90% sehingga dapat digolongkan sebagai “sangat layak”. Dari hasil pengujian, dapat diuraikan sebagai berikut: 1) Penggunaan tata bahasa yang tepat memperoleh persentase 80%, 2) Penerapan istilah make up yang benar mendapatkan persentase 100%, 3) Bahasa yang dipakai mudah dimengerti memperoleh persentase 90%, 4) Ketepatan dalam memilih bahasa untuk menjelaskan materi mendapatkan persentase 90%, 5)

Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung mencapai tujuan memperoleh persentase 100%, 6) Keselarasan bahasa dengan audiens (Target) mendapatkan persentase 80%, 7) Kesesuaian dengan aturan Bahasa Indonesia memperoleh persentase 100%, 8) Keefektifan kalimat yang digunakan mendapatkan persentase 80%, 9) Keterbacaan teks memperoleh persentase 100%, 10) Ketepatan instruksi (Langkah-Langkah) mendapatkan persentase 80%.

2. Hasil belajar kognitif

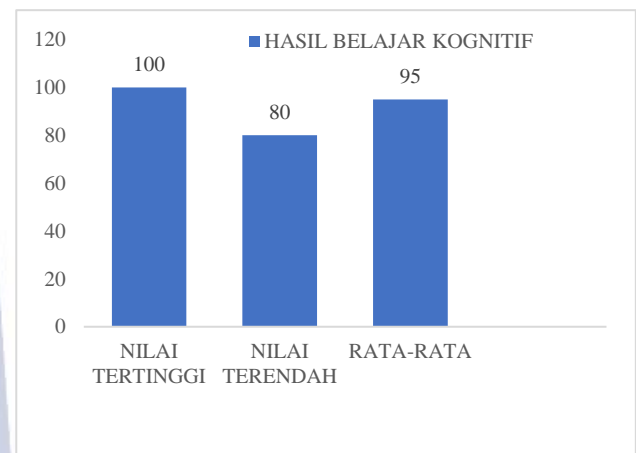


Diagram 3. Hasil belajar kognitif

Berdasarkan data yang ditunjukkan pada diagram di atas, 36 peserta didik memperoleh rata-rata 95. Nilai tertinggi adalah 100, yang disebabkan oleh ketertarikan peserta didik di bidang makeup dan penguasaan teknik makeup cikatri. Sebaliknya, nilai terendah adalah 80, yang disebabkan oleh kurangnya minat peserta didik terhadap makeup serta pemahaman teknik makeup cikatri yang tidak memadai. Dengan demikian, nilai yang diperoleh menunjukkan bahwa peserta didik telah memenuhi KKTP (Kriteria Ketuntasan Tingkat Pencapaian), di mana ketuntasan belajar ditentukan dengan nilai minimum 80. Oleh karena itu, siswa yang mendapatkan nilai 80 atau lebih dianggap telah berhasil dalam pembelajaran.

3. Hasil respon siswa

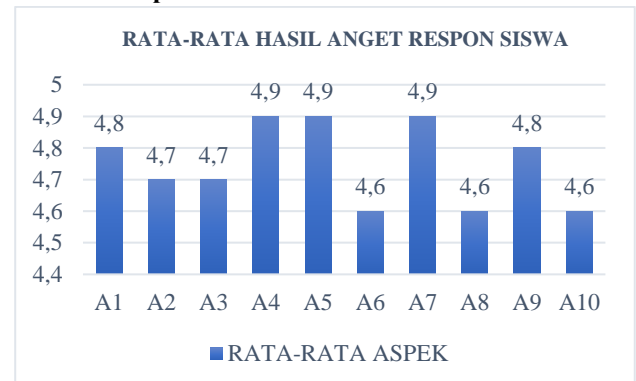


Diagram 4. Rata-rata hasil angket respon siswa

Data yang didapatkan melalui siswa mengenai pemanfaatan video sebagai alat pembelajaran untuk tata rias wajah di kelas XI Kecantikan di SMK Negeri 3 Kediri melibatkan 36 siswa dengan 10 poin pernyataan yang mengacu pada skala 1 hingga 5. Data tersebut memiliki rata-rata keseluruhan sebesar 4,8, yang menempatkannya dalam kategori "sangat baik". Dari grafik yang ditampilkan, terlihat bahwa: 1) Video tutorial yang dirancang dengan menarik memperoleh skor rata-rata 4,8, 2) Kualitas visual dalam video tutorial sangat jelas memberi skor rata-rata 4,7, 3) Suara yang diberikan dalam video tutorial terdengar sangat jelas, dan nilai rata-ratanya adalah 4,7, 4) Materi video tutorial yang mudah dipahami menerima nilai rata-rata 4,9, 5) Tutorial dalam video disajikan secara teratur dan sangat jelas mendapatkan nilai rata-rata 4,9, 6) Video tutorial mencakup semua teknik penting untuk rias wajah cikatri dan memperoleh skor rata-rata 4,6, 7) Video tutorial membantu saya mengingat langkah-langkah rias wajah cikatri dengan lebih baik dan mendapatkan nilai rata-rata 4,9, 8) Video tutorial dapat diakses dan diulang sesuai dengan kebutuhan belajar saya dengan nilai rata-rata 4,8, 9) Materi dalam video tutorial relevan dengan kebutuhan belajar saya memperoleh nilai rata-rata 4,8, 10) Saya lebih tertarik untuk mempelajari lebih lanjut tentang tata rias wajah, dan video tutorial ini mendapatkan nilai rata-rata 4,6. Oleh karena itu, rata-rata keseluruhan adalah 4,8 dan termasuk dalam kategori "sangat baik".

Pembahasan

1. Kelayakan media video tutorial

Tingkat kelayakan yang sangat tinggi sebesar 92 persen di bidang media, menurut penelitian validasi yang dilakukan oleh tiga ahli media. Menurut hasil, tutorial video makeup cikatri menghadapi peringkat "sangat layak" untuk tujuan pendidikan. Ini membuktikan bahwa tutorial video ini efektif dalam menyampaikan informasi, memberikan panduan langkah demi langkah dan rasa otonomi yang lebih besar bagi siswa yang mempelajari teknik makeup wajah cikatri. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wulandari dan Pritasari (2020), yang menciptakan media pembelajaran dalam bentuk video rias wajah sehari-hari yang berhasil.

Dua ahli bahasa telah melakukan validasi linguistik, menghasilkan tingkat kelayakan 90%, yang juga diklasifikasikan sebagai "sangat baik" Aspek bahasa terdiri dari pemanfaatan aturan Indonesia yang sesuai, dimasukkannya kosa kata yang benar dalam makeup, kemahiran bahasa, kelengkapan menulis, dan kemanjuran instruksi langkah demi langkah. Skor tinggi ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam

tutorial video efisien, ramah pengguna, dapat diakses oleh pelajar, dan sesuai untuk belajar teknik kecantikan.

2. Hasil belajar kognitif

Rata-rata 95 dari jumlah total 36 siswa diperoleh berdasarkan hasil tes kognitif yang dilakukan setelah implementasi media pembelajaran video tutorial rias cikatri. Ada skor tertinggi 100 dan skor terendah 80. Semua siswa dapat mencapai integritas pembelajaran minimum (KKTP). Ini lebih dari 80 jadi, semua siswa dikategorikan sepenuhnya ke dalam pembelajaran. Beberapa faktor memengaruhi keberhasilan ini, antara lain: 1) Siswa memiliki kesempatan untuk melihat dan memahami metode secara visual melalui video tutorial, yang membuat proses aplikasi rias wajah cikatri lebih mudah dipahami. 2) Penyampaian materi yang terstruktur dan berurutan di dalam video mendukung siswa untuk mengingat setiap langkah riasan dengan lebih baik. 3) Video bisa diputar ulang sesuai keinginan siswa, sehingga mereka dapat memperdalam pemahaman tentang teknik yang telah diajarkan.

3. Hasil respon siswa

Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh 36 siswa, didapatkan rata-rata nilai sebesar 4,8 dari skala 5, dengan kategori "sangat baik". Aspek-aspek yang memperoleh nilai tertinggi, dengan rata-rata mencapai 4,9, antara lain: 1) Materi dalam video tutorial mudah dipahami, 2) Tutorial dalam video disusun secara berurutan dan sangat jelas, 3) Video tutorial membantu siswa untuk lebih baik dalam mengingat langkah-langkah rias wajah cikatri. Sementara itu, untuk aspek dengan nilai rata-rata lebih rendah, yang mencapai 4,6, meliputi: 1) Video tutorial mencakup semua teknik penting dalam rias wajah cikatri, 2) Video tutorial meningkatkan ketertarikan untuk mendalami lebih jauh mengenai tata rias wajah. Studi yang dilakukan oleh Kayaduman (2022) dalam jurnal internasional yang mengemukakan bahwa penggunaan video tutorial dalam pendidikan vokasi mampu meningkatkan minat siswa dan membuat proses pembelajaran praktis menjadi lebih mudah dan dapat dilakukan secara fleksibel. Secara keseluruhan, tanggapan siswa sangat baik dan mendukung penerapan media video tutorial untuk meningkatkan mutu pembelajaran rias wajah cikatri.

PENUTUP

Simpulan

Media pembelajaran berbentuk video tutorial untuk rias wajah cikatri dikatakan sangat pantas diterapkan pada pembelajaran di SMK Negeri 3 Kediri. Media ini memenuhi standar dalam hal konten, metode pengajaran, elemen teknis, dan penggunaan bahasa. Selain itu, media ini membantu siswa memahami materi yang

visual dan kompleks seperti teknik merias cikatri. Ketika video tutorial digunakan, hasil belajar siswa meningkat secara signifikan. Ini menunjukkan bahwa video tutorial baik dalam menjelaskan prosedur teknis rias wajah cikatri, membuatnya lebih mudah dipahami, dan memungkinkan siswa belajar secara mandiri. Siswa menilai video tutorial menarik, mudah diakses, gampang dipahami, dan dapat membantu mereka mengingat langkah-langkah makeup cikatri. Walaupun ada beberapa siswa yang merasa ada teknik yang belum dijelaskan secara detail, secara keseluruhan media ini sangat mendukung proses pengajaran yang lebih interaktif dan fleksibel.

Saran

Beberapa rekomendasi yang bisa dipertimbangkan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar: 1) Video tutorial yang sudah dibuat sebaiknya terus digunakan secara rutin dalam kegiatan belajar. 2) Harus ada pengembangan lebih lanjut pada isi video, terutama untuk menambahkan teknik-teknik rias wajah yang lebih rumit sesuai dengan beragam masalah yang ada, sehingga materi menjadi lebih lengkap. 3) Pengajar bisa menambahkan variasi teknologi dalam video pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas belajar agar lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M. (2020). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dhana, V.P. (2021). Pengembangan Video Tutorial Tata Rias Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tata Rias*, 3(1), 45-56.
- Kayaduman, H. (2022). Students' View On The Use of Video Tutorials in Vocational Education. *Journal of Educational Multimedia and Technology*, 10(2), 34-41.
- Komariah, E., & Lutfi, A. (2023). Video Tutorial Sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran Keterampilan Kecantikan. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan Vokasional*, 4(2), 98-105.
- Kusuma, H., & Retnawati, H. (2020). Analisis Hasil Belajar Kognitif Siswa Dalam Pembelajaran Daring Berbasis Multimedia. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 11(2), 151-162.
- Niensona, C. S. (2023). "Implementasi Video Tutorial Pada Capaian Pembelajaran Rias Wajah Foto di Siswa Kelas XI SMKN 8 Surabaya". *E-Jurnal Universitas Negeri Surabaya*, 12(2).
- Puspitaningrum, L., Herawati, E., Erlinda, S. (2022). Video Tutorial Teknik Mixing Foundation Tata Rias Wajah Cikatri pada Wajah Berjerawat Untuk Rias Wajah Pengantin Sunda. *Jurnal Tata Rias dan Kecantikan*, 7(1), 22-31.
- Putri, R. D., & Sari, M. (2022). Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa di SMK. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 35-42.
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syamsyudin, M. (2021). Pemanfaatan Video Tutorial Dalam Pembelajaran Keterampilan Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Vokasi*, 11(1), 1-10.
- Umroh, M. (2021). Pemanfaatan Video Tutorial Dalam Pembelajaran Keterampilan Siswa SMK. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Kejuruan*, 6(2), 55-64.
- Wahyuni, S., & Suryani, A. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 5(2), 103-112.
- Wulandari, D. A., & Prirasari, O. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Rias Wajah Sehari-hari Untuk Meningkatkan Hasil Praktik Kelas X SMK Negeri 3 Kediri. *Jurnal Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 9(2), 264-271.

PENERAPAN *PROBLEM BASED LEARNING* PADA KOMPETENSI RIAS WAJAH FOTO BERWARNA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI JURUSAN KECANTIKAN DI SMK NEGERI 8 SURABAYA

Tsania Rachmani Sya'bana

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

tsaniarachmani.21061@mhs.unesa.ac.id

Nia Kusstianti¹, Novia Restu Windayani², Sri Dwiyantri³

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

niakusstianti@unesa.ac.id

Abstrak

Kegiatan belajar berperan penting terhadap pencapaian hasil belajar siswa, terutama di SMK yang menuntut penguasaan keahlian. Pada jurusan Tata Kecantikan, kompetensi Rias Wajah Foto Berwarna membutuhkan pemahaman teori anatomi dan keterampilan praktik. Model PBL dipilih karena berpotensi memperbaiki pemahaman, kerja kelompok, dan keahlian interpersonal siswa. Studi ini bertujuan untuk mengidentifikasi keterlaksanaan sintaks PBL, capaian belajar peserta didik, dan tanggapan siswa. Studi ini menggunakan pendekatan pra-eksperimen dengan desain satu grup sebelum tes – sesudah tes. Instrumen penelitian ini terdiri dari lembar observasi, tes kognitif dan psikomotorik, serta angket. Hasil menunjukkan keterlaksanaan sintaks PBL tergolong sangat baik dengan rata-rata 3,84. Hasil belajar kognitif terdapat kenaikan hasil rata-rata yang signifikan dari 65 menjadi 84 dengan kategori yang optimal. Perolehan belajar psikomotor menunjukkan 21 siswa kategori sangat baik dan 3 siswa kategori baik. Respon siswa memperoleh persentase 91% dengan kategori sangat baik. kesimpulannya, penerapan PBL efektif mengoptimalkan capaian pembelajaran dan semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran rias wajah foto berwarna.

Kata Kunci: *problem based learning*, hasil belajar, rias wajah foto berwarna.

Abstract

Learning activities play an important role in student learning outcomes, especially in vocational high schools (SMK) that require skill acquisition. Color photography makeup competency in the beauty care major requires an understanding of anatomy theory and practical skills. The PBL model was chosen because it has the potential to improve students' comprehension, group work, and interpersonal skills. The objective of this research is to identify the implementation of PBL constructs, student knowledge acquisition outcomes, and learner feedback. This research employed a pilot experimental design approach with a single-group pre-posttest design. The research tools consisted of observation sheets, cognitive and psychomotor tests, and questionnaires. The results showed that the implementation of PBL constructs was classified as very good with an average score of 3.84. Cognitive learning outcomes significantly increased from 65 to 84 points, and were classified as optimal. Psychomotor learning outcomes were classified as very good with 21 students in the very good category and 3 students in the good category. The response rate of students was 91%, which was evaluated as very good. In conclusion, the introduction of PBL can effectively optimize learning outcomes and students' learning enthusiasm in the color photography makeup learning process.

Keywords: *problem based learning*, learning outcomes, color photo makeup.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu rangkaian aktivitas belajar yang berperan signifikan terhadap pencapaian hasil belajar siswa, dan pendidik merupakan salah satu elemen interaksi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proses belajar di era kini telah berubah dari yang berfokus pada guru menjadi berfokus pada siswa.

Strategi dan model pembelajaran dipilih oleh guru untuk meningkatkan kemandirian, keterampilan, dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang fokus

pada guru dan penggunaan media yang kurang bervariasi menyebabkan kejenuhan pada siswa. Setiap materi belajar memiliki tingkat kesulitan yang berbeda sehingga pendidik dituntut kreatif dan menguasai berbagai strategi atau cara khusus agar suasana kegiatan belajar lebih menyenangkan.

Pembelajaran pada SMK membutuhkan perhatian lebih karena siswa dituntut untuk menguasai keahlian pada bidangnya. Menurut Diningrum (2023) pendidikan kejuruan merupakan pelatihan keterampilan dasar dan

kebiasaan yang mengarah pada kerja yang dilihat sebagai latihan keterampilan.

SMK jurusan tata kecantikan kulit dan rambut membutuhkan model pembelajaran yang kreatif. Salah satu materi yang harus dipenuhi oleh siswa SMK jurusan tata kecantikan kulit dan rambut yaitu materi *makeup* foto berwarna, karena *makeup* foto berwarna merupakan materi pembelajaran yang membutuhkan pengetahuan dan keterampilan anatomi serta melibatkan permasalahan yang harus diselesaikan oleh siswa di dalam prosesnya. Rias wajah foto berwarna perlu mempertimbangkan kondisi kulit wajah klien untuk menentukan kosmetik dan teknik yang digunakan saat proses rias wajah berlangsung. Hal tersebut menyulitkan siswa untuk memahami dan menerapkan bahan ajar sehingga memerlukan model pembelajaran yang membantu siswa memperdalam pemahamannya terhadap suatu masalah yang terjadi di industri.

Salah satu metode pembelajaran yang dimanfaatkan untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik terhadap permasalahan industri adalah model pembelajaran PBL. Menurut Rusman (2016) *problem based learning* merupakan pembelajaran berlandaskan masalah, kemampuan berkomunikasi, kerja tim, dan penguasaan keterampilan yang optimal daripada model pembelajaran lainnya. Berdasarkan dari temuan tersebut, ditarik hasil bahwa PBL mampu diterapkan untuk memampukan siswa meningkatkan keahlian memecahkan masalah, berkolaborasi dengan antusias, dan memiliki komitmen terhadap pembelajaran individu maupun kelompok.

Beberapa guru SMK belum menerapkan model kegiatan belajar yang mengajak siswa berperan aktif dalam proses belajar mengajar, seperti pada kegiatan belajar di SMK Negeri 8 Surabaya. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada saat pelaksanaan kegiatan PLP bahwa pada proses pembelajaran berpotensi kurang ideal karena kegiatan belajar sekadar berfokus pada pendidik dan penugasan sehingga siswa menjadi pasif pada proses pembelajaran.

Data observasi yang diperoleh diperkuat melalui hasil wawancara dengan salah satu pengajar mata pelajaran rias di SMKN 8 Surabaya yang mengungkapkan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kendala pada pemahaman kompetensi *makeup* sementara itu, di keahlian kecantikan peserta didik perlu mengaplikasikan dan melakukan praktik *makeup* yang menjadi daya tarik utama dalam industri kecantikan dan menjadi faktor strategis dalam pengembangan masa depan siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan dan hasil wawancara sebelumnya, peneliti mengambil tindakan untuk menerapkan model PBL karena berfungsi sebagai sarana pengembangan keterampilan dalam diri siswa

dan membantu siswa untuk menyelesaikan masalah atau tuntutan yang terjadi di dunia industri. Implementasi model *problem based learning* dilakukan dengan memberikan sebuah kasus atau permasalahan yang relevan di dunia industri, seperti: penggunaan warna apa saja yang terlihat di lensa kamera, teknik seperti apa yang digunakan agar hasil *eyeshadow* tampak memiliki gradasi, keserasian warna antara *eyeshadow*, *blush on*, dan *lipstick*, peletakan dan pembauran *contour* dan *shading* yang tepat, dan penggunaan *highlighter* seperti apa agar hasil *makeup* tidak memantul.

METODE

Metode penelitian yang digunakan ialah metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif yang dimana pendekatan jenis ini lebih berpusat kepada penanganan masalah yang ada pada saat berlangsungnya penelitian atau berupa isu yang relevan dan berarti (Ratna Wijayanti Daniar Paramita dkk, 2021: 13).

Jenis penelitian yang digunakan dalam studi ini yaitu penelitian pra-eksperimen dengan desain satu grup sebelum tes – sesudah tes. Menurut Arikunto (2019: 124) menjelaskan bahwa desain satu grup sebelum tes – sesudah tes merupakan desain penelitian yang menerapkan pengamatan sebanyak 2 kali yaitu sebelum uji coba dan sesudah uji coba. Hal ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan output kemampuan belajar siswa sebelum dan setelah memperoleh perlakuan model pembelajaran PBL pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswi kelas 11 Jurusan Kecantikan SMK Negeri 8 Surabaya. Sedangkan untuk sampel penelitian ini diambil sebanyak 1 kelas yaitu 24 siswi kelas XI KC 1 Jurusan Kecantikan SMKN 8 Surabaya.

Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini ialah model pembelajaran PBL. Adapun variabel terikat yang digunakan yaitu hasil belajar siswa, serta untuk variabel kontrol yang digunakan pada penelitian ini ialah prndidik kompetensi *makeup*.

Instrumen pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini meliputi, 1) instrumen pengamatan untuk mengidentifikasi pelaksanaan sintaks model PBL selama proses aktivitas belajar kompetensi rias wajah foto berlangsung. 2) Lembar Tes digunakan untuk menghitung pemahaman wawasan dan kecakapan yang dimiliki oleh siswa. 3) Lembar Tes Kinerja bertujuan untuk mengukur keterampilan menalar, mengolah, menyajikan, dan mempraktekkan pemahaman teori yang dimiliki oleh peserta didik, dan 4) Lembar Angket Kuesioner yang digunakan untuk mengidentifikasi tanggapan siswa terhadap PBL pada proses pembelajaran.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data primer, sehingga teknik pengumpulan yang dilaksanakan dalam bentuk observasi, tes, dan angket kuesioner. Tes dalam hal ini berfungsi untuk mengukur output belajar, adapun aspek yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa melalui tes yaitu aspek pengetahuan dan aspek keterampilan. Penyebaran angket kuesioner juga memiliki fungsi agar peneliti dapat mengidentifikasi tanggapan siswa terhadap penerapan model pembelajaran PBL.

Adapun teknik pengolahan data yang digunakan dalam studi ini meliputi : 1) Kajian pelaksanaan tahap pembelajaran PBL yang diperoleh dari lembar observasi yang telah diisi skor pada setiap aspeknya. 2) Analisis hasil belajar yang dalam hal ini meliputi soal *pretest* dan *posttest* dengan tes berbentuk pilihan ganda, serta tes praktik yang diperoleh dari skor pada lembar kerja keterampilan. 3) Uji normalitas yang digunakan untuk mengetahui apakah hasil data yang diperoleh dapat berdistribusi normal, dalam hal ini jenis rumus yang digunakan yaitu Shapiro Wilk dikarenakan sampel dalam penelitian ini berjumlah kurang dari 50. 4) Uji hipotesis yang dalam hal ini menggunakan Uji-T dengan *paired t-test* yang digunakan untuk mengetahui perbedaan sampel sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. 5) Analisis respon peserta didik yang diperoleh dari tanggapan pada lembar angket kuesioner. Selain itu analisis data dalam penelitian ini juga menggunakan aplikasi IBM SPSS Versi 23.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Keterlaksanaan Sintaks *Problem Based Learning*

Pengamatan terhadap sintaks PBL untuk mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran. Observasi terhadap implementasi tahapan pembelajaran pada siswa kelas 11 Kecantikan 1. Berikut hasil pengamatan yang dilakukan untuk mengetahui pelaksanaan tahap pembelajaran dalam aktivitas belajar dapat dilihat pada diagram 1.

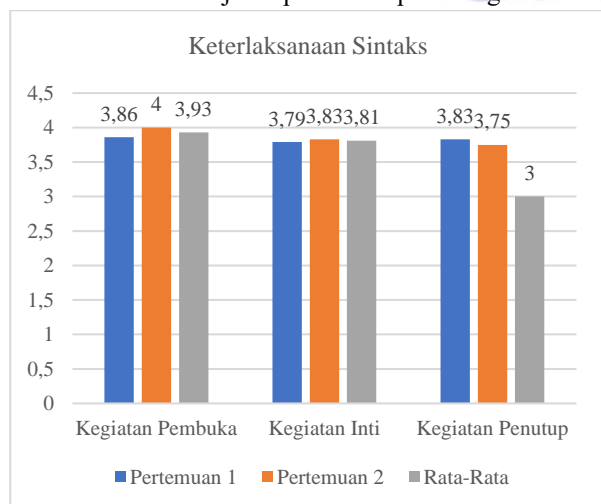


Diagram 1. Keterlaksanaan Sintaks

Berdasarkan diagram 1 dapat diketahui bahwa temuan dari implementasi tahapan pembelajaran model PBL memperoleh rata-rata sebesar 3,84. Keterlaksanaan sintaks model pembelajaran *problem based learning* pada pertemuan pertama memperoleh rata-rata sebesar 3,83, sedangkan pada pertemuan kedua memperoleh rata-rata sebesar 3,86.

Hasil penelitian mengenai implementasi sintaks PBL yang dilakukan sebanyak 2 sesi kegiatan belajar menggambarkan peningkatan rata-rata. Peningkatan rata-rata dikarenakan adanya keterlaksanaan sintaks pada penerapan *problem based learning*. Dalam hal ini, pelaksanaan yang dibahas melibatkan 3 aspek, yaitu pelaksanaan proses belajar melibatkan PBL yang meliputi pendahuluan, inti, dan penutup. Penerapan sintaks PBL diterapkan pada aktivitas pembelajaran yang terdiri dari lima fase.

Ardianti (2021) memaparkan 5 fase pada sintaks PBL yaitu mengarahkan siswa pada masalah. Masalah yang diberikan pada pertemuan pertama berupa penampilan ilustrasi yang diamati oleh siswa. Masalah yang ditemukan selanjutnya ditelaah oleh siswa dengan wawasan yang dikuasai dan kemudian diupayakan pemecahannya. Tahap berikutnya yaitu mengorganisir siswa untuk menuntaskan masalah secara terstruktur sehingga dapat dilanjutkan investigasi kolaboratif. Menurut Herzon (dalam Diningrum, 2023) aktivitas penelitian kelompok yang dilakukan siswa adalah persyaratan sintaksis ketiga yang harus mereka penuhi untuk meningkatkan keterampilan analisis masalah mereka. Berdasarkan pemaparan diatas, dapat diketahui jika kegiatan belajar dengan mengimplementasikan PBL sebagai upaya pemecahan masalah hingga mencapai tahap penyajian hasil yang dilanjutkan dengan analisis serta evaluasi terhadap proses penyelesaian masalah yang berkaitan dengan kompetensi rias wajah foto berwarna. Hasil yang diperoleh dari pemaparan hasil tersebut kemudian dikaji untuk mengidentifikasi sejauh mana proses penyelesaian masalah yang dipelajari sebelumnya telah sesuai. Dengan demikian, dari penyajian karya guru dapat menjadikannya sebagai materi asesmen.

Pada pertemuan kedua, penerapan PBL dalam rias wajah foto berwarna dilakukan dengan media model. Sintaks PBL diawali dari fase pertama dengan penemuan masalah mengenai praktik rias wajah foto berwarna pada model. Menurut Saputra (2020) memaparkan bahwa ciri dari PBL yaitu menggunakan masalah yang nyata sebagai suatu hal yang dipelajari oleh siswa. Pemilihan dan penentuan masalah dapat dilaksanakan oleh pendidik dan siswa yang diselaraskan dengan kompetensi dasar spesifik. Dengan demikian, permasalahan yang ditemukan dapat menuntut siswa untuk melakukan pengorganisasian dengan cara belajar

secara kelompok. Dalam hal ini, siswa melakukan proses belajar seperti yang dipaparkan oleh Nafiah dan Suyanto (dalam Diningrum, 2023) bahwa belajar dalam kelompok bertujuan untuk memahami permasalahan yang dihadapi dan memperoleh informasi tambahan sebagai pemecahan masalah. Peran guru pada fase tersebut sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Pada fase tersebut siswa melakukan penyelidikan dengan melakukan praktik rias wajah foto berwarna pada model. Fase terakhir yang dilakukan setelah penyelidikan yaitu penyajian hasil karya yang dimana siswa melakukan presentasi hasil rias wajah foto berwarna pada model. Langkah terakhir yaitu melakukan analisis dan evaluasi terhadap kesesuaian hasil karya dengan proses pemecahan masalah. Hasil analisis data diatas, terlihat bahwa terdapat kenaikan rata-rata yang dicapai pada proses keterlaksanaan sintaks.

2. Hasil Belajar Peserta Didik

a. Hasil Belajar Pengetahuan

Capaian belajar siswa dalam hal pengetahuan dinilai dengan tes berupa *pretest* dan *posttest*. Pertanyaan yang diukur untuk *pretest* dan *posttest* berjumlah 25 butir soal berupa pilihan ganda.

Hasil dari tes tersebut, tingkat ketuntasan tiap siswa dapat diidentifikasi berdasarkan nilai yang di dapat. Siswa yang mencapai hasil di bawah 80 dapat dinyatakan tidak memenuhi standar, sedangkan peserta didik yang memperoleh hasil di atas 80 dapat dinyatakan memenuhi standar. Jumlah ketuntasan peserta didik dalam melaksanakan *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada diagram 2 sebagai berikut.

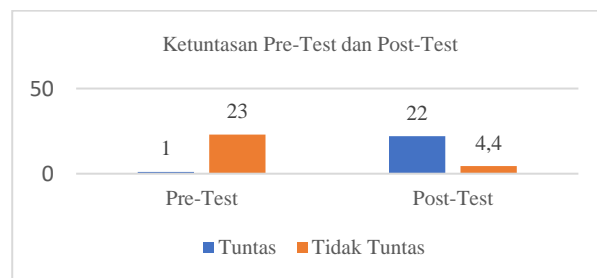


Diagram 2. Ketuntasan *Pre-test* dan *Post-test*

Berdasarkan diagram 2 dapat diketahui bahwa siswa yang lolos pada *pre-test* sejumlah 1 siswa, sedangkan siswa yang tidak lolos sejumlah 23 siswa. Pada *post-test* peserta didik yang memenuhi standar sebanyak 22 anak, sedangkan siswa yang tidak memenuhi standar sebanyak 2 anak. Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui terdapat peningkatan capaian hasil siswa.

Hasil dari *pre-test* dan *post-test* selanjutnya dilakukan uji normalitas untuk mengetahui data terdistribusi normal serta prasyarat dari Uji-T. pengujian normalitas dilakukan dengan metode Shapiro-Wilk menggunakan program SPSS 23. Berikut hasil dari uji normalitas dengan menggunakan program SPSS 23.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.936	24	.130
Posttest	.940	24	.165

Merujuk pada data tersebut, diperoleh temuan bahwa uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*. Apabila nilai Sig. lebih dari 0,05 maka data yang diperoleh dapat dikatakan terdistribusi wajar. Hasil skor Sig. pada *pre-test* 0,130, sementara itu skor Sig. pada *post-test* 0,165. Dari temuan tersebut, ditarik hasil yang diperoleh terdistribusi normal. Data yang telah dinyatakan terdistribusi normal, kemudian akan dilakukan uji-t guna mengidentifikasi dampak implementasi model PBL terhadap hasil siswa. Hasil uji-t dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Uji-t dengan *Paired t-test*

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-19.00000	5.43739	1.10990	-21.29601	-16.70399	-17.119	23	.000

H0 : Tidak ada peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkan PBL pada rias wajah foto berwarna.
H1 : Ada peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkan PBL pada rias wajah foto berwarna.

Landasan dalam penentuan keputusan uji-t berpasangan yaitu H0 ditolak dengan H1 diterima apabila Sig. (*2-tailed*) < 0.05 dan nilai t hitung > t tabel. Mengacu pada data dalam tabel 2 diperoleh 0.000 < 0.05

dan nilai (17.119) > (2.069), maka didapat hasil putusan bahwa H0 menolak dan H1 menerima.

Temuan studi mengenai implementasi PBL pada capaian pembelajaran teridentifikasi dampak baik dan kenaikan persentase ketercapaian pada hasil siswa. Temuan tersebut sejalan dengan studi Auliya (2020) bahwa kenaikan prestasi belajar pada aspek pemahaman dinilai telah mencapai KKTP jika hasil belajarnya atau nilai yang diperoleh 80. Ketuntasan peserta didik dalam

aspek pengetahuan pada penelitian ini dari 1 anak menjadi 22 anak, dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest*. Ketuntasan tersebut menunjukkan bahwa nilai peserta didik mengalami peningkatan yang pada awalnya di bawah 80 menjadi di atas 80. Pengaruh peningkatan hasil belajar diawali dari pemberian *pretest* pada peserta didik dengan kondisi belum memahami materi yang dimasukkan dalam soal. Menurut Karwati (2014: 31-32) hasil belajar merupakan suatu hal yang berkaitan dengan aktivitas belajar yang dimana aktivitas belajar merupakan sebuah pencapaian individu yang didapat setelah melalui tahapan belajar sebelumnya. Hal tersebut menyebabkan jawaban peserta didik terhadap soal yang diberikan tidak terjawab dengan benar. Dengan demikian, nilai yang diperoleh peserta didik tidak tuntas. Penerapan *problem based learning* setelah pelaksanaan *pretest* menyebabkan peserta didik memiliki pengetahuan yang sebelumnya tidak dimiliki. Pengetahuan yang dimiliki peserta didik digunakan untuk menjawab soal pada *posttest*. Dengan demikian, siswa mampu menjawab pertanyaan dengan tepat, sehingga nilai yang diperoleh menjadi lebih baik.

b. Hasil Belajar Keterampilan

Capaian belajar siswa kemampuan praktik dinilai dengan tes praktik disertai lembar penilaian kerja yang dilakukan secara individu.. Hasil dari tes praktik tersebut dapat dilihat pada diagram 3 sebagai berikut.

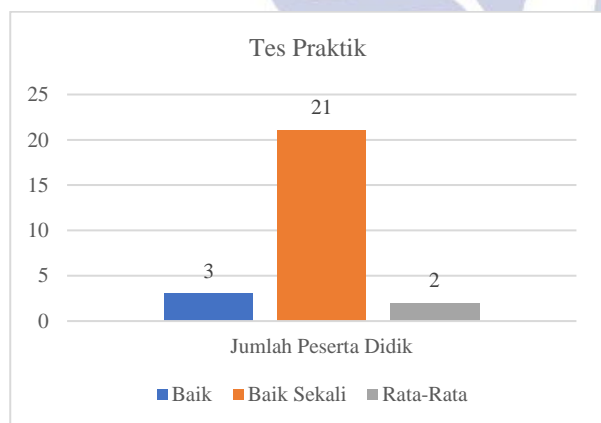


Diagram 3. Hasil Tes Praktik

Berdasarkan diagram 3 diketahui bahwa capaian hasil siswa dalam aspek praktik menunjukkan bahwa terdapat 3 anak yang mendapatkan kategori baik, sedangkan 21 anak mendapatkan kategori baik sekali.

Hasil penelitian pada aspek keterampilan mendapatkan kategori baik sekali dari tes praktik rias wajah foto berwarna. Pelaksanaan praktik dilakukan pada model. Pada tes tersebut peserta didik memecahkan masalah mengenai rias wajah foto berwarna pada model. Dengan demikian, peserta didik memperoleh skor dan kategori dari hasil pemecahan

masalah yang ditampilkan melalui hasil karya berupa rias wajah foto berwarna.

Merujuk pada temuan penelitian, dapat ditarik hasil bahwa capaian belajar siswa dalam aspek keterampilan pada rias wajah foto berwarna mendapatkan skor dan kategori baik sekali yang dibuktikan dengan rata-rata skor dan kategori peserta didik secara individu.

3. Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa diperoleh melalui instrumen respon yang sudah disebar pada kelas 11 Kecantikan 1. Kuesioner berisi 10 pernyataan yang diminta untuk dijawab oleh siswa, dan hasil dari jawaban tersebut dianalisis guna mengetahui persentase respon mereka. Perhitungan dari hasil tanggapan siswa dapat dilihat pada diagram 4 sebagai berikut.

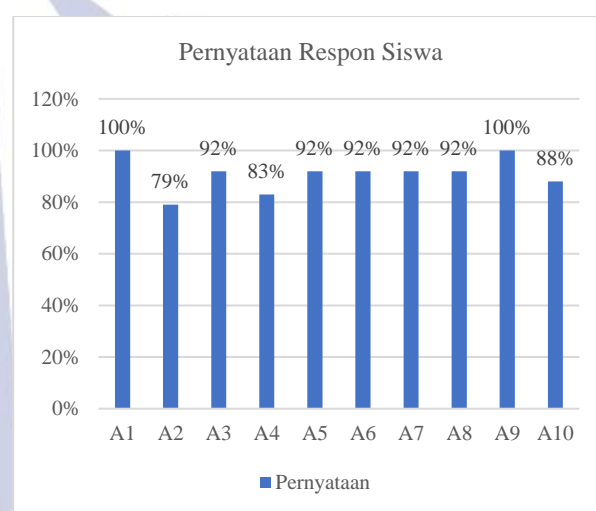


Diagram 4. Hasil Respon Siswa

Berdasarkan diagram diatas, dapat dinyatakan bahwa hasil respon peserta didik mendapatkan rata-rata persentase seluruhnya sebesar 91%.

Berdasarkan rata-rata tersebut dapat dinyatakan bahwa respon siswa terkait penerapan PBL dalam pembelajaran rias wajah foto berwarna menunjukkan respon yang positif. Menurut Nugraha (2013) bahwa respon baik dari siswa dapat digunakan sebagai tolak ukur rasa nyaman dalam proses kegiatan belajar (dalam Diningrum, 2023).

Respon positif yang diperoleh dari penerapan *problem based learning* dalam pembelajaran sesuai dengan penerapan peneliti. Hal tersebut menunjukkan jika model pembelajaran PBL yang digunakan pada materi rias wajah foto berwarna berpotensi meningkatkan ketertarikan dan semangat belajar siswa.

PENUTUP

Simpulan

Merujuk pada rumusan masalah dan temuan penelitian yang ada, bisa diambil kesimpulan bahwa penerapan PBL pada kompetensi rias wajah foto

berwarna berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Kesimpulan dari penelitian “Penerapan *Problem Based Learning* Pada Kompetensi Rias Wajah Foto Berwarna Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Jurusan Kecantikan di SMKN 8 Surabaya” sebagai berikut :

1. Implementasi sintaks PBL yang diterapkan dalam pembelajaran pada kompetensi rias wajah foto berwarna berjalan dengan menunjukkan kategori optimal dengan rata-rata keseluruhan mencapai 3,84.
2. Hasil belajar aspek pemahaman memperlihatkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan PBL pada rias wajah foto berwarna. Pada hasil belajar aspek praktik, dapat diidentifikasi bahwa hasil belajar dapat dilihat dari nilai dan kategori yang didapat setiap individu.
3. Respon peserta didik pada penerapan PBL dalam materi rias wajah foto berwarna memperoleh rata-rata sebesar 91% dan tergolong optimal.

Saran

Berdasarkan simpulan diatas, peneliti mampu mengemukakan saran diantaranya :

1. Model pembelajaran PBL dapat diimplementasikan dalam kompetensi *makeup* foto berwarna sebagai bentuk variasi pembelajaran untuk mengurangi kejenuhan peserta didik selama proses belajar.
2. Model pembelajaran PBL berpotensi meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, sehingga penerapannya dapat diadaptasi dalam jenis pembelajaran lain yang relevan.
3. Penerapan model PBL dapat meningkatkan motivasi peserta didik melalui pemberian penghargaan di akhir proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amma Muliana, dkk. “Penerapan Model PBL Perawatan Tubuh Tradisional Tanpa Alat Pada Hasil Belajar Siswa SMKN 1 Sooko”. E-Jurnal Universitas Negeri Surabaya. Vol. 12 No. 3. 2023
- Anggi Mara Qonita, dkk. “Penerapan Model PBL Capaian Pembelajaran Anatomi Fisiologi Kulit Guna meningkatkan Prestasi Siswa Kelas X SMK Negeri 8 Surabaya”. E-Jurnal Universitas Negeri Surabaya. Vol. 12 No. 2. 2023
- Ardianti, dkk. 2021. “PBL : Apa dan Bagaimana”. *Diffraction : Journal for Pgsic Education and Applied Physic*. Vol. 3, No. 1
- Arikunto, Suharsimi. 2019. *Prosedue Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT. RINEKA CIPTA
- Aslam, dkk. 2021. “The Effect of PBL Model on Learning Outcomes in the Vovational High School Students”. *International Journal of*

Multicultural and Multireligious Understanding. Vol. 8, No. 12

- Celia Sheiron Niensona dkk. “Penerapan Media Video Pada Kompetensi Makeup Fotografi Pada Peserta Didik Kelas 11 SMK Negeri 8 Surabaya”. E-Jurnal Universitas Negeri Surabaya. Vol. 12 No. 2, 2023
- Cristian E. Reinsini, I Wayan Susila, dan Mochammad Cholik. 2021. “Application of PBL to Enhance Studenst Learning Outcomes in Basic Competencies of Maintaining Brake System”. *International Journal for Education dan Vocational Studies*. Vol. 3, No. 2
- Diningrum, S. E. 2023. “Penerapan PBL Untuk Memperbaiki Capaian Belajar Penataan Rambut Klasik Jawa di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto”. e-Jurnal, Vol. 12, No. 3, hlm 326
- Ely, C. A. A. 2020. “Penguasaan *Makeup* Fotografi Berwarna Dengan Kursus Pada Komunitas Gauri Hijab Model Surabaya”. Vol. 09, No. 2, hlm 377
- Ferdiansyah, F dkk. 2023. “Problem Based Blended Learning Models in Vocational Education: A Developmental Research”. *International Journal of Information an Education Technology*, Vol. 13, No. 12
- Hardani dkk, “Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif”, (Yogyakarta; CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta, 2020), hlm. 240
- Karwati, dkk. 2014. *Manajemen Kelas*. Bandung : Alfabeta.
- Lintang Ayu Robi’atul ‘Auliya dkk, “Penerapan Model Pembelajaran PBL Pada Materi Dasar Pengeritingan Rambut Untuk Meningkatkan Hasil Siswa Kelas 11 SMK IKIP”. Universitas Negeri Surabaya. Volume 11 No. 2, 2022. hlm. 176
- Mitha Indah Febrianti dkk. “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Melalui Video Pada Materi Menganalisis Kulit Wajah Pada Siswa Kelas 10 SMK Negeri 3 Kediri”. E-Jurnal UNESA. Vol. 12 No. 1, 2023
- Paramita, dkk. 2021. *Metode Studi berbasis data angka: Buku Ajar Perkuliahan Metodologi Penelitian bagi Mahasiswa Akuntansi & Manajemen* (Edisi ke-3). Lumajang: Widya Gama Press. <https://repository.itbwigalumajang.ac.id/1073/>
- Rauf, I. dkk. 2022. “Pengaruh Model PBL Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa”. *PEDAGOGIKA*, Vol. 13, No. 2, hlm 165
- Riduwan. 2018. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Rusman. 2016. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Saputra, Hardika. 2020. "Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning)". *Perpustakaan IAI Agus Salim*.
- Zurwati, Z. 2023. "Meningkatkan Output Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Pada Materi Interaksi Sosial di Kelas VII C SMP Negeri 5 Muaro Jambi Tahun Pelajaran 2022/2023". *Aksara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol. 6, hlm. 93-103



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

Aisa Nur Layli

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

aisanur.21048@mhs.unesa.ac.id

Maspiyah¹, Mutimmatul Faidah², Biyan Yesi Wilujeng³

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

maspiyah@unesa.ac.id

Abstrak

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

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

Abstract

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

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

PENDAHULUAN

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

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

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

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

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

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

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

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

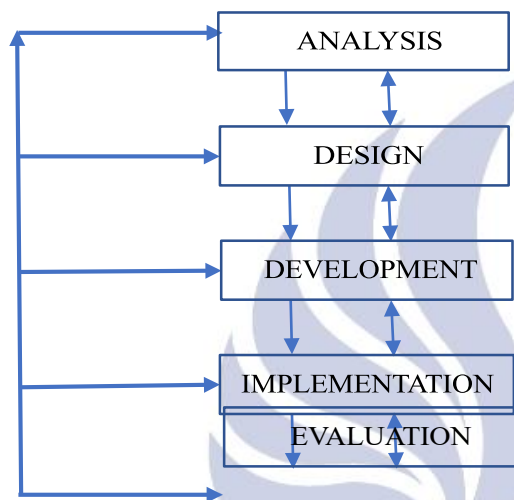
Di sisi lain, respon siswa dapat diartikan sebagai reaksi, tanggapan, atau jawaban terhadap suatu kejadian atau rangsangan. Menurut pandangan Wijayanti, dkk. (2015:182) respon adalah hasil dari perilaku yang dapat diamati maupun tidak dapat diamati yang muncul sebagai reaksi dari individu. Respon adalah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

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

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

METODE

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



Bagan 1. Model penelitian ADDIE

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

Analisis kelayakan media

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

Keterangan:

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

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

Tabel 1. Skala penilaian kelayakan media

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

Tabel 2. Kriteria interpretasi nilai kelayakan media

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

Analisa hasil belajar

Berikut ini adalah syarat untuk menentuksn kelulusan nilai siswa:

Lulus = Nilai $\geq 75\%$

Tidak Lulus = Nilai $\leq 75\%$

Rumus nilai rahan pengetahuan dan keterampilan:

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

Rumus ketercapaian pembelajaran:

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

Keterangan:

P: Persentase ketuntasan belajar

S: Jumlah siswa yang tuntas belajar

N: total peserta didik

Tabel 3. Persentase ketercapaian belajar klasikal

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

(Sumber: Usman, 2010)

Analisis respon siswa

Tabel 4. Skala penilaian respon siswa

Skor	Keterangan
1	Ya
0	Tidak

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

Tabel 5. Kriteria persentase resppon siswa

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

(Sumber: Humaidi et al., 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tahapan Proses Pengembangan Media

1. Analisis (*Analyze*)

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

2. Perancangan (*Design*)

a. Penyusunan materi video

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

b. Merancang *storyboard*

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

3. Pengembangan (*Development*)

a. Proses pembuatan dan edit video

b. Uji kelayakan media video tutorial

c. Proses revisi media video tutorial

4. Implementasi (*Implementation*)

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

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

5. Evaluasi (*Evaluation*)

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

Hasil Kelayakan Media

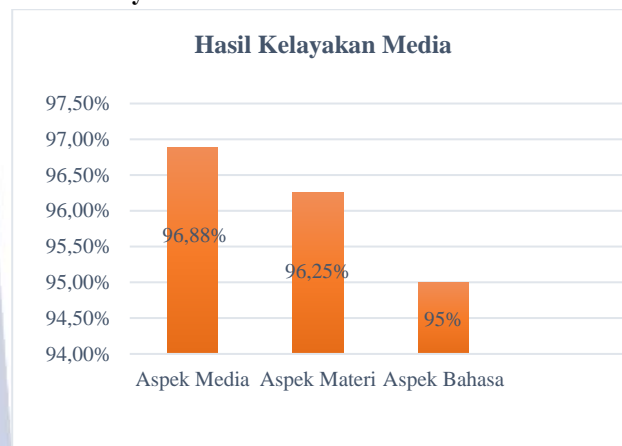


Diagram 1. Hasil kelayakan media

Tabel 6. Hasil penilaian kelayakan media

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

Tabel 7. Hasil penilaian kelayakan materi

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

Tabel 8. Hasil penilaian kelayakan bahasa

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

Hasil Belajar

Hasil belajar ranah kognitif dan psikomoto

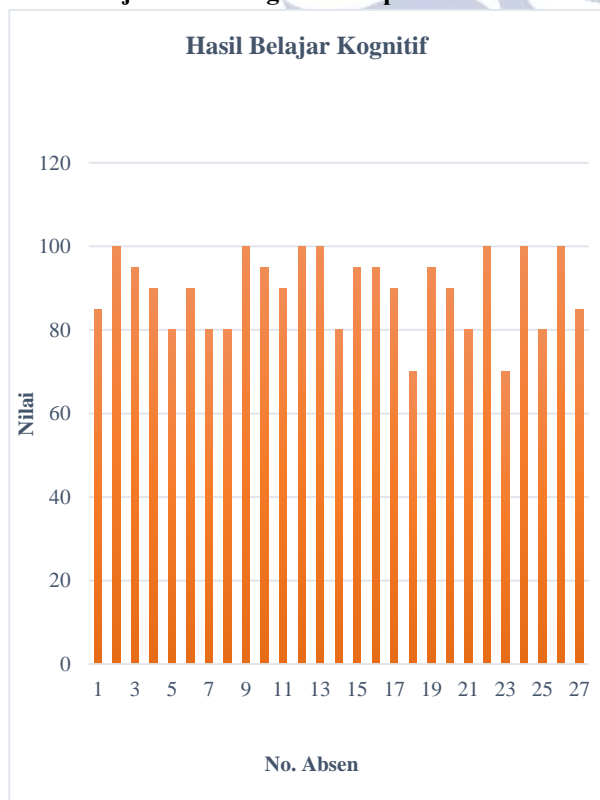


Diagram 2. Hasil belajar kognitif

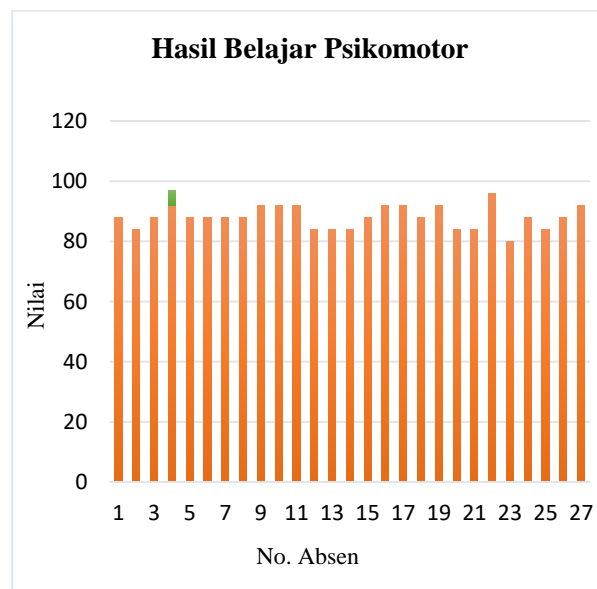


Diagram 3. Hasil belajar psikomotor

Pembahasan

Kelayakan Media Pembelajaran

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

Hasil Belajar Siswa

Hasil Belajar Kognitif

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

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

Hasil Belajar Psikomotor

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

Respon Siswa

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

PENUTUP

Simpulan

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

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

Saran

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

DAFTAR PUSTAKA

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

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

**HUBUNGAN PENGETAHUAN *LEVEL UNDERCOAT* DENGAN KEMAMPUAN TEORITIS
PEWARNAAN RAMBUT *DOUBLE APPLICATION* PADA MAHASISWI TATA RIAS ANGKATAN 2022
UNESA**

Nonik Silvi Aprilia Berliyanti

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

noniksilvi.21046.@mhs.unesa.a.c.id

Octaverina Kecvara Pritasari¹, Mutimmatul Faidah², Dindy Sinta Megasari³

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

octaverinakecvara@unesa.ac.id

Abstrak

Dalam lingkungan akademik Program Studi Tata Rias di UNESA, mahasiswi diharapkan tidak hanya memahami konsep pewarnaan rambut tetapi juga dapat memahami konsep teoritis dalam mengaplikasikan teknik pewarnaan rambut secara akurat. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan mahasiswi mengenai tingkat *undercoat*, menilai kemampuan mereka dalam melakukan pewarnaan rambut *double application*, dan menganalisis hubungan antara kedua variabel tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional dengan melibatkan mahasiswi Program Studi Tata Rias UNESA angkatan 2022. Instrumen penelitian terdiri dari tes pengetahuan, dan analisis data dilakukan dengan menggunakan uji korelasi *Pearson*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata untuk tingkat pengetahuan *undercoat* adalah 88,6, dan skor untuk kemampuan pewarnaan *double application* adalah 84,8—keduanya dikategorikan sangat baik. Data terdistribusi secara normal, dan analisis korelasi menunjukkan koefisien 0,997 dengan nilai *p-value* 0,001, yang menunjukkan hubungan yang sangat kuat dan signifikan secara statistik antara pengetahuan *undercoat* dan kemampuan teoritis dalam pewarnaan rambut *double application*. Berdasarkan temuan ini, disarankan agar konsep teoritis pada tingkat *undercoat* terus diperkuat melalui pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual. Mahasiswi didorong untuk lebih mengembangkan pengetahuan dasar mereka untuk mendukung keterampilan praktik. Penelitian di masa depan disarankan untuk memasukkan elemen praktik langsung untuk mencapai hasil yang lebih komprehensif.

Kata Kunci: *undercoat*, pewarnaan rambut, *double application*, pengetahuan, tata rias

Abstract

*In the academic environment of the Cosmetology Study Program at UNESA, female students are expected to not only understand the concept of hair coloring but also be able to understand the theoretical concepts in applying hair coloring techniques accurately. This study aims to identify the level of knowledge of female students regarding undercoat levels, assess their ability to perform double application hair coloring, and analyze the relationship between the two variables. This study employs a quantitative correlational approach involving female students from the Hair Styling Program at UNESA, class of 2022. The research instruments consist of a knowledge test, and data analysis was conducted using Pearson's correlation test. The results show that the average score for undercoat knowledge is 88.6, and the score for double application coloring ability is 84.8—both categorized as very good. The data were normally distributed, and the correlation analysis showed a coefficient of 0.997 with a *p-value* of 0.001, indicating a very strong and statistically significant relationship between undercoat knowledge and theoretical ability in double application hair coloring. Based on these findings, it is recommended that theoretical concepts at the undercoat level be further strengthened through a more contextual learning approach. Students are encouraged to further develop their foundational knowledge to support practical skills. Future research is recommended to incorporate direct practical elements to achieve more comprehensive results.*

Keywords: *undercoat*, hair coloring, double application, knowledge, make-up

PENDAHULUAN

Perkembangan industri kecantikan dan kosmetik telah mengalami perkembangan yang luar biasa di era modern ini. Di antara perkembangan yang menonjol adalah evolusi teknik pewarnaan rambut. Pewarnaan rambut telah melampaui perannya yang tradisional

sebagai sarana untuk memperindah penampilan atau mengikuti tren mode. Pewarnaan rambut diakui sebagai media untuk ekspresi diri, cerminan budaya populer, dan elemen integral dari gaya hidup *urban modern*. Dalam penerapannya, pewarnaan rambut memerlukan keahlian teknis yang canggih dan pemahaman yang kuat tentang

dasar-dasar teori, terutama terkait dengan teori warna dan struktur rambut.

Pewarnaan rambut mengacu pada perubahan warna rambut alami, baik secara permanen maupun sementara, terutama untuk alasan kosmetik seperti menutupi uban, mengikuti tren mode, atau mengekspresikan gaya pribadi. Prosedur ini dapat menggunakan pewarna buatan atau alami. Seperti yang dinyatakan oleh Kesumawati dkk. (2023), pewarnaan rambut adalah tindakan memodifikasi warna rambut untuk peningkatan estetika, termasuk menutupi helai uban atau mendapatkan warna yang diinginkan. Ini adalah proses kimia di mana komponen pewarna berinteraksi dengan struktur rambut untuk menciptakan transformasi warna yang diinginkan.

Komponen penting dalam proses pewarnaan rambut adalah pemahaman yang mendalam tentang tingkat *undercoat*. *Undercoat* merujuk pada pigmen dasar yang menjadi terlihat setelah rambut menjalani proses pemutihan atau *bleaching*. Setiap tingkat setelah pemutihan atau *bleaching* berkisar dari tingkat 1 hingga tingkat 10 menunjukkan warna *undercoat* yang berbeda, seperti merah tua, *orange*, kuning-*orange*, atau kuning pucat. Penguasaan tingkat-tingkat ini sangat penting, karena langsung memengaruhi pemilihan pewarna rambut yang tepat untuk mencapai warna akhir yang diinginkan. Pemahaman yang kurang tentang lapisan dasar dapat menyebabkan hasil pewarnaan yang tidak memuaskan, seperti warna yang kusam, distribusi warna yang tidak merata, atau kegagalan mencapai warna yang diinginkan.

Tingkat pengetahuan seseorang secara signifikan memengaruhi pengambilan keputusan mereka dalam hal penggunaan pewarna rambut. Mereka yang mengetahui komponen kimia dan potensi efeknya terhadap kesehatan rambut cenderung lebih berhati-hati dalam memilih produk dan teknik pewarnaan yang mereka gunakan. Menurut Yoon *et al.* (2018), konsumen yang memahami risiko kimia yang terkait dengan pewarna rambut umumnya lebih cermat dalam memilih. Demikian pula, Lee dan Choi (2020) menyoroti peran penting pendidikan dalam mencegah penyalahgunaan pewarna rambut. Sebuah studi oleh Rahmadani *et al.* (2022) menemukan bahwa remaja dengan pengetahuan yang lebih besar tentang pewarna rambut cenderung mengadopsi praktik perawatan rambut yang lebih sehat, seperti menggunakan perawatan pelindung dan pelembap setelah pewarnaan.

Pengetahuan merupakan hasil dari proses kognitif yang dimulai ketika seseorang menyadari suatu objek tertentu, biasanya melalui persepsi indrawi. Kesadaran ini difasilitasi oleh lima indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan sentuhan dengan sebagian besar pengetahuan diperoleh terutama melalui saluran visual

dan auditif (Notoatmodjo, 2016). Menurut Bloom, seperti yang dikutip oleh Notoatmodjo (2016), pengetahuan muncul sebagai hasil dari persepsi dan memainkan peran fundamental dalam membentuk perilaku manusia.

Dalam konteks perawatan rambut, pengetahuan mewakili domain kognitif kritis yang memengaruhi tindakan individu, terutama dalam memilih dan merawat warna rambut. Pemahaman seseorang tentang cara menggunakan krim pemutih dengan benar seperti perbandingan campuran yang tepat, durasi aplikasi, dan perawatan setelah pemutihan secara signifikan memengaruhi hasil akhir pewarnaan rambut. Seperti yang dicatat oleh Putri (2017), tingkat pengetahuan konsumen tentang produk pemutih merupakan faktor penentu utama kualitas warna rambut yang dihasilkan, termasuk kecerahan dan ketahanannya.

Revisi taksonomi Bloom oleh Anderson dan Krathwohl mengkategorikan perkembangan kognitif ke dalam enam tingkatan: mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. Saputra dan Pujiati (2022), dalam analisis buku teks mereka, menemukan bahwa tingkat "mengingat" tetap menjadi yang paling ditekankan dalam materi pembelajaran, sementara tugas yang menumbuhkan pemikiran kritis dan kreatif masih kurang terwakili. Hal ini menunjukkan pentingnya mengintegrasikan semua tingkatan taksonomi secara lebih merata untuk mendukung pengembangan keterampilan berpikir siswa secara komprehensif, khususnya dalam bidang praktis seperti teknik pewarnaan rambut.

Menerapkan taksonomi ini dalam pembelajaran seperti pewarnaan rambut memungkinkan mahasiswa untuk berkembang dari memahami konsep dasar hingga menghasilkan solusi yang kreatif dan inovatif. Aprillia dkk. (2023) menemukan bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi khususnya analisis dan evaluasi muncul lebih menonjol saat mahasiswa menangani masalah kehidupan nyata, seperti yang ditemukan dalam fisika. Berdasarkan hal ini, mahasiswa seharusnya tidak hanya memahami teori di balik *level undercoat* tetapi juga mampu menilai kondisi rambut dan merancang pendekatan pewarnaan yang efektif, terutama saat menerapkan teknik *double application*.

Undercoat merujuk pada proses mencerahkan rambut hingga mencapai tingkat kecerahan tertentu sebelum aplikasi warna. Tingkat lapisan dasar ini umumnya dikategorikan dari level 1 (hitam) hingga level 10 (blonde sangat terang), dengan level 8 (kuning) sering menjadi target dalam teknik tertentu seperti *frosting*. Seperti yang dijelaskan oleh Sari (2017), efektivitas proses *bleaching* sangat bergantung pada pencapaian tingkat *undercoat* yang tepat untuk

memastikan hasil warna yang merata dan optimal. Penggunaan *level undercoat* umumnya diterapkan pada rambut dengan pigmen alami yang gelap atau pada rambut yang telah diolah sebelumnya, seperti rambut yang *dibleaching*, untuk menetralkan warna yang tidak diinginkan seperti *orange* atau kuning. Teknik ini memainkan peran penting dalam mencapai hasil warna yang diinginkan, terutama saat menargetkan warna yang lebih terang atau netral seperti blonde (Zhao *et al.*, 2015).

Teknik pewarnaan rambut *double application* melibatkan dua tahap yang berbeda: pertama, proses pemutihan atau *bleaching* dilakukan untuk menghilangkan pigmen alami rambut, diikuti dengan aplikasi warna yang diinginkan untuk menghasilkan hasil yang lebih cerah dan intens. Metode ini sering digunakan untuk mencapai warna yang tidak dapat dicapai melalui satu sesi pewarnaan (Nadya, 2023). Seperti yang dicatat oleh Amalia, Yuliana, dan Yuniarti (2020), proses dua tahap ini memerlukan tingkat ketelitian yang tinggi, terutama dalam pemilihan produk (termasuk *developer* yang tepat), waktu, dan formulasi campuran warna. Metode ini sering digunakan untuk menciptakan warna mode seperti *ash blonde*, *silver*, *lavender*, serta warna-warna mencolok seperti *neon blue* dan *deep purple*.

Dalam praktiknya, teknik ini tidak hanya diterapkan pada orang lain, tetapi juga dilakukan secara mandiri oleh mahasiswi tata rias angkatan 2022 UNESA pada rambut mereka sendiri sebagai bagian dari kegiatan pengembangan keterampilan. Namun, metode *double application* seringkali menimbulkan tantangan, seperti hasil warna yang tidak konsisten, hasil yang tidak sesuai harapan, atau bahkan kerusakan rambut terutama jika dilakukan tanpa pemahaman yang kuat tentang tingkat *undercoat*. Akibatnya, kemampuan untuk melakukan pewarnaan rambut *double application* sangat terkait dengan pengetahuan tentang tingkat *level undercoat* dan menjadi indikator kunci dalam mengevaluasi kesiapan mahasiswi untuk praktik profesional dalam penataan rambut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat pengetahuan mengenai *undercoat*, kemampuan teoritis dalam pewarnaan rambut *double application*, dan korelasi antara kedua variabel tersebut. Melalui penelitian ini, diharapkan akan diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai hubungan antara pengetahuan tentang *undercoat* dan kemampuan teoritis teknik pewarnaan *double application* di kalangan mahasiswi tata rias UNESA angkatan 2022. Temuan ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan kerangka teoritis dalam pendidikan tata rias, khususnya menekankan hubungan antara pemahaman *undercoat* dan kemampuan teoritis dalam pewarnaan rambut *double application*.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian korelasi. Pendekatan kuantitatif dipilih karena memungkinkan pengumpulan data numerik yang dapat dianalisis secara statistik untuk menguji hubungan antara variabel yang menjadi fokus penelitian. Metode ini memudahkan pengujian hipotesis secara objektif dan sistematis (Fazrin, Rusdiyani, & Khosiah, 2020). Metode korelasi sesuai untuk penelitian ini karena bertujuan untuk mengidentifikasi sifat dan kekuatan hubungan antara dua atau lebih variabel tanpa memanipulasinya.

Tahap awal penelitian melibatkan desain dan pengembangan soal tes pengetahuan, yang berfungsi sebagai alat utama untuk pengumpulan data. Soal tes pengetahuan tersebut didistribusikan kepada sampel responden yang representatif. Sampel terdiri dari 70 mahasiswi angkatan 2022 Program Studi Tata Rias UNESA. Teknik sampling yang digunakan adalah *sampling purposive*, dipilih berdasarkan kriteria spesifik yang relevan dengan penelitian.

Penelitian ini menggunakan tes soal pengetahuan sebagai instrumen pengumpulan data, dengan item yang dikembangkan berdasarkan tingkat kognitif Taksonomi Bloom (C1–C6). Instrumen ini bertujuan untuk menilai tingkat pengetahuan mahasiswa Tata Rias 2022 di UNESA mengenai *level undercoat* dan kemampuan mereka untuk melakukan pewarnaan rambut menggunakan teknik *double application*.

Setiap pertanyaan dibuat untuk membahas berbagai dimensi kognitif yang diuraikan dalam Taksonomi Bloom. Metode ini dipilih untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan secara akurat mencerminkan pemahaman dan kemampuan teoritis mahasiswi dalam menerapkan teknik pewarnaan rambut *double application* dengan benar berdasarkan *level undercoat*.

Beberapa instrumen pengumpulan data digunakan, termasuk:

- a. Soal tes pengetahuan untuk Variabel Independen (X): soal tes pengetahuan ini mencakup pernyataan yang dirancang untuk mengukur tingkat pengetahuan tentang *undercoat* di kalangan mahasiswa tata rias.
- b. Soal tes pengetahuan untuk Variabel Dependen (Y): Soal tes pengetahuan ini terdiri dari pernyataan yang mengukur pengetahuan teoritis terkait pewarnaan rambut *double application*.

Penelitian ini menggunakan skala penilaian untuk mengukur pemahaman peserta tentang tingkat *undercoat* dan teori pewarnaan *double application*. Skor maksimum untuk setiap variabel soal adalah 100. Skor-skor ini kemudian dikategorikan ke dalam lima tingkat berdasarkan kriteria penilaian hasil belajar yang ditetapkan oleh Arikunto (2015).

Tabel 1. Pedoman Nilai Skor

Rentang Skor	Kategori Penilaian
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup
21-40	Kurang
0-20	Sangat Kurang

Data hasil analisis disajikan dalam bentuk grafik atau diagram yang diolah melalui Microsoft Excel untuk memudahkan pemahaman. Data yang akan dianalisis antara lain:

1. Analisis mengenai tingkat pengetahuan *undercoat* dan kemampuan teoritis pewarnaan *double application* pada mahasiswi

Untuk mencari nilai variabel independen (X) yaitu Pengetahuan *level undercoat* mahasiswi, menggunakan analisis data dengan nilai rata-rata. Dengan Rumus :

$$X : \frac{\sum Xi}{n}$$

(Sugiyono, 2013)

Keterangan :

X : Mean (rata-rata)

\sum : Sigma (jumlah)

n : Jumlah responden

Xi : Jumlah X ke 1 sampai x ke n.

2. Uji korelasi hubungan antara pengetahuan *level undercoat* dengan kemampuan teoritis pewarnaan rambut *double application* pada mahasiswi

Penelitian ini menggunakan analisis korelasi *Pearson* dengan perangkat lunak SPSS versi 25. Nilai signifikansi di bawah 0,05 menunjukkan adanya hubungan yang signifikan secara statistik antara dua variabel. Sebelum melakukan uji korelasi, dilakukan uji

normalitas untuk memastikan bahwa data mengikuti distribusi normal. Selain itu, koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk menilai sejauh mana variabel independen secara kolektif menjelaskan variasi terhadap variabel dependen. Nilai R^2 yang lebih tinggi mencerminkan kemampuan prediktif model yang lebih kuat dalam menjelaskan variabel dependen. Nilai R^2 berkisar antara 0 hingga 1, dengan nilai yang lebih dekat ke 1 menunjukkan kontribusi yang lebih besar dari variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen.

Tabel 2 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

Sumber : (Sugiono, 2016)

HASIL DAN PEMBAHASAN

a) Tingkat Pengetahuan Mahasiswi Tata Rias Angkatan 2022 UNESA Mengenai *Level Undercoat*

Pada hasil penelitian terdapat rumusan masalah pertama yaitu tingkat pengetahuan mahasiswi tata rias angkatan 2022 mengenai *level undercoat*. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan mahasiswi penelitian ini menggunakan tes pengetahuan berupa butir-butir soal yang telah disebarakan secara daring dan dibagikan kepada 70 responden mahasiswi program studi Tata Rias Angkatan 2022 UNESA yang dimana responden telah melakukan pewarnaan rambut *double application* terhadap diri sendiri. Di dapatkan hasil penelitian seperti pada diagram berikut :

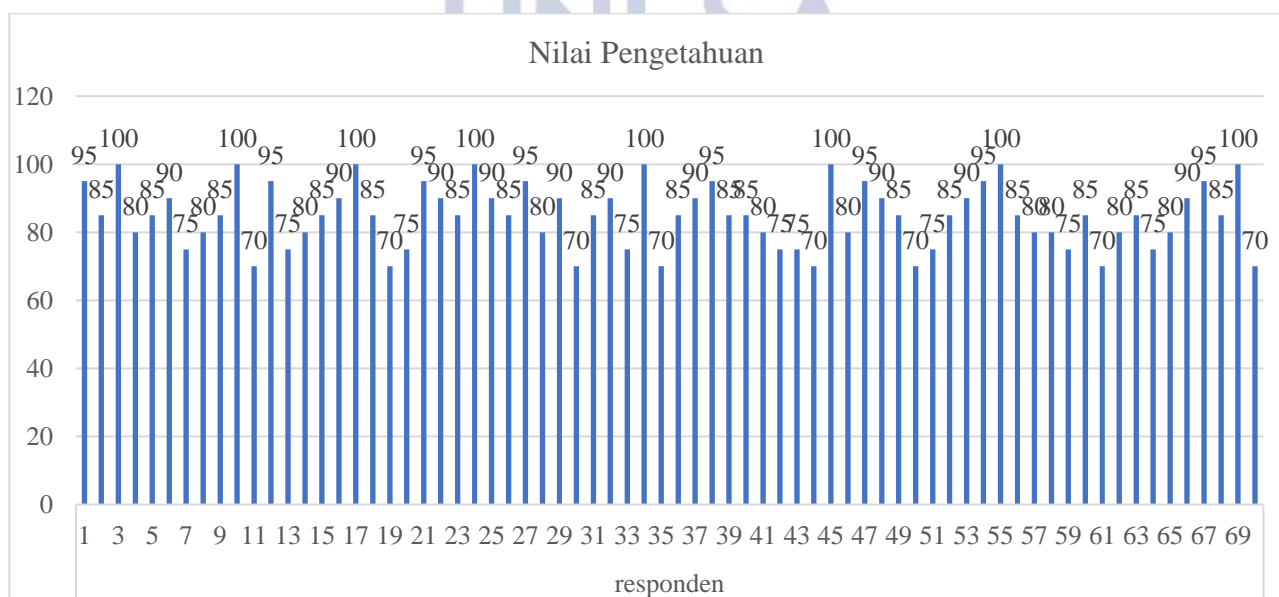


Diagram 1. Hasil Tes Pengetahuan *Level Undercoat*

Dari hasil tes pengetahuan yang dilakukan 70 mahasiswi skor 75 mendapatkan 1 mahasiswi, skor 80 mendapatkan 10 mahasiswi, skor 85 mendapatkan 18 mahasiswi, skor 90 mendapatkan 22 mahasiswi, skor 95 mendapatkan 19 mahasiswi, dan skor 100 mendapatkan 2 mahasiswi. Dari keseluruhan hasil tes pengetahuan mendapatkan rata-rata 88,6 yang berkategori sangat baik.

b) Tingkat Kemampuan Teoritis Pewarnaan Rambut *Double application* Pada Mahasiswi Tata Rias Angkatan 2022 UNESA

Penelitian yang dilakukan berdasarkan rumusan masalah kedua bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat kemampuan Teoritis pewarnaan rambut *double application* pada mahasiswi tata rias angkatan 2022 UNESA. Untuk mengukur tingkat pengetahuan dalam pengambilan keputusan tersebut, digunakan instrumen butir soal yang terdiri dari 20 soal. Instrumen ini disebarkan secara daring dan melibatkan 70 responden, seluruhnya merupakan mahasiswa tata rias angkatan 2022 yang telah mewarnai rambutnya sendiri dengan teknik *double application*.

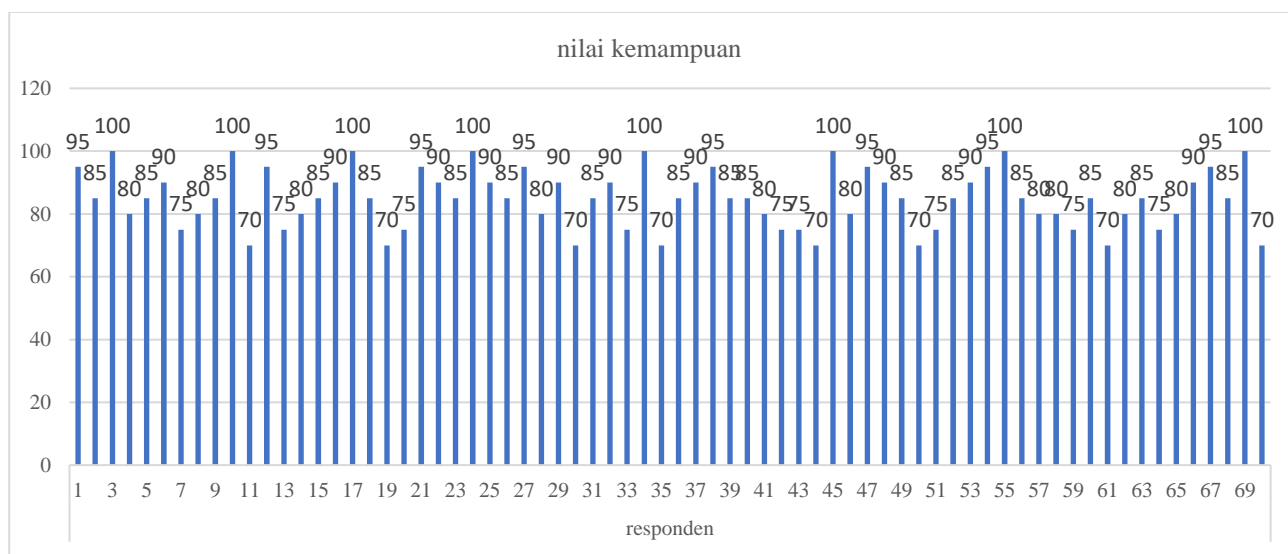


Diagram 2 Hasil Tes Kemampuan Teoritis Pewarnaan Rambut *Double application*

Dari hasil tes kemampuan teoritis pewarnaan rambut *double application* yang telah dilakukan 70 responden didapatkan 9 mahasiswi dengan skor 70, 9 mahasiswi dengan skor 75, 10 mahasiswi dengan skor 80, 17 mahasiswi dengan skor 85, 10 mahasiswi dengan skor 90, 8 mahasiswi dengan skor 95, dan 8 mahasiswi dengan nilai tertinggi yaitu skor 100. Dari keseluruhan hasil tes yang telah dilakukan, didapatkan rata-rata 84,8 dengan kategori sangat baik.

c) Hubungan Pengetahuan Level Undercoat Dengan Kemampuan Teoritis Pewarnaan Rambut *Double application*

Untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara hasil tes pengetahuan mengenai *level undercoat* dengan kemampuan dalam melakukan pewarnaan rambut *double application*, dilakukan analisis data menggunakan SPSS 25 for Windows. Analisis tersebut meliputi uji normalitas, uji korelasi, dan perhitungan koefisien determinasi. Berikut ini hasil dari uji normalitas :

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Pengetahuan Level Undercoat

Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk			
Statistic		Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pengetahuan	.076	70	.200*	.967	70	.065

Berdasarkan hasil uji diatas, menunjukkan dari hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dikarenakan responden ≥ 50 . Didapatkan nilai *significance* (Sig) 0.200 menunjukkan bahwa data menolak hipotesis nol, artinya data hasil uji tes pengetahuan *level undercoat* berdistribusi normal.

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas Kemampuan Teoritis Pewarnaan Rambut *Double Application*

Kolmogorov-Smirnova				Shapiro-Wilk		
Statistic		Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kemampuan	.085	70	.200*	.971	70	.102

Berdasarkan hasil uji diatas, menunjukkan dari hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dikarenakan responden ≥ 50 . Didapatkan nilai *significance* (Sig) 0.200 menunjukkan bahwa data menolak hipotesis nol, artinya data hasil uji tes kemampuan teoritis pewarnaan rambut *double application* berdistribusi normal.

Tabel 5. Uji Korelasi

		Pengetahuan	Kemampuan
pengetahuan	Pearson Correlation	1	.997**
	Sig. (2.tailed)		<.001
	N	70	70
kemampuan	Pearson Correlation	.997**	1
	Sig. (2.tailed)	<.001	
	N	70	70

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan hasil dari tabel diatas hubungan antara variabel pengetahuan *level undercoat* dengan kemampuan teoritis pewarnaan rambut *double application* dilakukan melalui uji korelasi *Pearson* dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25. Berdasarkan hasil analisis yang tercantum dalam Tabel 5, terdapat nilai korelasi *Pearson* sebesar 0,997 yang masuk dalam kategori nilai koefisien $\geq 0,70 - < 0,90$ yang berarti memiliki hubungan yang kuat dan signifikan antara pengetahuan *level undercoat* dan kemampuan teoritis pewarnaan rambut *double application*. Signifikansi yang diperoleh yaitu (*p-value* = 0, 001) menunjukkan bahwa hubungan ini signifikan pada level 0, 01.

Hal ini menunjukkan bahwa dapat diartikan bahwa semakin tinggi pengetahuan tentang *level undercoat* maka semakin tinggi juga kemampuan pewarnaan *double application* pada mahasiswi tata rias angkatan 2022 UNESA. Hasil tersebut juga menunjukkan bahwa nilai signifikan atau *p-value* sebesar $< 0, 01$ kurang dari 0, 05. Hal tersebut dapat diartikan bahwa adanya hubungan antara pengetahuan *level undercoat* dengan kemampuan teoritis pewarnaan rambut *double application* memiliki hubungan yang kuat pada mahasiswi tata rias angkatan 2022 UNESA.

Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Krisnawati dan Apriyani (2023), yang menyatakan bahwa tingkat pengetahuan dan keterampilan mahasiswa program studi Pendidikan Tata Rias dalam memenuhi kebutuhan industri salon berada pada kategori baik. Penelitian oleh Astuti *et al.* (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *e-book* multimedia 3D dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam teknik pewarnaan rambut.

Selain itu, penelitian oleh Sari dan Nugroho (2021) menegaskan bahwa metode pembelajaran yang efektif dan praktik langsung sangat berpengaruh terhadap penguasaan teknik pewarnaan rambut pada mahasiswa tata rias. Penelitian oleh Lee *et al.* (2019) mengungkapkan bahwa kemampuan teknis dalam pewarnaan rambut sangat dipengaruhi oleh frekuensi latihan dan pemahaman teori, yang mendukung temuan dalam penelitian ini bahwa pengetahuan berperan penting dalam pencapaian hasil yang optimal.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan tingkat pengetahuan yang tinggi, studi ini memiliki keterbatasan dalam hal implementasi praktik langsung pewarnaan rambut dengan teknik *double application*. Pengukuran kemampuan mahasiswi masih terbatas pada aspek kognitif melalui soal tes, sehingga belum mencerminkan secara menyeluruh keterampilan praktik mahasiswi dalam mengaplikasikan teori *level undercoat* dan pewarnaan rambut *double application*.

Keterbatasan ini terjadi akibat adanya perubahan kurikulum pada tahun akademik yang sedang berjalan. Kondisi tersebut menyebabkan evaluasi praktik tidak dapat dilaksanakan dalam proses pengumpulan data. Oleh karena itu, untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif, penelitian lanjutan disarankan untuk mengintegrasikan uji praktik secara langsung, terutama setelah kurikulum baru diterapkan sepenuhnya dalam kegiatan pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan :

1. Tingkat pengetahuan mahasiswi tata rias angkatan 2022 UNESA mengenai *level undercoat* berada dalam kategori sangat baik dengan rata-rata nilai 88,6
2. Tingkat kemampuan teoritis mahasiswi tata rias angkatan 2022 UNESA dalam pewarnaan rambut *double application* berada dalam kategori sangat baik dengan rata-rata nilai 84,8.
3. Hasil uji korelasi *Pearson* menunjukkan adanya hubungan yang sangat kuat dan signifikan antara pengetahuan *level undercoat* dengan kemampuan teoritis pewarnaan rambut *double application*, dengan nilai korelasi sebesar 0,997 dan nilai signifikansi $p < 0,01$. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin tinggi pengetahuan tentang *level undercoat*, maka semakin tinggi pula kemampuan mahasiswi dalam memahami teknik pewarnaan rambut *double application*.

Saran

Berdasarkan hasil tersebut, disarankan agar penguatan materi teori seperti *level undercoat* terus diberikan secara optimal dalam proses pembelajaran, dan dosen dapat menggunakan metode pengajaran yang lebih kontekstual agar pemahaman teori lebih mudah diaplikasikan. Mahasiswi juga diharapkan terus mengembangkan pengetahuan dasar sebagai bekal dalam meningkatkan kemampuan pewarnaan rambut, dan bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk meneliti lebih lanjut dengan menambahkan aspek praktik kepada orang lain agar hasil penelitian lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N., Yuliana, R., & Yuniarti, D. (2020). Penerapan teknik pewarnaan *fashion hair color* pada rambut pirang terang. *Jurnal Tata Rias dan Kecantikan*, 6(1), 12–20.
- Aprillia, A., Qadar, R., & Efwinda, S. (2023). *Using Revised Bloom's Taxonomy to Evaluate the Cognitive Levels of Questions in Indonesian High School Physics Textbooks. International Journal of STEM Education for Sustainability*.
- Arikunto, S. (2015). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, W. D., Nugroho, A., & Hidayah, N. (2022). *3D Multimedia E-Book Based on Mobile Learning Basic Competency of Artistic Hair Coloring*.
- Fazrin, B. F., Rusdiyani, I., & Khosiah, S. (2020). Hubungan reward orang tua dengan sikap percaya diri anak (penelitian kuantitatif korelasional pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Tirtayasa Serang-Banten). Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Kesumawati, A., Putri, D., & Sari, H. (2023). Pewarnaan rambut dalam praktik kecantikan. *Jurnal Estetika*, 10(1), 55–62.
- Krisnawati, I., & Apriyani, R. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Kecantikan Dalam Memenuhi Kebutuhan Dunia Industri.
- Lee, M., & Choi, H. (2020). *The importance of hair dye education for consumer safety. Asian Cosmetic Journal*, 9(3), 130–138.
- Lee, M., Kim, H., & Park, D. (2019). *Skill development in hair dyeing: The role of practice and theory. Journal of Beauty Education*, 11(1), 99–107.
- Nadya, Y. (2023). Teknik pewarnaan rambut *double application* untuk warna *fashion* cerah pada remaja. *Jurnal Estetika dan Kecantikan*.
- Notoatmodjo, S. (2016). *Ilmu kesehatan masyarakat: Prinsip-prinsip dasar*. Rineka Cipta.
- Putri, I. (2017). Analisis pengaruh pengetahuan konsumen terhadap hasil perawatan rambut dengan *cream bleach*. *Jurnal Kecantikan*, 5(1), 45–50.
- Rahmadani, P., Lestari, D., & Wulandari, S. (2022). Hubungan pengetahuan tentang pewarna rambut dengan kebiasaan perawatan. *Jurnal Remaja & Kecantikan*, 5(2), 44–50.
- Saputra, H. T., & Pujiati, H. (2022). *Cognitive Domain of Revised Bloom's Taxonomy in English Student Book. Journal of English Language and Literature Teaching*, 6(1).
- Sari, N. R. (2017). *The Role of Bleaching in Hair Color Treatment. Journal of Beauty Culture*, 14(1), 45–50.
- Sari, P. D., & Nugroho, H. (2021). Pengaruh metode pembelajaran praktik langsung terhadap keterampilan teknik pewarnaan rambut mahasiswa tata rias. *Jurnal Pendidikan Tata Rias*, 5(1), 45–52.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (hal. 49). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (hal. 242). Bandung: Alfabeta.
- Yoon, H., Kim, J., & Seo, K. (2018). *Consumer awareness of chemical risks in hair dyes. Journal of Cosmetic Safety*, 4(3), 118–124.
- Zhao, M., Zhang, L., & Sun, Y. (2015). *The Application of Bleaching and Undercoat in Hair Coloring*.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI POWTOON MATERI SANGGUL EVENING STYLE PADA SISWA KELAS XI SMKN 2 JOMBANG

Shella Oktavia Ronita

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

Email: shellaotavia.21062@mhs.unesa.ac.id

Novia Restu Windayani¹, Sri Dwiyantri², M.A. Hanny Ferry Fernanda³

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

Email: noviawindayani@unesa.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran memiliki fungsi penting dalam pembelajaran yaitu sebagai alat bantu yang efektif bagi peserta didik serta dapat digunakan untuk belajar secara mandiri. Tujuan penelitian mengetahui kelayakan, hasil pengembangan, serta respon siswa mengenai media video animasi powtoon materi penataan sanggul evening style. Jenis penelitian ini adalah *research and development* (R&D) dengan pendekatan ADDIE. Hasil penilaian validasi media pembelajaran secara keseluruhan memperoleh rata-rata sebesar 4,65 sehingga berdasarkan kriteria kelayakan media dinyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan "sangat layak". Data keseluruhan angket respon siswa diperoleh rata – rata jawaban responden sebesar 4,44 sehingga berdasarkan tabel kriteria respon hasil dari angket siswa termasuk dalam kriteria "sangat baik" Media pembelajaran berbasis video animasi powtoon materi sanggul *evening style* yang dikembangkan terbukti sangat layak dengan melihat hasil dari respon peserta didik yang masuk dalam kualifikasi sangat baik, sehingga memungkinkan media pembelajaran tersebut dapat digunakan secara berkelanjutan di SMKN 2 Jombang.

Kata Kunci: Video animasi *powtoon*, sanggul *evening style*

Abstract

Learning media has an important function in learning, namely as an effective tool for students and can be used for independent learning. The purpose of the study was to determine the feasibility, development results, and student responses regarding powtoon animated video media on evening style bun styling material. This type of research is research and development (R&D) with the ADDIE approach. The results of the overall learning media validation assessment obtained an average of 4.65 so that based on the media feasibility criteria it was stated that the learning media developed was "very feasible". The overall data of the student response questionnaire obtained an average respondent's answer of 4.44 so that based on the response criteria table the results of the student questionnaire are included in the criteria "very good" The powtoon animated video-based learning media for evening style bun material developed proved to be very feasible by looking at the results of the students' responses which were included in the very good qualifications, so it is possible that the learning media can be used on an ongoing basis at SMKN 2 Jombang.

Keywords: Animated videos *Powtoon*, sanggul *evening style*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting. UU No. 20 Tahun 2003 tentang pendidikan nasional menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan kompetensi peserta didik agar dapat menjadi manusia yang sehat, berilmu, terampil, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dalam proses pendidikan, terjadi proses transfer ilmu pengetahuan antara peserta didik dan guru atau pendidik.

Menurut Widiani dalam (Titania & Widodo, 2020) Media pembelajaran merupakan salah satu hal yang perlu diperhatikan untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan optimal. Media

pembelajaran memiliki peran yang sangat penting karena merupakan alat bantu yang efektif bagi siswa dan dapat digunakan untuk belajar mandiri (Yanti et al., 2022). Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, serta materi yang diajarkan dapat tersampaikan dengan baik.

Inovasi media pembelajaran yang dapat dikembangkan saat ini adalah media pembelajaran video animasi. Video animasi adalah kumpulan objek yang berbeda yang disusun sehingga menjadi sebuah gambar bergerak dalam alur tertentu. (Farida et al., 2022). Kurniawan dalam (Hapsari & Zulherman, 2021) menyatakan bahwa video animasi dalam pembelajaran

membantu guru dalam menyampaikan materi, membuat suasana pembelajaran menjadi tidak monoton dan membantu mempermudah siswa memahami materi.

Powtoon merupakan sebuah aplikasi yang digunakan dalam membuat bahan ajar video animasi yang menyediakan fitur animasi pembuatan animasi seperti animasi kartun, efek transisi, serta tulisan tangan (Qurrotaini et al., 2020). *Powtoon* banyak digunakan karena aplikasinya yang sederhana dan mudah digunakan, serta hasil video yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Pembelajaran menggunakan media *powtoon* sangat efektif dalam semangat dan minat belajar siswa (Wulandari et al., 2020). Pembelajaran menggunakan *powtoon* meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, yaitu pada aspek menghafal, memahami, dan mengaplikasikan (Fajar et al., 2021). Menurut Anggita (2021), *powtoon* membuat suasana belajar lebih aktif tidak membuat siswa bosan karena terdapat fitur serta animasi sehingga siswa lebih tertarik untuk mendengarkan dan memperhatikan guru saat menyampaikan materi pembelajaran.

SMKN 2 Jombang adalah sekolah kejuruan di Kabupaten Jombang yang memiliki program keahlian tata kecantikan hasil wawancara bersama guru jurusan tata kecantikan kulit SMKN 2 Jombang, diketahui bahwa di SMK Negeri 2 Jombang menerapkan kurikulum 2013 yang digunakan untuk kelas 11 dan 12, dan Kurikulum Merdeka yang digunakan untuk kelas 10. Perbedaan kurikulum ini dikarenakan adanya pergantian kurikulum dari K13 ke Kurikulum Merdeka yang baru diterapkan. Dengan adanya perubahan kurikulum tersebut, maka model dan media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan standar kurikulum merdeka.

Mata pelajaran sanggul modern merupakan mata pelajaran di jurusan tata kecantikan SMKN 2 Jombang yang didapatkan pada kelas 11. Berdasarkan wawancara peneliti bersama guru mata pelajaran sanggul modern, model pembelajaran sanggul modern yang digunakan di SMKN 2 Jombang saat ini adalah model pembelajaran PjBl dan Pbl dengan metode pembelajaran ceramah menggunakan media pembelajaran PPT dan manekin untuk demonstrasi. Dengan media pembelajaran yang saat ini digunakan, terdapat beberapa kendala yang dialami dalam proses pembelajaran seperti siswa kurang tertarik dengan media yang digunakan, kurangnya semangat belajar siswa, siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan, dan siswa mudah bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Sanggul *evening style* merupakan salah satu capaian pembelajaran dalam mata pelajaran sanggul modern. Sanggul *evening style* merupakan penataan rambut yang biasa digunakan untuk pesta pada malam hari. Pada capaian pembelajaran sanggul *evening style* diharapkan

siswa mampu memahami dan mempraktikkan sanggul *evening style* dengan baik. Oleh karena itu pada capaian pembelajaran ini sangat dibutuhkan media pembelajaran yang baik serta menarik agar siswa lebih mudah memahami materi dan siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran serta tidak merasa bosan. Media pembelajaran berbasis video animasi *powtoon* merupakan media yang cocok untuk digunakan dalam materi sanggul *evening style*.

METODE

Penelitian ini termasuk pada jenis *Research & Development*. R&D merupakan metode yang digunakan untuk menyempurnakan produk yang sudah ada ataupun mengembangkan produk baru (Zakariah et al., 2020). Salah satu prosedur penelitian R&D adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Alasan peneliti menggunakan ADDIE karena proses pengembangan produk lebih runtut sehingga draf yang dihasilkan lebih sempurna.

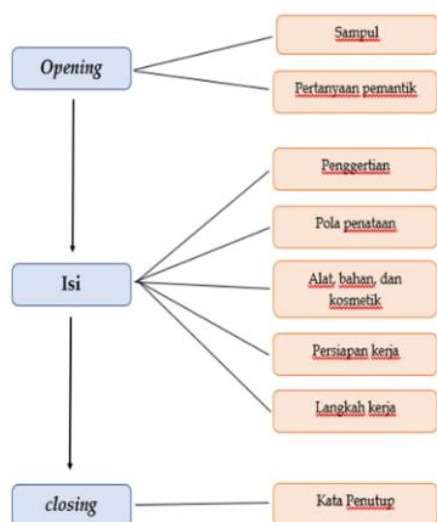
Dalam penelitian ini menggunakan 4 tahapan ADDIE yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, dan *Implementation* yang dikombinasikan pada media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran video animasi *powtoon*. Langkah pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini meliputi :

1. Analysis

Analysis merupakan tahap awal dalam penelitian dan digunakan sebagai acuan untuk merumuskan masalah serta penajaman fokus penelitian berdasarkan data di lapangan. Dalam tahap *analysis* kegiatan yang dilakukan berupa observasi kegiatan pembelajaran, mengamati kebutuhan dan kendala dalam pembelajaran, serta mengidentifikasi capaian pembelajaran sanggul *evening style*.

2. Design

Tahap *design* meliputi kegiatan menyusun referensi materi dan menyusun design video animasi, dengan langkah kegiatan 1) Menyusun modul sanggul *evening style*, 2) Menyusun *story board* media pembelajaran video animasi *powtoon*.



Gambar 1. Story Board Video Animasi Sanggul Evening Style

3. Development

Tahap pengembangan ini merupakan tahap untuk merealisasikan media pembelajaran video animasi *powtoon* yang berisikan materi deskripsi sanggul *evening style*, alat, bahan dan kosmetik, serta contoh desain penataan sanggul *evening style*. Tahapan pengembangan meliputi kegiatan 1) pembuatan media pembelajaran, 2) Uji kelayakan media.

4. Implementation

Pada tahap implementasi dilakukan kegiatan berupa penerapan penggunaan media pembelajaran video animasi *powtoon* dan pengambilan angket respon siswa. Langkah-langkah yang dilakukan adalah 1) pen media pembelajaran video animasi *powtoon* pada sampel penelitian, 2) pengambilan angket untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran video animasi *powtoon* sanggul *evening style*.

Penelitian ini menggunakan sumber data primer yang diambil dari orang-orang yang terlibat dan dapat memberikan jawaban lisan maupun tertulis. Objek penelitian adalah siswa SMKN 2 Jombang jurusan tata kecantikan kelas 11. Dalam penelitian ini menggunakan sampel 1 kelas dengan jumlah siswa 36 sebagai sumber data dan subyek penelitian.

Metode yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data untuk mengambil dan mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Metode pengumpulan data yang dilakukan meliputi observasi dan angket.

1. Observasi

Observasi digunakan dalam uji validasi kelayakan media untuk menentukan apakah media pembelajaran yang dikembangkan telah layak untuk digunakan. Uji validasi kelayakan media dilakukan menggunakan lembar observasi kelayakan media oleh para ahli yang merupakan dosen Universitas Negeri Surabaya dan

guru SMKN 2 Jombang. Kisi-kisi yang digunakan dalam lembar observasi validasi media pembelajaran.

2. Angket

Angket yang digunakan berupa angket respon siswa berisi penilaian siswa terhadap penggunaan media pembelajaran video animasi *powtoon* sanggul *evening style* yang dikembangkan, instrumen ditinjau dari kemudahan penggunaan, desain, dan kebermanfaatan video animasi.

Analisis data digunakan untuk mengolah hasil data yang telah dikumpulkan. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif sesuai prosedur penelitian yang telah dilakukan. Data yang akan diolah merupakan data kelayakan media pembelajaran dan data respon peserta didik.

Penelitian ini metode yang digunakan dalam analisis data kelayakan media pembelajaran yaitu menggunakan skor hasil validasi kelayakan media dengan menggunakan rumus perhitungan rata – rata (mean) :

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

Keterangan : \bar{X} = Skor rata-rata

n = jumlah validator

$\sum x$ = total skor jawaban validator

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media

Rentang Nilai	Kategori
1,00 – 1,80	Sangat kurang layak
1,81 – 2,60	Kurang layak
2,61 – 3,40	Cukup layak
3,41 – 4,20	Layak
4,21 – 5,00	Sangat layak

(Widoyoko, 2014)

Metode yang digunakan untuk menganalisis data respon siswa menggunakan skor hasil angket respon siswa dengan menggunakan rumus perhitungan rata – rata (mean) :

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

Keterangan : \bar{X} = Skor rata-rata

N = jumlah responden

$\sum x$ = total skor jawaban responden

Tabel 2. Kriteria Respon Siswa

Rentang Nilai	Kategori
1,00 – 1,80	Sangat kurang baik
1,81 – 2,60	Kurang baik
2,61 – 3,40	Cukup baik
3,41 – 4,20	Baik
4,21 – 5,00	Sangat baik

(Widoyoko, 2014)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Kebutuhan

Hasil observasi yang dilakukan pra penelitian di SMKN 2 Jombang terkait proses pembelajaran sanggul *evening style* ditemukan bahwa adanya masalah dalam proses pembelajaran yaitu proses pembelajaran yang dilakukan terlalu monoton serta kurang menarik minat siswa sehingga siswa mudah bosan selama pembelajaran dan kurangnya antusias dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi berupa wawancara bersama guru pengampu mata pelajaran sanggul modern yaitu ibu Jamilah S.Pd. dan pengamatan proses pembelajaran sanggul modern diketahui bahwa metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah dan demonstrasi serta menggunakan media pembelajaran berupa power point.

Observasi yang dilakukan juga melihat karakteristik siswa untuk menentukan pemecahan masalah yang tepat. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa siswa tata kecantikan SMKN 2 Jombang selama proses pembelajaran sanggul modern kurang tertarik memperhatikan dan mendengarkan materi yang disampaikan guru karena dianggap membosankan, serta siswa lebih tertarik untuk belajar menggunakan gadget.

Berdasarkan temuan masalah dan hasil bersasi karakter siswa, peneliti memiliki solusi berupa inovasi media pembelajaran berbasis video animasi yang dapat diakses siswa melalui gadget masing-masing dan dapat diakses kapan pun di mana pun sehingga mempermudah siswa untuk belajar.

2. Desain Rancangan Produk

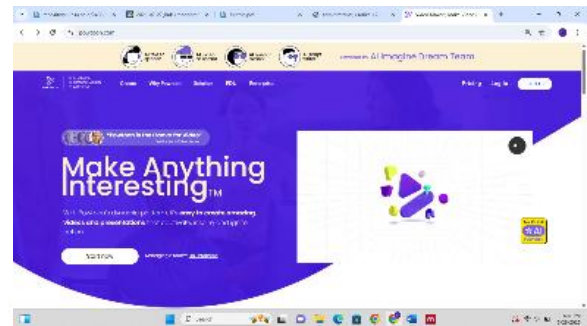
Tahapan desain dilakukan setelah menganalisis kebutuhan dan menentukan produk yang akan dikembangkan. Sebelum mengembangkan produk perlu membuat desain rancangan berupa *story board* dan modul ajar. Pembuatan *story board* bertujuan sebagai acuan pembuatan video animasi, sedangkan penyusunan modul ajar dijadikan sebagai acuan isi materi dalam media pembelajaran video animasi *powtoon* yang dikembangkan.

3. Pengembangan Media

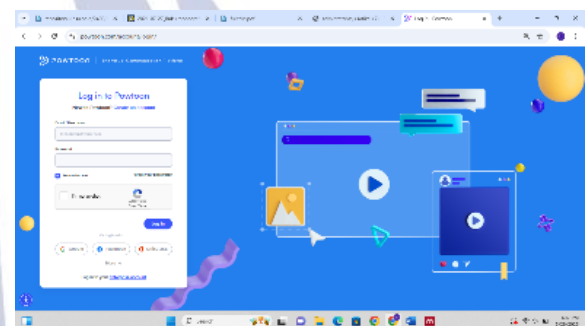
Tahapan pengembangan merupakan tahapan pembuatan media pembelajaran video animasi *Powtoon* pada materi sanggul *evening style*. Media pembelajaran video animasi *powtoon* yang dibuat merupakan suatu inovasi baru dalam pembelajaran sanggul *evening style*. Hasil produk video animasi *powtoon* sanggul *evening style* berisikan materi sanggul *evening style* serta langkah kerja pembuatan sanggul *evening style* yang memiliki durasi 8 menit. Video animasi *powtoon* sanggul *evening style* dipublikasikan melalui *youtube* sehingga memudahkan siswa untuk mengakses media pembelajaran tersebut.

a) Tahapan perealisasi media video animasi meliputi tahapan-tahapan dalam membuat video animasi *powtoon* sanggul *evening style* yaitu sebagai berikut :

Membuka web *powtoon* kemudian *log in* pada web tersebut menggunakan akun *email*

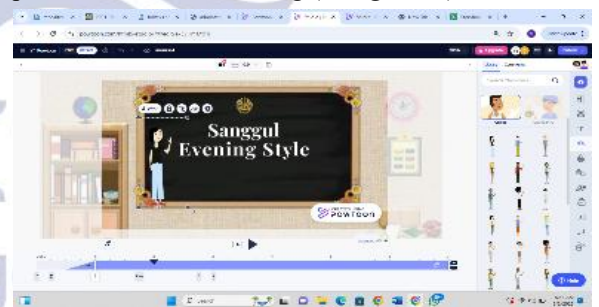


Gambar 2 Tampilan Awal Web Powtoon



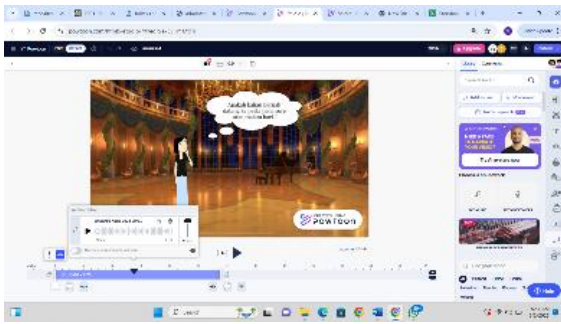
Gambar 3 Tampilan Log In Web Powtoon

Penyusunan elemen animasi sesuai dengan *story board* pada lembar kerja *powtoon* yang meliputi penambahan latar belakang (*background*), tulisan,



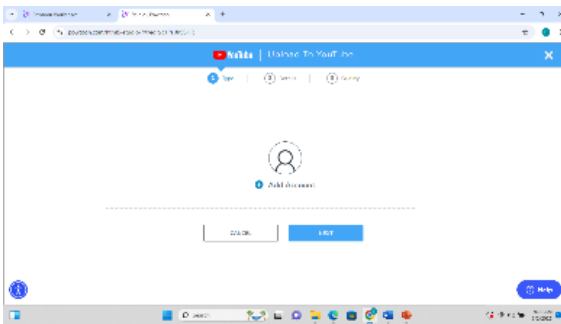
Gambar 4 Proses Penyusunan Elemen Animasi

Penambahan *backsound* dan *voice over* pada animasi. Setiap *voice over* disesuaikan dengan scene video yang telah disusun sesuai dengan *story board*.



Gambar 5 Penambahan voice over

Video animasi yang telah selesai disusun selanjutnya dipublikasikan ke platform youtube



Gambar 6 Proses Publikasi Video Animasi

b) Tampilan dari media pembelajaran video animasi powtoon materi sanggul evening style yang telah dikembangkan sebagai berikut :



Gambar 7. Tampilan Halaman Judul Video

Bagian sampul video animasi powtoon berisikan tampilan awal berisikan judul materi media pembelajaran video animasi.



Gambar 8. Tampilan Halaman Pertanyaan Pemantik

Bagian pertanyaan pemantik berisikan pertanyaan yang dapat menarik perhatian siswa untuk mempelajari materi lebih dalam. Dalam video animasi yang telah dikembangkan terdapat dua pertanyaan pemantik seputar sanggul evening style.



Gambar 9. Tampilan Halaman Materi Sanggul Evening Style

Bagian isi video animasi powtoon berisikan materi sanggul evening style yang dilengkapi dengan tulisan, gambar, background, dan animasi yang sesuai dengan topik pembahasan materi. Pada bagian isi video animasi powtoon juga terdapat video langkah kerja sanggul evening style yang dilengkapi dengan teks subtitle sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami langkah kerja pembuatan sanggul evening style.



Gambar 10. Tampilan Halaman Penutup Video

Pada bagian akhir video animasi powtoon berisi kata penutup video.

c) Uji validasi media pembelajaran video animasi powtoon materi sanggul evening style dilakukan oleh 4 dosen ahli media dan 1 guru SMK tata kecantikan SMKN 2 Jombang. Pada uji validasi penelitian yang dilakukan meliputi penilaian aspek penilaian aspek media, dan penilaian aspek bahasa. Hasil dari penilaian uji validasi digunakan sebagai penentu layak atau tidaknya media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil penilaian uji validasi kelayakan media pembelajaran video animasi powtoon materi sanggul evening style dari para validator sebagai berikut :

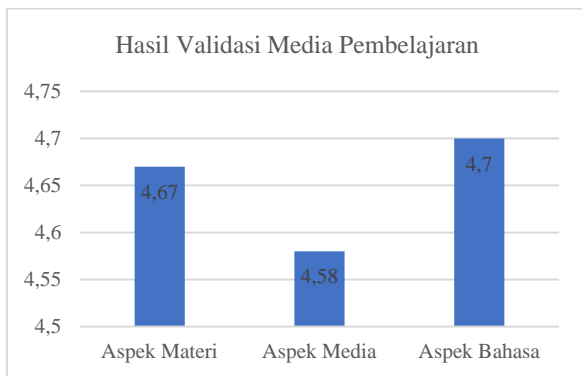


Diagram 1 Hasil Validasi Media Pembelajaran

Hasil penilaian validasi kelayakan media pembelajaran menunjukkan perolehan nilai rata-rata pada aspek materi sebesar 4,67, aspek media sebesar 4,58, dan aspek bahasa sebesar 4,7. Hasil penilaian validasi media pembelajaran secara keseluruhan hasil validasi media pembelajaran memperoleh rata-rata sebesar 4,65. Berdasarkan kriteria kelayakan yang terdapat pada bab III hasil uji validasi yang didapatkan termasuk dalam kriteria “sangat layak”, sehingga media pembelajaran sudah layak untuk diterapkan kepada siswa namun dengan beberapa revisi.

d) Setelah melalui tahapan uji validasi oleh para ahli validator, produk yang telah dikembangkan mendapatkan beberapa saran perbaikan. Saran perbaikan yang disampaikan oleh ahli validator media pembelajaran sebagai berikut :

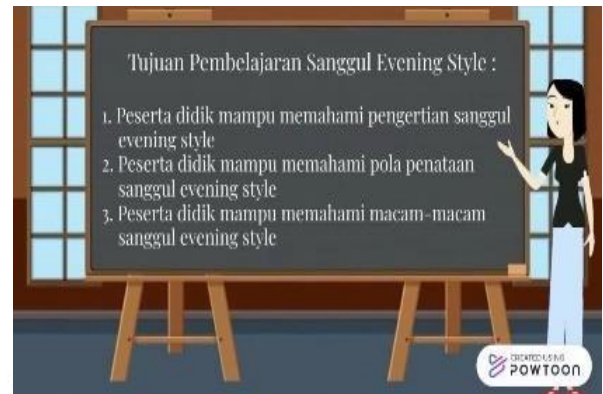


Gambar 11. Tampilan Sampul Video Setelah Revisi



Gambar 12. Tampilan Sampul Video Setelah Revisi

Pada hasil video awal di bagian sampul video hanya terdapat judul materi. Revisi dari validator untuk menambahkan logo unesa, fase, dan nama peneliti.



Gambar 13. Tampilan Tujuan Pembelajaran

Pada hasil video awal belum terdapat tujuan pembelajaran. Revisi dari validator untuk menambahkan tujuan pembelajaran.



Gambar 14. Tampilan Credit Title

Pada hasil video awal belum terdapat *credit title*. Revisi dari validator untuk menambahkan *credit title* pada bagian akhir video.

4. Implementasi Produk

Media pembelajaran hasil pengembangan yang telah dinyatakan layak untuk digunakan selanjutnya dilakukan uji coba lapangan. Uji coba lapangan dilakukan dengan cara menayangkan media pembelajaran video animasi *powtoon* sanggul *evening style* saat proses pembelajaran materi sanggul *evening style* pada sampel penelitian yaitu siswa kelas XI tata kecantikan 3 SMKN 2 Jombang yang berjumlah 36 siswa. Pada uji coba ini siswa dapat belajar secara langsung menggunakan media video animasi yang dapat diakses melalui *youtobe*.

Setelah melakukan uji coba lapangan, dibagikan angket kepada siswa untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media video animasi *powtoon*. Angket siswa diisi oleh seluruh sampel penelitian yaitu siswa kelas XI kecantikan 3 SMKN 2 Jombang yang berjumlah 36 siswa. Hasil dari angket siswa sebagai berikut :

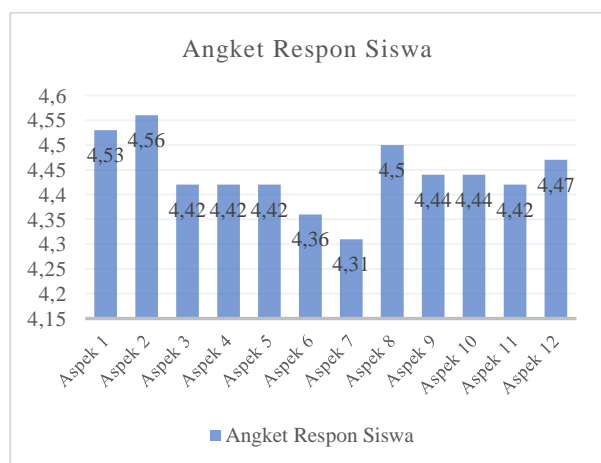


Diagram 2 Hasil Angket Respon Siswa

Data keseluruhan angket respon siswa diperoleh rata – rata jawaban responden sebesar 4,44 sehingga berdasarkan tabel kriteria pada bab III hasil dari angket siswa termasuk dalam kriteria “sangat baik”. Berdasarkan diagram diketahui bahwa data terbesar diperoleh pada kriteria 2 yaitu “Saya dapat memahami materi sanggul evening style melalui media ini” sebesar 4,57 sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi powtoon membantu mempermudah siswa dalam memahami materi sanggul evening style.

Dalam angket siswa terdapat pula kolom pendapat siswa terhadap media video animasi powtoon materi sanggul evening style. Pada kolom pendapat tersebut siswa dapat mengisi tanggapannya. Hasil pada kolom pendapat siswa yaitu kebanyakan siswa berpendapat “video menarik dan mudah dipahami”, hal tersebut menunjukkan bahwa siswa merepon baik adanya media pembelajaran video animasi powtoon dan siswa tertarik untuk menggunakan media pembelajaran tersebut.

PENUTUP

Kesimpulan

1. Media pembelajaran video animasi *powtoon* sanggul *evening style* yang telah dikembangkan dapat diakses melalui *youtube* sehingga dapat mempermudah siswa dan guru untuk menggunakan media pembelajaran tersebut.
2. Media pembelajaran video animasi *powtoon* sanggul *evening style* sangat layak digunakan pada proses pembelajaran sanggul *evening style*.
3. Respon siswa SMKN 2 Jombang terhadap Media pembelajaran video animasi *powtoon* sanggul *evening style* sangat baik karena media pembelajaran tersebut dapat menarik minat siswa dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

Saran

Berdasarkan penelitian dan saran para ahli serta respon siswa, maka peneliti memberikan beberapa saran yaitu :

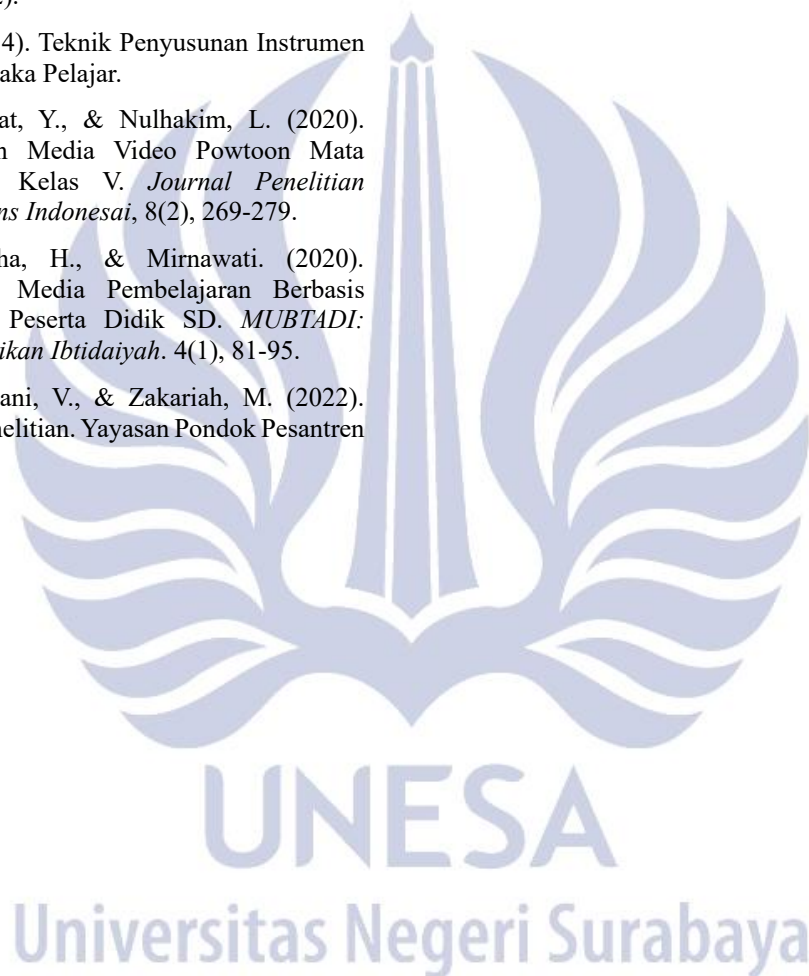
1. Untuk membuat media pembelajaran yang menarik, dibutuhkan kreativitas yang tinggi. Sehingga bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk dapat mengembangkan media pembelajaran video animasi sanggul evening style yang lebih menarik, kreatif, dan sempurna.
2. Bagi peneliti selanjutnya, untuk menambahkan hasil belajar peserta didik dalam penelitian sehingga hasil penelitian dapat lebih valid.
3. Bagi instansi Pendidikan, diharapkan media pembelajaran video animasi powtoon yang telah dikembangkan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dengan sebaik mungkin. Serta diharapkan dapat mendukung pengembangan media pembelajaran digital lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, Z. (2021). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks Journal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7 (2), 44-52.
- Fajar, S., Riyana, C., & Fuadiah, N. F. (2021). Pengaruh Penggunaan Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu. *Journal Edutecnologi*, 2, 101-114
- Farida, S., Riyana, C., & Hanoum, N. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Matateri Peyajian Data. *Plusminus : Journal Pendidikan Matematika*, 2(1), 53-66.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Canva untuk Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2393
- Laksmi, N. K. ., Yasa, I. K., & Mirayani, K. A. M. (2021). *The use of animation video as learning media for young learner to improve efl student' motivation in learning English. Lingua*, 1, 42–52.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Qurrotaini., Sari, T. , Sundi, V., & Nurmalia, L. (2020.). Efektivitas Penggunaan Media Video Powtoon dalam Pembelajaran Daring. Seminar Nasional Penelitian LPMM UMJ., 1–7.
- Rachmavita, F. P. (2020). Interactive media-based video animation and student learning motivation in mathematics. *Journal of Physics: Conference*

Series, 1663(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1663/1/012040>

- Rahmawati, A. (2022). Kelebihan Dan Kekurangan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 1–8.
- Rotgans, J., & Schmidt, H. G. (2020). Students and tutor perceptions on attributies of effective problems in problem based learning. *Higher Eduction*, 62, 1–16.
- Titania, T., & Widodo, D. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Mata Pelajaran Mekanika Teknik Kelas X Desain Pemodelan dan Informasi Banguan di SMKN 2 Yogyakarta. 2(2).
- Widoyoko, E. P. (2014). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Pustaka Pelajar.
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengemabangan Media Video Powtoon Mata Pelajaran IPA Kelas V. *Journal Penelitian Pendidikan Sains Indonesai*, 8(2), 269-279.
- Yanti, R. D., Thaha, H., & Mirnawati. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi pada Peserta Didik SD. *MUBTADI: Journal Pendidikan Ibtidaiyah*. 4(1), 81-95.
- Zakaria, M. A., Arfiani, V., & Zakariah, M. (2022). Metodologi Penelitian. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawadah.



PERBANDINGAN PENAMBAHAN *BABY OIL* DAN *AIR SOFTLENS* PADA *EYEBROW GEL* TERHADAP HASIL AKHIR PAES YOGYA PUTRI

Amanda Enggar Valentina

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

e-mail : amandaenggar.21015@mhs.unesa.ac.id

Sri Usodoningtyas¹, M.A. Hanny Ferry Fernanda², Octaverina Kecvara Pritasari³

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

e-mail : sriusodoningtyas@unesa.ac.id

Abstrak

Inovasi dilakukan dengan mencampurkan *eyebrow gel* dengan dua jenis pelarut, yaitu *baby oil* dan *air softlens*, guna menemukan rasio campuran terbaik berdasarkan penilaian estetika dan ketahanan paes. Penulis bertujuan untuk mengeksplorasi riasan paes pengantin Yogya Putri, khususnya penggunaan bahan alternatif untuk menggantikan pidih tradisional yang mudah tergeser saat terkena goresan. Analisis data dilakukan dengan uji Kruskal-Wallis sebagai alternatif dari uji ANOVA untuk data non-parametrik. Hasil uji menunjukkan adanya perbedaan signifikan antar rasio ($p < 0,05$). Rasio 1 menunjukkan performa tertinggi dalam hampir semua aspek, kecuali pada ketahanan, di mana Rasio 3 lebih unggul. Secara keseluruhan, Rasio 1 direkomendasikan sebagai rasio terbaik karena mampu memberikan tampilan paes yang estetik, nyaman diaplikasikan, dan memiliki daya lekat yang baik. Temuan ini menegaskan bahwa kosmetik modern seperti *eyebrow gel* dapat digunakan dalam riasan tradisional, selama formulasi dan teknik aplikasinya sesuai. Saran penelitian ke depan mencakup uji stabilitas fisik-kimia, keamanan bahan terhadap kulit, serta pengujian ketahanan dalam berbagai kondisi lingkungan.

Kata Kunci: Paes, Yogya Putri, *Eyebrow gel*, *Baby oil*, *Air softlens*.

Abstract

An innovation was carried out by mixing *eyebrow gel* with two types of solvents, namely *baby oil* and *contact lens solution*, in order to find the best mixing ratio based on aesthetic evaluation and the durability of paes. The author aims to explore the Yogya Putri bridal paes makeup, particularly the use of alternative materials to replace traditional *pidih*, which is easily smudged when scratched. Data analysis was conducted using the Kruskal-Wallis test as an alternative to ANOVA for non-parametric data. The test results showed a significant difference between ratios ($p < 0.05$). Ratio 1 demonstrated the highest performance in almost all aspects, except in durability, where Ratio 3 was superior. Overall, Ratio 1 is recommended as the best ratio as it provides an aesthetically pleasing appearance of paes, is comfortable to apply, and has good adhesiveness. These findings confirm that modern cosmetics such as *eyebrow gel* can be applied in traditional makeup, as long as the formulation and application techniques are appropriate. Future research is suggested to include physico-chemical stability testing, ingredient safety on the skin, and durability testing under various environmental conditions.

Keywords: Paes, Yogya Putri, *Eyebrow gel*, *Baby oil*, *Contact Lens Solution*.

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang kaya akan keragaman budaya, yang tumbuh dan berkembang dari berbagai suku bangsa. Salah satu bentuk warisan budaya yang masih dilestarikan hingga kini adalah tradisi dalam upacara pernikahan adat, khususnya pada masyarakat Jawa. Dalam adat pernikahan Jawa, terdapat tata rias pengantin khas Yogyakarta yang memiliki nilai historis dan estetis tinggi. Di Yogyakarta, dikenal lima corak utama tata rias pengantin yang masing-masing memiliki perbedaan dalam fungsi, bentuk busana, serta karakteristik riasannya. Kelima corak tersebut meliputi Paes Ageng, Paes Ageng Jangan Menir, Yogya Putri,

Kesatrian Ageng, dan Kesatrian (Marmien, 2005:50). Meskipun memiliki keunikan masing-masing, kelima gaya tersebut memiliki kesamaan mendasar, yaitu penggunaan riasan khas pada bagian dahi yang disebut paes. Riasan paes merupakan unsur penting dalam tata rias pengantin Jawa dan memiliki bentuk yang khas, terutama pada corak Yogya Putri. Paes terdiri atas beberapa bagian, antara lain penunggul, penitis, pengapit, dan godheg, yang masing-masing memiliki makna dan filosofi tersendiri dalam tradisi Jawa

Paes merupakan sebuah poin utama dalam tata rias pengantin adat Jawa, yang ditandai dengan lukisan berwarna hitam berbentuk lengkung atau sudut pada bagian dahi serta sisi kanan dan kiri wajah pengantin.

Proses pembuatannya memiliki nilai filosofis yang mendalam dan memerlukan tingkat ketelitian tinggi. Pengaplikasian paes tidak dapat dilakukan secara sembarangan, melainkan membutuhkan keahlian khusus dan latihan intensif agar hasil paes tampak simetris, proporsional, rapi, serta bersih sesuai dengan standar estetika tradisional. Kosmetika yang digunakan pengantin keraton pada awal abad ke-20 ini masih menggunakan bahan-bahan alami, seperti boreh dan pidih.



Gambar 1. Paes Yogya Putri

Pidih merupakan salah satu jenis kosmetika tradisional yang dibuat dari campuran bahan-bahan alami, yaitu jelaga dari lampu minyak berbahan dasar kelapa (disebut jelagan), yang kemudian dikombinasikan dengan lilin kote, kulit jeruk purut, daun pandan, dan asam jawa (Murtiadji & Suwardanidjaja, 2016). Pidih memiliki beberapa masalah dalam penerapannya, termasuk pada produk yang sulit diaplikasikan karena kemasan berbentuk cepuk sehingga memerlukan alat dalam penerapannya. Selain itu kosmetik pidih yang kurang tahan lama dan tahan air (Indadihayati, 2023).

Seiring perkembangan zaman, banyak penelitian yang membuat alternatif pengganti pidih untuk menghasilkan paes yang baik, banyak penelitian membandingkan berbagai produk sebagai pengganti pidih. Produk yang digunakan harus memiliki keunggulan yaitu tidak mudah tergeser apabila disentuh dan tidak luntur ketika terkena keringat. *Eye brow gel* merupakan salah satu produk kosmetik alis yang saat ini sedang diminati oleh masyarakat. Tekstur dari *eye brow gel* ini creamy dan mudah diaplikasikan. *Eye brow gel* umumnya dikemas dalam wadah berbentuk *tube* dengan tekstur menyerupai gel. Produk ini menghasilkan warna yang lebih intens dan pekat, serta memiliki ketahanan tinggi karena bersifat tahan air (*waterproof*).

Kosmetika alis ini dapat menjadi salah satu pilihan dikarenakan memiliki sifat *waterproof* yang dimana apabila digunakan untuk paes akan lebih mudah karena produk yang digunakan tidak akan luntur. *Eye brow gel* merupakan kosmetika alis berbentuk cream dengan tekstur lembab dan pekat dengan kelebihan mampu menghasilkan warna yang pekat serta tahan lama. Kelebihan dari *eye brow gel* ini merupakan hal yang diperhatikan pada saat pengaplikasian paes. Permasalahan yang sering muncul dalam penggunaan pidih adalah kecenderungannya untuk mudah menempel pada permukaan lain apabila terjadi kontak langsung setelah aplikasi di area dahi, terutama ketika pengantin mulai berkeringat, yang menyebabkan riasan menjadi luntur atau tidak lagi optimal karena daya tahannya yang relatif rendah sehingga perias berusaha menghasilkan penemuan baru sebagai alternatif lain pengganti pidih salah satunya menggunakan *eye brow gel* berwarna hitam.

Baby oil dapat digunakan sebagai tambahan pada *eye brow gel* sebagai bahan untuk mencampurkan dengan kosmetik *eye brow gel*. *Baby oil* mengandung *mineral oil* sebagai komponen utamanya. Jenis minyak ini berasal dari hasil olahan *petroleum* dan dikenal aman untuk digunakan pada kulit. *Petroleum* berfungsi membentuk lapisan pelindung di permukaan kulit, sehingga mampu menghambat penguapan air dari dalam kulit dan membantu menjaga kelembapan secara optimal. *Air softlens* memiliki kandungan *hidroksipropil metilselulosa* (HPMC) bertindak sebagai pengental dan perekat. Dalam konsentrasi tinggi, bahan ini dapat membentuk krim yang lebih kental, bertekstur matte, dan memiliki daya tahan tinggi terhadap keringat atau penguapan, namun kekuatan adhesi dan estetika seperti kilap atau intensitas warna mungkin akan berkurang sebagaimana dijelaskan oleh (Wahyuni, 2012).

Pencampuran *Eye brow gel* dan *baby oil* pada konsentrasi tertentu memungkinkan terbentuknya krim semi-padat yang lebih menyatu dengan kulit. Namun, jika konsentrasi *air softlens* terlalu tinggi, akan terjadi perbedaan polaritas yang menyebabkan pemisahan fase keseimbangan konsentrasi bahan harus dirancang dengan cermat untuk menciptakan produk yang tidak hanya stabil dan tahan lama, tetapi juga memberikan hasil visual yang optimal dan disukai pengguna.

Berdasarkan hasil pra-eksperimen pada 6 rasio yang berbeda dimana perbandingan *Air softlens* : *Baby oil* dengan *eye brow gel* sebagai kontrol, evaluasi dilakukan terhadap hasil akhir paes dimana hanya ada 3 rasio terbaik yang memenuhi kriteria pada pra-eksperimen yang akan dilanjutkan dalam penelitian eksperimen. *eye brow gel* sebagai kontrol dengan proporsi 1g, dengan perbandingan (1:1); (1:3); (2:1); (2:4); (3:2); (4:1). Observasi pra-eksperimen dilakukan oleh 5 orang

panelis semi terlatih untuk mendapatkan 3 hasil terbaik dalam campuran konsentrasi *air softlens* dan *baby oil*, Perbandingan *air softlens* dan *baby oil* yang akan digunakan adalah X1 (1:1), X2 (3:2) dan X3 (4:1)

Konsentrasi bahan yang tepat dapat menjadi inovasi baru pengganti pidih untuk menghasilkan paes yang baik. Dalam setiap perbandingan konsentrasi akan memiliki hasil yang berbeda dalam setiap rasio. Ada beberapa aspek paes yang harus diperhatikan yaitu dilihat dari kerataan paes, kehalusan paes, daya lekat, hasil warna, kesesuaian dan tingkat kesukaan observer (Pancawardani, 2013). Paes yang dapat dikatakan baik menurut berbagai penelitian yaitu paes terlihat berkilau serta daya lekat yang baik (Riftantiana, 2021) sedangkan (Nurwita, 2020) mengatakan paes tampak baik apabila hasilnya tidak transfer jika disentuh, matte, dan kestabilan setelah di aplikasikan.

Penelitian ini dilakukan guna mengetahui perbedaan pada hasil akhir dari paes pada penggunaan campuran *eyebrow gel* dengan campuran *air softlens* dan *baby oil* dari berbagai variasi perbandingan X1 (1:1), X2 (3:2) dan X3 (4:1) dan menentukan rasio perbandingan terbaik dari tingkat kesukaan dilihat dari kerataan paes, daya lekat, warna, hasil akhir dan kesukaan observer pada perbandingan rasio.

METODE

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menerapkan metode pre-eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilakukan pada 2 waktu yaitu melakukan pra eksperimen menentukan rasio perbandingan terbaik di rumah peneliti pada tanggal 8 Desember 2023. Pengambilan data berupa hasil akhir paes pada tiga orang model yang akan dirias menggunakan teknik Paes Yogya Putri, dengan variasi perlakuan *eyebrow gel* yang berbeda di Gedung Laboratorium A9, Universitas Negeri Surabaya 7 Mei 2025, melalui penilaian hasil akhir pada kuesioner oleh 27 observer dan 3 panelis ahli.

Variabel dependen penelitian ini hasil jadi paes tata rias pengantin Paes Yogya Putri dilihat dari kerataan, daya lekat, warna, hasil akhir, ketahanan serta hasil yang paling disukai dari hasil akhir paes dari sampel *eyebrow gel* dengan penambahan *baby oil* dan *air softlens*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kosmetik yang ditambahkan pada *eyebrow gel* yang digunakan, yaitu *air softlens* dan *baby oil* dengan perbandingan jumlah *air softlens* dan *baby oil* = 1 : 0,5 *baby oil* setengah dari jumlah *air softlens* yang digunakan, atau dalam perlakuan berbeda bisa sebaliknya tergantung desain eksperimntal) dan kontrol dalam penelitian ini adalah *eyebrow gel* Implora wow black dengan berat 1 gram.

Instrumen penilaian yang digunakan adalah kuesioner. Aspek yang akan diamati dilakukan dengan

menggunakan panduan observasi berbentuk skala daftar cocok (checklist). Penilaian dilakukan berdasarkan skala Likert dengan rentang skor sebagai berikut : skor 5, Sangat baik ; skor 4, Baik ; Skor 3, Cukup baik ; skor 2, Tidak baik ; Skor 1 ; Sangat Tidak Baik (Pancawardani,2013). Berikut merupakan 5 aspek pengamatan pada lembar observasi : kerataan paes, daya lekat paes, warna yang keluar pada paes, hasil akhir paes, ketahanan paes, dan tingkat kesukaan observer.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa uji Kruskal-Wallis, yang merupakan bagian dari statistik non-parametrik dan digunakan untuk menguji perbedaan antara lebih dari dua kelompok sampel yang tidak saling berpasangan. Analisis dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS untuk mengetahui signifikansi pengaruh perbandingan jenis campuran kosmetik terhadap hasil akhir paes dalam tata rias pengantin Yogya Putri. Variabel yang dibandingkan adalah variasi rasio campuran *eyebrow gel* hitam dengan *air softlens* dan *baby oil*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1) Hasil Eksperimen Terbaik

Tabel 1. Hasil Eksperimen

Kode Perlakuan	Rasio Percampuran
X1 (1 : 1)	<i>Air Softlens</i> 0,5ml + <i>Baby oil</i> 0,5 ml
X2 (3 : 2)	<i>Air Softlens</i> 1,5 ml + <i>Baby oil</i> 1,0 ml
X3 (4 : 1)	<i>Air Softlens</i> 2,0 ml + <i>Baby oil</i> 0,5 ml

X1 = Rasio 1 merupakan rasio dengan perbandingan *air softlens* dan *eyebrow gel* yang seimbang yaitu 0,5 ml.

X2 = Rasio 2 merupakan rasio dengan kandungan *air softlens* lebih banyak dibandingkan dengan *baby oil* dimana *air softlens* 1,5 ml dengan perbandingan *baby oil* 1,0 ml

X3 = Rasio 3 merupakan rasio dengan kandungan *air softlens* paling tinggi yaitu 2,0 dengan perbandingan *baby oil* 0,5 ml

2) Hasil Uji Rasio Perbandingan *Air softlens* dan *Baby oil* pada Hasil Akhir Paes Yogya Putri

Tabel 2. Kruskal-Wallis

Variabel	Kruskal-Wallis H	Df	Asymp. Sig.
Kerataan Paes	24.179	2	0.000
Daya Lekat	26.277	2	0.000
Warna	30.385	2	0.000
Hasil Akhir	21.206	2	0.000
Ketahanan Paes	46.420	2	0.000
Tingkat Kesukaan Observer	24.151	2	0.000

Nilai signifikansi pada masing-masing variabel < 0.05 , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan karena nilai lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ sehingga mampu tolak H_0 dan dapat disimpulkan bahwa perbedaan berpengaruh secara signifikan. Secara statistik antar ketiga Rasio dalam hal kerataan paes, daya lekat, warna, hasil akhir, ketahanan paes, dan tingkat kesukaan observer. Dengan demikian, Rasio yang digunakan memberikan pengaruh nyata terhadap hasil penilaian paes.

Tabel 3. Ranks Kruskal-Wallis

Variabel	Rasio	N	Mean Rank
Kerataan Paes	Rasio 1	30	60.40
	Rasio 2	30	29.83
	Rasio 3	30	46.27
	Total	90	—
Daya Lekat	Rasio 1	30	57.37
	Rasio 2	30	26.87
	Rasio 3	30	52.27
	Total	90	—
Warna	Rasio 1	30	60.85
	Rasio 2	30	26.88
	Rasio 3	30	48.97
	Total	90	—
Hasil Akhir	Rasio 1	30	58.10
	Rasio 2	30	29.42
	Rasio 3	30	48.98
	Total	90	—
Ketahanan Paes	Rasio 1	30	47.93
	Rasio 2	30	22.43
	Rasio 3	30	66.13
	Total	90	—
Tingkat Kesukaan Observer	Rasio 1	30	59.00
	Rasio 2	30	28.33
	Rasio 3	30	49.17
	Total	90	—

Tabel diatas menunjukkan nilai rata-rata peringkat dari masing-masing rasio untuk tiap variabel yang diuji. Berdasarkan tabel Ranks, diketahui bahwa nilai mean rank tertinggi pada variabel Kerataan Paes terdapat pada Rasio 1 (60.40), diikuti oleh Rasio 3 (46.27) dan Rasio 2 (29.83). Ini menunjukkan bahwa dari segi kerataan paes, Rasio 1 dinilai paling baik oleh panelis.

Daya Lekat pada Rasio 1 juga memiliki mean rank tertinggi (57.37), yang berarti rasio ini memberikan daya lekat yang paling optimal dibanding dua Rasio lainnya. Rasio 2 mendapatkan nilai mean rank paling rendah (26.87). Variabel Warna menunjukkan bahwa Rasio 1 kembali menempati urutan tertinggi dengan mean rank (60.85), disusul oleh Rasio 3 (48.97) dan Rasio 2 (26.68). Variabel Hasil Akhir juga menunjukkan bahwa Rasio 1 lebih unggul (58.10), sedangkan Rasio 2 (29.42) dan Rasio 3 (48.98) berada di bawahnya.

Ketahanan Paes dalam Rasio 3 justru memiliki mean rank tertinggi (66.13), diikuti oleh Rasio 1 (47.93) dan

Rasio 2 (22.43). Ini menunjukkan bahwa ketahanan paes paling kuat ditemukan pada Rasio ke 3. Terakhir, pada variabel Tingkat Kesukaan Observer, Rasio 1 memperoleh nilai tertinggi (59.00), sedangkan Rasio 2 kembali menjadi yang terendah (28.33).

Secara keseluruhan, Rasio 1 mendominasi peringkat tertinggi dalam hampir seluruh aspek penilaian kecuali ketahanan paes, di mana Rasio 3 lebih unggul. Hasil ini dapat menjadi dasar untuk merekomendasikan Rasio 1 sebagai Rasio terbaik secara keseluruhan dalam penelitian ini, dengan pertimbangan bahwa aspek ketahanan juga dapat ditingkatkan dengan penyesuaian komposisi tertentu tanpa mengorbankan aspek lainnya.

3) Hasil Rasio Terbaik

Tabel 4. Penilaian Rasio Terbaik

Perbandingan Campuran Rasio		Dasar Penilaian	
Air Softlens	Baby oil		
1	1	1 drop air softlens (1ml) ditambahkan pada Eyebrow gel (1gr) menghasilkan sediaan pada hasil akhir berupa semi-matte dengan ketahanan yang cukup baik	1 drop baby oil (0,5ml) ditambahkan pada Eyebrow gel (1gr) menghasilkan sediaan berbentuk krim yang mudah untuk diaplikasikan
3	2	3 drop air softlens (1,5ml) ditambahkan pada Eyebrow gel (1gr) menghasilkan sediaan pada hasil akhir berupa kilau.	2 drop baby oil (1ml) ditambahkan pada Eyebrow gel (1gr) menghasilkan sediaan berbentuk krim (semi-cair) yang mudah untuk diaplikasikan
4	1	4 drop air softlens (2ml) ditambahkan pada Eyebrow gel (1gr) menghasilkan konsentrasi pada hasil akhir berupa matte dengan ketahanan yang sangat baik	1 drop baby oil (0,5ml) ditambahkan pada Eyebrow gel (1gr) menghasilkan sediaan berbentuk krim (semi-padat) yang kurang baik saat diaplikasikan

Pada hasil eksperimen menunjukkan apabila perubahan konsentrasi antara *baby oil* dan *air softlens* berbanding jauh akan mempengaruhi pada hasil akhir dan bentuk sediaan yang dimana pada konsentrasi *baby oil* ditambahkan lebih banyak akan menghasilkan sediaan krim semi-cair dan hasil akhir yang berkilau sedangkan pada konsentrasi *air softlens* yang

ditambahkan lebih banyak menghasilkan hasil yang matte dengan sediaan krim semi-padat sehingga sulit untuk diaplikasikan.

Pembahasan

Keseluruhan penilaian, Rasio 1 menunjukkan performa paling unggul dalam berbagai aspek penilaian hasil akhir paes, yaitu kerataan, daya lekat, warna, dan kesan visual akhir. Kerataan merupakan salah satu indikator penting dalam pengaplikasian paes karena berkaitan langsung dengan kualitas tampilan dan presisi teknik rias. Paes yang rata dan halus tanpa gumpalan mencerminkan keberhasilan rasio dalam menciptakan tekstur yang stabil dan mudah diaplikasikan. Hasil ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Dewi et al. (2014), yang menyatakan bahwa kestabilan fisik sediaan kosmetik sangat dipengaruhi oleh keberadaan zat aktif serta keseimbangan bahan pengemulsi dan pelarut dalam formulasi.

Rasio 1 memiliki rata-rata 4,6 dengan penilaian baik yaitu paes terlihat halus dan tidak terdapat gumpalan kecil, rasio 1 diperkirakan memiliki komposisi bahan yang lebih seimbang, sehingga distribusi bahan aktif menjadi lebih merata saat diaplikasikan ke permukaan kulit. Rasio 2 memiliki penilaian yang sama dengan rasio 1 yaitu baik namun dengan perbedaan nilai rata-rata akhir 3,7 yang dikatakan dalam kriteria cukup baik hal ini dikarenakan rasio 2 memiliki kandungan minyak yang lebih banyak sehingga kurang stabil kerataannya saat di aplikasikan karena terlalu cair sehingga terlihat kasar namun tidak terdapat gumpalan dan pada rasio 3 memiliki rata-rata akhir 4,2 yang berbeda tidak cukup jauh dengan rasio 1 meskipun terkandung banyak kandungan air yang dapat menjadi zat pemisah yang dimana saat di aplikasikan berupa gumpalan halus yang bisa diratakan secara perlahan. Rasio 1 bisa dikatakan lebih baik daripada rasio 3 pada penilaian karena selain hasilnya yang halus, pengaplikasiannya mudah tidak seperti rasio 3 yang berupa gumpalan kecil dan harus diaplikasikan perlahan, hal ini mempengaruhi pada penilaian efektivitas saat pemakaian meski memiliki hasil akhir yang sama.

Penelitian Septiana (2018) juga mendukung temuan ini, di mana penambahan minyak tertentu ke dalam emulsi terbukti dapat menurunkan viskositas dan menghasilkan sediaan yang lebih mudah digunakan. Dalam konteks ini, penambahan *baby oil* pada *eyebrow gel* mampu mengubah tekstur semi-padat menjadi krim ringan yang lebih mudah dibaurkan ke permukaan kulit dahi, menghasilkan efek visual paes yang padat dan menyatu. Selain kerataan, pencampuran *eyebrow gel* dengan bahan pelarut juga memengaruhi karakteristik fisik lainnya, seperti viskositas, pH, dan daya lekat. Sandhi et al. (2022) menjelaskan bahwa kombinasi antara pengemulsi yang bersifat hidrofilik dan lipofilik

dapat menciptakan stabilitas optimal dalam formulasi berbasis minyak dan air. Dalam hal ini, *eyebrow gel* yang berbasis minyak menunjukkan kompatibilitas yang lebih baik ketika dicampurkan dengan *baby oil*, dibandingkan dengan *air softlens* yang berbasis air.

Hal ini menjadi salah satu alasan mengapa Rasio 1 memiliki rata-rata akhir daya lekat 4,3 dan rasio 2 memiliki rata-rata akhir 4,1 yang dimana penilaian tidak terlalu berbeda jauh. Rasio 1 memiliki rata-rata yang tinggi, karena campuran minyak dengan minyak cenderung lebih stabil dibandingkan minyak dengan air sehingga rasio yang digunakan antara minyak dan air harus tepat sehingga teksturnya yang creamy mudah untuk diaplikasikan dan melekat pada dahi pengantin, jika disentuh tidak akan membekas pada riasan atau dikatakan hasil cukup stabil. Rasio 2 memiliki rata-rata akhir 3,2 termasuk dalam kriteria cukup baik karena kandungan minyak yang lebih banyak sehingga kurang lekat saat di aplikasikan karena teksturnya yang semi-cair sehingga sedikit geser apabila disentuh dan pada rasio 3 dengan hasil akhir yang tidak jauh berbeda dengan rasio 1 yaitu masuk dalam kriteria baik mengandung banyak kandungan air yang dapat melekat dengan baik karena teksturnya yang semi padat dan tidak mudah tergeser namun texture dari hasil rasio tersebut merupakan semi padat. Jika rasio tersebut juga mengandung bahan tambahan seperti beeswax atau lanolin dalam jumlah tepat, maka daya lekat yang dihasilkan menjadi lebih optimal karena kedua bahan tersebut dikenal memiliki sifat adhesif yang baik serta aman untuk kulit.

Warna paes juga menjadi indikator estetika yang sangat penting, terutama dalam riasan tradisional yang menuntut kesan visual kuat dan simbolik. Rasio 1 dengan rata-rata akhir 4,5 menunjukkan warna yang cukup hitam dengan kilau yang dinilai sebagai salah satu keunggulan dalam teknik rias paes. Rasio 2 memiliki rata-rata akhir 3,4 karena kandungan minyak yang lebih banyak sehingga warna yang dihasilkan kurang pekat sedikit keabu-abuan karena hasil akhir terlalu kilau dan pada rasio 3 dengan rata-rata 4,1 mengandung banyak kandungan air yang membuat warna terlihat pekat namun dengan hasil akhir yang terlihat matte. Dikatakan rasio 1 dapat menjadi unggul karena selera responden pada warna saat diaplikasikan, responden menyukai hasil warna yang hitam dengan sedikit kilau pada saat di aplikasikan.

Keberhasilan dalam menghasilkan warna paes yang dominan menandakan bahwa kombinasi bahan dalam Rasio ini mendukung intensitas dan kestabilan pigmen. Jenis dan kualitas minyak yang digunakan juga berperan besar dalam menghasilkan efek kilau yang optimal. Jika minyak yang digunakan tidak seimbang atau kurang stabil, maka kilau dan ketahanan warna paes akan

menurun. Penelitian Yuniar (2024) juga menunjukkan bahwa ketahanan warna pada produk kosmetik sangat dipengaruhi oleh faktor eksternal, seperti gesekan dan paparan minyak, yang juga berlaku dalam riasan paes.

Adapun dalam aspek hasil akhir paes, Rasio 1 kembali menunjukkan nilai rata-rata tertinggi yaitu 4,3. Kombinasi antara *baby oil* dan *air softlens* dalam konsentrasi seimbang dapat menghasilkan struktur krim yang padat namun tetap mudah dibaurkan, sehingga tampilan akhir paes terlihat menyatu rapi dan berkilau. Penggunaan campuran *air softlens* saja berisiko mengalami ketidakstabilan karena perbedaan polaritas dengan *eyebrow gel*. Ketidaksesuaian ini dapat menyebabkan terjadinya pemisahan fase, sebagaimana disebutkan oleh Septiana (2018), terutama bila tidak didukung oleh agen pengemulsi yang memadai. Dikatakan Rasio 2 memiliki kandungan minyak yang lebih banyak sehingga saat di aplikasikan akan lebih susah karena teksturnya yang cair sehingga memiliki rata-rata akhir 3,2 yang dimana masuk pada kriteria baik yaitu hasil terlihat cair dengan hasil yang cukup kilau dan pada rasio 3 dengan rata-rata akhir 4 dikatakan sama seperti rasio 1 dalam kriteria baik akan tetapi rasio 3 mengandung banyak kandungan air yang dapat melekat dengan baik karena teksturnya yang krim semi padat sehingga hasil akhir yang diberikan adalah padat namun tidak berkilau. Penilaian ini kembali pada selera responden, responden lebih menyukai paes dengan hasil akhir padat dengan kilau.

Berbeda dengan aspek estetika, pada aspek ketahanan paes, Rasio 1 dengan rata-rata akhir 4 dan Rasio 2 dengan rata-rata akhir 2,9 tidak menunjukkan hasil terbaik karena kandungan HPMC yang lebih sedikit dibanding dengan Rasio 3 memiliki rata-rata akhir 4,6 yang justru menunjukkan performa terbaik. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun Rasio 3 kurang unggul dari segi tampilan visual, namun memiliki kemampuan lebih tinggi dalam mempertahankan paes selama 3 jam dan hanya sedikit menciptakan noda saat terkena keringat. Ketahanan ini kemungkinan besar dipengaruhi oleh kandungan bahan aktif seperti hidroksipropil metilselulosa, yang dikenal sebagai pengental dan perekat dalam formulasi kosmetik. Bahan ini membentuk krim semi-padat dengan efek matte yang cenderung tidak mudah terhapus, serta mengandung lebih sedikit minyak sehingga mengurangi risiko penguapan.

Menurut Wahyuni (2012), bahan-bahan oklusif seperti ini mampu menghambat terjadinya kehilangan air melalui kulit (*trans-epidermal water loss*), sehingga memperpanjang daya tahan kosmetik di permukaan kulit. Pada rasio 1 masih terdapat pada kriteria baik sama seperti rasio 3 namun penilaian rata-rata terakhir sudah

mendekati dalam kriteria cukup baik dikarenakan rasio 1 memiliki kandungan yang seimbang dimana campuran antara kedua bahan sama namun dengan hasil yang ada rasio 1 menghasilkan noda yang lebih banyak saat terkena keringat setelah 3 jam pemakaian berbeda dengan rasio 3 yang hanya sedikit menciptakan noda sedangkan pada rasio 2 memiliki nilai akhir dengan kriteria tidak baik karena kandungan minyak yang lebih tinggi menyebabkan perubahan warna dan noda yang banyak setelah 3 jam

Tingkat kesukaan observer menjadi indikator penting dalam menentukan rasio terbaik, karena mencerminkan persepsi subjektif pengguna terhadap hasil akhir paes secara keseluruhan. Hasil akhir ini merupakan akumulasi dari semua aspek penilaian, termasuk tekstur, warna, daya sebar, dan kilau. Berdasarkan data yang diperoleh, Rasio 1 memperoleh nilai tertinggi dalam aspek ini yaitu 4,3 dalam kriteria baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa panelis atau observer lebih menyukai hasil tampilan paes yang dihasilkan oleh Rasio 1 dibanding rasio lainnya dikatakan rasio 1 menghasilkan paes yang terlihat rata, daya lekat yang baik, berwarna hitam, hasil akhir padat dan berkilau, memiliki daya lekat yang sangat baik, dan memiliki ketahanan lebih dari 3 jam setelah diaplikasikan. Faktor-faktor seperti tekstur yang halus, warna yang intens, daya lekat yang baik, serta hasil akhir yang tampak menyatu dengan kulit menjadi alasan utama yang mendasari tingkat preferensi ini. Rasio 3 dan 2 memiliki rata-rata akhir 3,9 dan 3,2 yang dimana masuk dalam kriteria cukup baik dimana hasil pada salah satu kriteria terdapat perbedaan yang signifikan seperti dalam daya lekat, ketahanan, atau warna paes.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai perbandingan hasil akhir Paes Yoga Putri dari penggunaan campuran *eyebrow gel* dengan *baby oil* dan *air softlens* dalam berbagai variasi perbandingan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil akhir paes pada setiap formula yang diuji. Rasio 1 menunjukkan performa paling unggul dalam aspek kerataan, warna, daya lekat, dan hasil akhir paes dengan rata-rata akhir yang paling tinggi. Rasio ini menghasilkan tampilan paes yang lebih halus, berwarna hitam pekat, padat, menyatu dengan kulit, dan memiliki kilap yang estetik. Rasio 3 menunjukkan keunggulan dengan rata-rata akhir yang tinggi dengan kriteria baik dalam aspek ketahanan, diduga karena kandungan bahan pengental yang lebih banyak daripada perbandingan rasio lainnya seperti hidroksipropil metilselulosa yang mampu memberikan efek tahan lama di kulit. Rasio 1

merupakan rasio terbaik berdasarkan tingkat kesukaan observer.

Kombinasi antara *eyebrow gel* dan *baby oil* dalam rasio ini memberikan hasil yang secara visual lebih menarik dan dinilai paling estetik oleh para panelis. Rasio ini berhasil menciptakan paes yang tidak hanya memiliki tampilan akhir yang ideal, tetapi juga mampu bertahan cukup lama selama digunakan dalam eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa keseimbangan bahan dan kecocokan fase minyak dalam rasio menjadi faktor penting dalam menciptakan hasil paes yang optimal. Penggunaan *eyebrow gel* yang dikombinasikan dengan *baby oil* dalam proporsi seimbang dapat menjadi inovasi yang efektif dalam menciptakan paes tradisional yang tetap mempertahankan nilai estetika, namun disesuaikan dengan kebutuhan modern akan kepraktisan dan ketahanan.

Saran

Sejalan dengan temuan yang diperoleh dalam penelitian ini, disarankan agar dilakukan penelitian lanjutan yang lebih mendalam terkait rasio optimal *eyebrow gel* sebagai bahan paes. Penelitian tersebut hendaknya mencakup uji stabilitas fisik dan kimia dari campuran *eyebrow gel* dengan berbagai jenis pelarut, serta analisis terhadap keamanan bahan terhadap kulit wajah, khususnya untuk penggunaan dalam jangka waktu yang relatif lama seperti pada riasan pengantin. Selain itu, penting untuk mengevaluasi sejauh mana bahan ini dapat mempertahankan kualitas riasan dalam berbagai kondisi lingkungan, guna memastikan ketahanannya secara praktis di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilita, W., Suhartiningsih, D. H., & Pd, M. (2016). Pengaruh Jenis Kosmetik Body Painting dan Volume *Baby oil* Terhadap Hasil Jadi Face Painting (Vol. 05).
- Ardani, E. P., Fernanda, M. H. F., Lutfiati, D., & Usodoningtyas, S. (2024). Perbedaan Hasil Tata Rias Pesta Pada Wanita Dewasa Pengguna Skincare Dengan Menggunakan Beberapa Jenis Foundation. *Jurnal Tata Rias*, 13(3), 340-347.
- Azzahra, N. A., Evawati, D., & Nuraini, I. (2024). Pengaruh Foundation Liquid Terhadap Rias Wajah Flawless Makeup Kulit Berminyak dan Kering. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisplin*, Vol. 2 No. 3.
- Fatimah, N. A., & Maspiyah. (2020). Analisis Perbandingan Penggunaan Pomade dan Pensil Alis pada Riasan Pengantin Modern. *Jurnal Tata Rias*, 09(2), 292–298.
- Indadihayati, W., Juniastuti, E., & Tritanti, A. (2023). Development of Practical Package for Pidih Cosmetic in Traditional Bridal Learning. In *Proceedings of the 4th Vocational Education International Conference (VEIC 2022)* (pp. 452–463). Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-494069-47-3_52
- Lestari, M. W. P. A., & Lutfiati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Jenis Eyeshadow Sebagai Finishing Paes Terhadap Hasil Tata Rias Pengantin Solo Putri. *Jurnal Tata Rias*, 9(1).
- Marmien Sardjono Yosodipuro.1996. *Rias Pengantin Gaya Yogyakarta Dengan Segala Upacaranya*. Yogyakarta: Karnikus.
- Murtiadji, Sri Padmi dan Suwardanidjaja. 2014. *Tata Rias Pengantin & Adat Pernikahan Gaya Yogyakarta Klasik Corak Puteri*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. Riefky Tienuk, dkk. 2012. *Tata Rias Pengantin Yogyakarta Ksatria Ageng Selikuran & Kesatrian*. Yogyakarta: Kanisus.
- Nurwita, A. S. (2020). *Penggunaan Kosmetika Celak Gel (Gel Eyeliner) Sebagai Bahan Paes Pengantin Yogya Putri*. (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Jakarta).
- Pancawardani, F. P., & Maspiyah. (2013). *Pengaruh Penggunaan Jenis Kosmetik Terhadap Hasil Paes Tata Rias Pengantin Yogya Putri* (Vol. 02).
- Putri, M. W., Lestari, A., Lutfiati, D. D., & Kes, M. (2020). *Pengaruh Penggunaan Jenis Eyeshadow Sebagai Finishing Paes Terhadap Hasil Tata Rias Pengantin Solo Putri*.
- R. Sri Supadmi Murtadji dan R. Suwardanidjaja. 2004. *Merias Wajah Pengantin Barat dan Yogya Putri*.
- Rahmawati, K. D., & Puspitorini, A. (2019). *Perbandingan Penggunaan Eyebrow gel dan Eyebrow Pencil Terhadap Hasil Koreksi Alis Pada Tata Rias Wajah Pesta*. *Jurnal Tata Rias*, 8(3).
- Riftiantiana, Alma Idah (2021) *Perbandingan Hasil Pemakaian Paes Cat Body Painting Dan Pidih Terhadap Make Up Solo Putri*. Skripsi thesis, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
- Sandhi, B. G. F., Cahyani, I. M., Purwanto, U. R. E., & Indriyanti, E. (2022). Optimasi span 80 dan tween 80 dalam krim alas bedak dibenzalaseton sebagai tabir surya. *Jurnal Farmasi Medica/Pharmacy Medical Journal (PMJ)*, 5(1), 14-19.
- Septiana, W. I. N. D. A. (2018). *Pengaruh Penggunaan Ekstrak Daun Salam, Daun Sirih, dan Serai Sebagai Pengawet Alami Tahu Terhadap Sifat Organoleptik*.
- Wahyuni, E. T. (2012). *Efektivitas virgin coconut oil terhadap transepidermal water loss pada penderita dermatitis atopik anak* (Doctoral dissertation, Universitas Hasanuddin).
- Yuniar, P. F. (2024). Uji Karakteristik dan Ketahanan Warna Formulasi Sediaan Lipstik dari Buah Naga Merah (*Hylocereus Polyrhizus*) Sebagai Pewarna Alami. *Java Health Journal*, 11(2).

PENGARUH KONTEN TIKTOK @GALIH.MAKEUPARTIS TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN PRODUK MAKEUP MAHASISWI S1 PENDIDIKAN TATA RIAS UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

Mella Elva Retha

S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

mellaelva.21043@mhs.unesa.ac.id

Nia Kusstianti¹, Nieke Andina Wijaya², Mutimmatul Faidah³

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

niakusstianti@unesa.ac.id

Abstrak

Kemajuan teknologi digital telah merevolusi pola konsumen dalam mengakses informasi serta memengaruhi proses pembentukan preferensi mereka terhadap produk *makeup*. Media sosial, khususnya TikTok, kini menjadi platform strategis bagi *beauty influencer* dalam menyampaikan edukasi, ulasan, dan rekomendasi produk. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dan seberapa besar pengaruh konten TikTok @galih.makeupartis terhadap keputusan pembelian produk makeup pada mahasiswi S1 Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Surabaya. Studi ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif. Data diambil melalui penyebaran kuesioner kepada 55 responden, kemudian dianalisis menggunakan teknik regresi linier sederhana. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa konten yang disajikan oleh akun TikTok @galih.makeupartis memiliki pengaruh signifikan terhadap putusan pembelian, dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dan t hitung sebesar $6,954 > t$ tabel 2,006. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,477 memperlihatkan bahwa 47,7% keputusan pembelian dapat dijelaskan oleh konten TikTok tersebut. Temuan ini mengindikasikan bahwa konten audio visual dan naratif dari *beauty influencer* di TikTok memiliki peran penting dalam membentuk keputusan pembelian, khususnya di kalangan mahasiswi tata rias.

Kata Kunci: Konten, TikTok, @galih.makeupartis, Keputusan pembelian, Produk

Abstract

The development of digital technology has transformed the way consumers obtain information and form preferences regarding makeup products. Social media, particularly TikTok, has become a strategic platform for beauty influencers to share educational content, reviews, and product recommendations. This study aims to determine whether there is an influence, and to what extent, the TikTok content of @galih.makeupartis affects the purchasing decisions of undergraduate students majoring in Beauty Education at Universitas Negeri Surabaya. This research employs a quantitative approach with an associative research type. Data were collected through questionnaires distributed to 55 respondents and analyzed using a simple linear regression test. The results show that the TikTok content of @galih.makeupartis has a significant influence on purchasing decisions, with a significance value of $0.000 < 0.05$ and a t -count of $6.954 > t$ -table of 2.006. The coefficient of determination (R^2) value of 0.477 indicates that 47.7% of the purchase decision can be explain by the TikTok content. These findings indicate that the audiovisual and narrative content of beauty influencers on TikTok plays an important role in shaping purchasing decisions, particularly among beauty education students.

Keywords: Content, TikTok, @galih.makeupartis, Purchase decision, Product

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membuat perbedaan besar pada banyak aspek kehidupan manusia, termasuk industri kecantikan. Satu diantara efek yang nyata terlihat yaitu cara konsumen memperoleh informasi dan menentukan preferensi mereka terhadap produk kecantikan. Revolusi digital membawa media sosial menjadi sumber informasi penting yang sangat memengaruhi proses pengambilan keputusan pembelian. Nuraini dan Aulia (2024) menemukan bahwa karena media sosial dapat menyampaikan

informasi secara cepat, menarik, dan interaktif, mereka bisaengaruhi keputusan pembelian konsumen. Maka sebab itu, kehadiran *influencer* dan konten kreator di platform seperti TikTok menjadi semakin signifikan dalam membentuk persepsi dan pilihan konsumen.

Galih Pamungkas merupakan seorang *Make-Up Artist* (MUA) sekaligus *beauty influencer* yang cukup dikenal di TikTok melalui akun pribadinya @galih.makeupartis. Ia secara konsisten membagikan konten edukatif terkait teknik rias serta ulasan produk kecantikan, yang informasi dan penyampaiannya dianggap relevan serta diminati oleh audiens

muda (Nur Kholifah, 2024). Melalui gaya penyampaian yang informatif dan interaktif, konten dari Galih menjadi sumber inspirasi sekaligus pembelajaran tidak langsung bagi para pemula di bidang kecantikan.

TikTok kini tidak terbatas pada hiburan, melainkan telah berevolusi menjadi sebuah platform edukasi yang efektif dalam menyebarkan informasi produk kecantikan dengan cara yang tidak rumit ditelaah serta meningkatkan ketertarikan pengguna muda. Meskipun demikian, sejauh ini belum terdapat penelitian yang secara khusus mengkaji seberapa besar pengaruh konten TikTok akun @galih.makeupartis terhadap keputusan pembelian produk *makeup*, khususnya di kalangan mahasiswi S1 Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Surabaya. Padahal, dua faktor utama yang berpotensi memengaruhi perilaku konsumen di era digital adalah kredibilitas *influencer* dan metode penyampaian konten melalui platform media sosial (Widayati, 2020).

Menurut penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Aprianti, Putri, & Fujiasti (2025) peran *beauty influencer* terbukti memberikan Imbas yang nyata terhadap perilaku pembelian konsumen, yang dipengaruhi oleh daya tarik visual serta tingkat kredibilitas dan kepercayaan yang dimiliki oleh *beauty influencer* tersebut. Dari delapan orang yang mengikuti survei pra-penelitian, enam orang tergugah untuk melakukan pembelian setelah terpapar konten yang diunggah Galih, dan lima orang menindaklanjuti ketergugahan dengan pembelian produk secara langsung. Dengan mempertimbangkan situasi ini, kebutuhan akan penelitian ini muncul dari karena belum ada informasi yang cukup mengenai bagaimana konten dari *beauty influencer* seperti Galih berdampak pada keputusan pembelian produk *makeup*.

Media sosial adalah wadah digital yang memfasilitasi individu dalam menciptakan, mendistribusikan, serta berinteraksi secara dinamis dengan beragam jenis konten. Menurut Kaplan dan Haenlein (2010), sosmed bisa diartikan sebagai sekelompok layanan daring yang dikembangkan di atas prinsip dan teknologi Web 2.0, yang memfasilitasi pengguna dalam memproduksi sekaligus berbagi konten secara aktif. Sosmed dapat dikategorikan berdasarkan jenis konten dan fungsinya. Contohnya termasuk media berbasis teks (Twitter/X, Threads), media berbasis gambar (Instagram, Pinterest), video pendek maupun panjang (TikTok, YouTube, SnackVideo), dan media sosial umum (Facebook, LinkedIn). Pada penelitian ini, media sosial yang menjadi fokus adalah TikTok; *beauty influencer* seperti @galih.makeupartis menggunakan platform ini untuk

berbagi konten terkait seperti video tutorial, ulasan produk, dan hasil akhir riasan wajah.

TikTok merupakan salah satu sosmed yang didasarkan klip singkat yang memberikan keleluasaan bagi penggunanya untuk memproduksi, menyunting, dan menyebarkan konten visual dengan rentang waktu antara 15 detik sampai 10 menit.. Penelitian menunjukkan bahwa motivasi seperti keinginan berekspresi, hiburan, dan interaksi sosial sangat berpengaruh pada penggunaan TikTok, utamanya pada golongan generasi muda, yang cenderung responsif terhadap konten visual yang ekspresif dan mudah dibagikan (Omar & Dequan, 2020). Selain itu, fitur *For You Page* (FYP) pada TikTok memanfaatkan algoritma yang didukung oleh kecerdasan buatan (AI) untuk mengevaluasi pola interaksi pengguna, sehingga mampu menampilkan sajian yang sesuai dengan preferensi masing-masing individu, sehingga dapat memperluas jangkauan konten promosi dan meningkatkan peluang produk dikenal serta diminati oleh audiens yang tepat. Oleh karena itu, TikTok menjadi media promosi strategis yang dapat meningkatkan minat beli melalui tayangan konten yang komunikatif dan menarik secara estetis.

Konten merupakan elemen penting dalam pemasaran digital modern karena mampu memberikan nilai langsung kepada konsumen tanpa bergantung pada promosi yang eksplisit. Selain itu, konten menjadi alat yang memperkuat hubungan antara konsumen dan merek melalui interaksi digital yang berkelanjutan. Konten digital dapat didefinisikan sebagai segala bentuk informasi yang dibuat dan didistribusikan melalui platform elektronik untuk membangun komunikasi yang efektif serta relevan dengan audiensnya. Di media sosial, konten biasanya dikategorikan dalam bentuk teks, gambar, audio, dan audiovisual. Format video pendek dan dinamis seperti yang banyak digunakan pada TikTok, Instagram Reels, dan YouTube Shorts, memberikan pengalaman yang lebih menarik dan mudah dicerna oleh pengguna (Omar & Dequan, 2020). Konten yang menarik dan sesuai kebutuhan konsumen berpotensi besar untuk dibagikan secara luas dan memengaruhi perilaku pembelian (Pulizzi, 2016).

Influencer adalah individu yang dapat memengaruhi persepsi, opini, dan perilaku pengikutnya melalui aktivitas digital, khususnya di media sosial. Menurut Model Kredibilitas *Influencer* yang dikembangkan oleh Sokolova dan Perez (2021), pengaruh *influencer* dapat dipahami melalui empat dimensi utama, yaitu kepercayaan, keahlian, daya tarik, dan keaslian. Dimensi-dimensi ini sangat berperan dalam membangun kredibilitas *influencer* di mata audiens, sehingga memengaruhi sikap serta keputusan

pembelian mereka secara signifikan. Kepercayaan diartikan sebagai integritas dan kejujuran influencer, keahlian mencakup pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki, daya tarik meliputi aspek estetika dan kepribadian yang menyenangkan, sedangkan keaslian adalah kemampuan *influencer* untuk tampil jujur dan konsisten dengan personal brandingnya. Ketika keempat dimensi ini terpenuhi, *influencer* mampu menciptakan hubungan yang kuat dengan pengikutnya serta meningkatkan efektivitas komunikasi pemasaran digital. Konsumen melewati proses psikologis dan perilaku yang disebut “keputusan pembelian” ketika mereka memilih suatu barang atau jasa dari berbagai alternatif untuk mencukupi kebutuhan dan kemauan tertentu. Kotler dan Keller (2016) menyatakan bahwa selain pertimbangan rasional, pertimbangan emosional dan sosial juga memengaruhi keputusan pembelian konsumen. Unsur-unsur ini menciptakan persepsi dan tindakan konsumen pada produk.

Tata rias wajah atau makeup merupakan proses artistik dalam memodifikasi tampilan wajah seseorang dari bentuk alaminya menggunakan berbagai alat dan produk kosmetik. DwiYanti et al. (2016:11) menyatakan bahwa makeup adalah seni yang dapat diaplikasikan pada beragam bentuk wajah dan warna kulit, di mana nilai estetika cipta, karya, dan kreasi tidak dapat diukur secara mutlak. Sementara itu, menurut Santa (2018), *makeup* adalah aktivitas merombak tampilan wajah dari visual semula dengan alat penunjang riasan. Produk *makeup* merupakan serangkaian produk kosmetik yang digunakan untuk menonjolkan keindahan wajah, menutupi kekurangan seperti bekas jerawat atau flek hitam, serta meningkatkan kepercayaan diri penggunanya. Makeup diaplikasikan dengan teknik dan pemilihan warna yang tepat agar hasil riasan tampak lebih menarik dan estetik. Jenis-jenis produk makeup yang umum digunakan meliputi cushion, foundation, concealer, blush, eyeshadow, bedak, mascara, eyeliner, eyebrow, lipstik, dan berbagai produk lainnya yang terus berkembang mengikuti tren dan kebutuhan wanita Indonesia (Trianingtyas et al., 2025).

Metode etnografi digunakan untuk memahami fenomena sosial-budaya dalam konteks ruang digital, dan ini disebut etnografi virtual. Karena aktivitas digital tertanam (*embedded*), melekat (*embodied*), dan menjadi bagian dari praktik keseharian (*everyday*), praktik online telah menjadi bagian integral dari rutinitas harian pengguna (Hine, 2015). Metode ini digunakan untuk mengawasi konten yang diunggah oleh akun @galih.makeupartis, yang mencakup teknik *makeup*, gaya penyampaian, dan cara audiens terlibat.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif. Pokok bahasan studi ini adalah untuk mengidentifikasi terdapat hubungan atau pengaruh antara dua variabel yang diteliti: konten TikTok @galih.makeupartis (variabel X) dan keputusan pembelian produk *makeup* mahasiswa S1 Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Surabaya (variabel Y). Studi ini dilakukan di kampus 1 Ketintang Universitas Negeri Surabaya. Kampus ini terletak di Jl. Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya, Jawa Timur 60231. Namun, pengamatan konten dilakukan secara etnografi virtual melalui aplikasi TikTok dengan mengamati akun pribadi @galih.makeupartis. Data dalam penelitian ini dihimpun melalui kuesioner berskala Likert.

Tabel 1. Skala *likert*

No.	Pernyataan	Kode	Skor
1.	Sangat Setuju	SS	5
2.	Setuju	S	4
3.	Netral	N	3
4.	Tidak Setuju	TS	2
5.	Sangat Tidak Setuju	STS	1

(Sumber: Sugiyono, 2017:93)

Sebagai bagian dari teknik pengumpulan data, peneliti menggunakan observasi etnografi virtual untuk memahami karakteristik konten TikTok akun @galih.makeupartis. Pendekatan kualitatif digunakan untuk melengkapi pendekatan kuantitatif dengan tujuan mempelajari struktur, makna, dan konteks sosial di balik konten online yang disajikan oleh *influencer* kecantikan tersebut. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah:

Uji Validitas

Dalam pendekatan kuantitatif, validitas konstruk sangat penting karena variabel seperti “pengaruh konten TikTok” dan “keputusan pembelian” harus dijabarkan ke dalam indikator konkret karena mereka bersifat abstrak. Menurut Ghozali (2018:47), validitas item berkorelasi positif dengan skor total.

Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dilakukan dengan memfungsikan teknik Cronbach’s Alpha melalui bantuan perangkat lunak SPSS versi 27, guna menilai konsistensi internal antar item dalam satu variabel. Menurut Ghozali (2018:70), sebuah instrumen dikategorikan reliabel apabila nilai Cronbach’s Alpha-nya melampaui angka 0,60. Rentang nilai alpha antara 0,80 hingga 1,00 menunjukkan tingkat reliabilitas yang sangat tinggi, sedangkan nilai antara 0,60 hingga 0,79 termasuk dalam kategori tinggi. Nilai yang berada pada kisaran 0,40 hingga 0,59 diklasifikasikan sebagai

sedang, dan apabila berada di bawah 0,40 maka dianggap memiliki reliabilitas yang rendah.

Uji Normalitas

Nilai residual diuji normalitasnya dalam rangka memastikan asumsi distribusi normal. Nilai signifikansi (Asympt. Sig. 2-tailed) dianggap terdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih dari 0,05.

Uji Linieritas

Studi ini membandingkan model linier dan non-linier untuk menguji linieritas menggunakan uji ANOVA linieritas. Jika nilai signifikans deviasi linearitas melebihi 0,05, hubungan antar variabel dianggap linear (Ghozali, 2018). Sebagai hasilnya, analisis regresi linier sederhana layak dilakukan karena ada hubungan linear antara keputusan mahasiswi Pendidikan Tata Rias S1 di UNESA untuk membeli produk kosmetik.

Uji Regresi Linier Sederhana

Studi ini menggunakan uji regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh konten TikTok dari akun @galih.makeupartis (X) terhadap keputusan mahasiswi S1 Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Surabaya (Y) untuk membeli produk makeup. Hasil uji regresi ini membentuk dasar untuk kesimpulan tentang kekuatan dan arah pengaruh konten TikTok terhadap keputusan pembelian.

Uji T

Menurut Sugiyono (2017:98), menyatakan bahwa uji *t* digunakan untuk menguji signifikansi pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dalam regresi. Dalam penelitian kuantitatif, uji ini sangat penting untuk membuktikan hipotesis parsial. Studi ini menerapkan uji *t* untuk mengevaluasi bagaimana konten TikTok @galih.makeupartis memengaruhi keputusan mahasiswi Pendidikan Tata Rias UNESA untuk membeli produk *makeup*.

Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Studi ini menggunakan koefisien determinasi untuk mengetahui seberapa besar pengaruh konten TikTok @galih.makeupartis terhadap keputusan mahasiswi Pendidikan Tata Rias UNESA untuk membeli produk *makeup*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Etnografi Virtual Profil TikTok @galih.makeupartis

Menurut observasi virtual yang telah dilakukan peneliti pada bulan Juni 2025, akun ini memiliki 730

ribu pengikut, 511 akun yang mengikutinya, dan 44,4 juta *likes* untuk videonya secara keseluruhan. Setiap hari, Galih secara aktif mengunggah tiga hingga lima video, yang kebanyakan berisi tutorial *makeup*, cuplikan proses rias di lapangan, panduan untuk menjadi MUA, *review* produk dan pemakaian kosmetik, dan gaya komunikasi pribadi.

Etnografi Virtual terhadap Konten TikTok @galih.makeupartis

Selama bulan April hingga Juni 2025, peneliti melakukan observasi etnografi virtual pada konten yang diunggah oleh akun TikTok @galih.makeupartis. Dari ratusan video yang dipublikasikan, peneliti memilih lima yang memenuhi tiga kriteria berikut: (1) menampilkan teknik *makeup* secara menyeluruh, (2) menunjukkan gaya komunikasi khas Galih, dan (3) menerima respons positif melalui *like*, komentar, atau *share*.

Hasil Penelitian Kuantitatif

Karakteristik Responden

Dalam penelitian ini, responden dimasukkan ke dalam empat kategori berdasarkan jenis kelamin, usia, program studi, dan angkatan. Data ini dikumpulkan lewat kuesioner online yang digunakan Google Form. Semua responden adalah mahasiswi perempuan, sebanyak 55 orang atau 100%, dan sebagian besar responden berada di rentang usia 22 hingga 23 tahun, yaitu 25 orang atau 45,5%. Sasaran utama penelitian ini merupakan mahasiswi S1 Pendidikan Tata Rias, dengan jumlah total responden sebanyak 55 orang atau 100%. Responden didistribusikan secara seimbang berdasarkan angkatan kuliah, yaitu dari tahun akademik 2021 hingga 2024.

Statistik Deskriptif

Tabel 1. Statistik Deskriptif

Descriptive Statistic					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pengaruh Konten	55	39	47	43,64	1,957
Keputusan Pembelian	55	39	47	43,36	1,1799
Valid N (listwise)	55				

Uji Validitas

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa nilai *r* hitung pada setiap item pernyataan terkait variabel Pengaruh Konten TikTok dan Keputusan Pembelian melebihi nilai *r* tabel. Sehingga semua poin pernyataan dalam kuesioner dinyatakan valid. Hal ini mengindikasikan bahwa setiap item dapat mencerminkan konstruk yang diukur secara akurat dan selaras dengan konstruk teoritis yang diterapkan dalam penelitian ini.

Uji Reliabilitas

Untuk variabel Pengaruh Konten TikTok, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,929. Nilai ini menunjukkan bahwa alat ukur mempunyai tingkat tingkat keseragaman respons yang signifikan, karena nilai ini jauh di atas batas minimum reliabilitas, yaitu 0,60. Artinya, semua item yang termasuk dalam variabel tersebut dapat diandalkan untuk mengukur secara konsisten persepsi responden terhadap konten dari TikTok. Di sisi lain, variabel Keputusan Pembelian menerima nilai *Alpha Cronbach* sebesar 0,941, yang menunjukkan bahwa itu juga masuk diklasifikasikan yang sangat konsisten. Hal ini menerangkan bahwa item pernyataan pada variabel ini sangat andal dan stabil dalam mengukur kecenderungan responden untuk membuat keputusan pembelian.

Uji Normalitas

Tabel 2. Uji normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		55
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0363476
	Std. Deviation	1,31441418
Most Extreme Differences	Absolute	,109
	Positive	,061
	Negative	-,109
Test Statistic		,109
Asymp. Sig. (2-tailed)		,158 ^c

Uji Linieritas

Hasil pengujian ditunjukkan pada baris *Deviation from Linearity*, di mana nilai signifikansi sebesar 0,578 lebih tinggi dibandingkan tingkat signifikansi 0,05. Hal ini mengindikasikan tidak adanya penyimpangan terhadap asumsi linearitas. Dengan demikian, hubungan antara kedua variabel dapat direpresentasikan secara linear, sehingga model regresi linier sederhana dinyatakan sesuai untuk diterapkan di penelitian ini.

Uji Regresi Linier Sederhana

Berdasarkan hasil uji ANOVA melalui analisis regresi linier sederhana, diperoleh nilai F hitung sebesar 48,354 dengan tingkat signifikansi 0,001. Nilai signifikansi tersebut jauh di bawah batas probabilitas $\alpha = 0,05$, apat dinyatakan bahwa model regresi yang digunakan dalam studi ini memiliki signifikansi statistik yang kuat. Ini mengindikasikan bahwa konten TikTok memberikan kontribusi nyata dalam membentuk keputusan pembelian. Dengan demikian, model yang dirancang mampu memetakan hubungan

fungsi antara variabel independen dan variabel dependen secara efektif.

Tabel 3. Hasil persamaan uji linier sederhana

Coefficients ^a						
		Unstandardized Coefficients		Standar Coefficients		
Model		B	Syd. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	15,654	3,989		3,925	<,001
	PKT	,635	,091	,691	6,954	<,001

Uji T

Tabel 5. Uji T (Parsial)

Coefficients ^a						
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	15,654	3,989		3,925	<,001
	PKT	,635	,091	,691	6,954	<,001

Uji Koefisien Determinasi (R²)

Tabel 4. Uji koefisien determinasi (R²)

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,691 ^a	,477	,467	1,313

Pembahasan

Menurut hasil analisis regresi linier sederhana, konten TikTok dari akun @galih.makeupartis memengaruhi keputusan mahasiswa S1 Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Surabaya untuk membeli produk makeup. Nilai signifikansi sebesar 0,000 (di bawah 0,05), nilai t-hitung sebesar 6,954 (di atas t-tabel 2,006), dan koefisien regresi 0,635. Artinya, setiap peningkatan persepsi positif terhadap konten TikTok akan meningkatkan keputusan pembelian sebesar 0,635 poin. Ini ditunjukkan oleh nilai koefisien determinasi (R²) sebesar 0,477 bahwa 47,7% varian pada keputusan pembelian disebabkan oleh konten TikTok, sedangkan faktor lain di luar model. Hasilnya menunjukkan bahwa konten TikTok memengaruhi keputusan pembelian konsumen.

Hasil ini selaras dengan Model Kredibilitas *Influencer* oleh Sokolova dan Perez (2021), yang menjelaskan bahwa persepsi audiens tentang keahlian, kejujuran, daya tarik, dan keaslian *influencer* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap respons mereka. Dalam situasi ini, Galih *Makeup Artist* menunjukkan ciri-ciri kredibilitas melalui cara menyampaikan informasi secara jelas, menarik, dan personal. Kredibilitas ini sangat penting untuk menumbuhkan rasa percaya konsumen pada review produk yang mereka berikan. Saat konsumen merasakan bahwa

informasi yang diberikan asli dan berasal dari sumber yang ahli, mereka cenderung mengikutinya. Hal ini juga meningkatkan pengaruh konten pada sikap dan keputusan pembelian.

Temuan ini juga didukung oleh *Social Media Engagement Model* dari Hollebeek dan Macky (2019), yang menyatakan bahwa keterlibatan kognitif, emosional, dan perilaku memainkan peran penting dalam menentukan efektivitas konten digital. Dalam penelitian ini, mahasiswi menunjukkan keterlibatan melalui perhatian terhadap isi konten, perasaan tertarik atau terinspirasi, serta tindakan nyata seperti like, comment, atau share video. Semakin tinggi tingkat keterlibatan ini, makin tinggi peluang konten memengaruhi preferensi dan keputusan pembelian. Interaksi yang intensif antara audiens dan konten mencerminkan terbangunnya hubungan digital yang kuat. Hal menegaskan apabila *engagement* memegang peranan sentral dalam tercapainya keberhasilan promosi di media sosial.

Selain itu, penelitian oleh Izzaty dan Utami (2024) menunjukkan bahwa konten iklan dan *influencer* yang dipromosikan di TikTok punya pengaruh yang tinggi terhadap keinginan untuk membeli produk kosmetik Madame Gie. Studi tersebut menemukan bahwa kedua faktor ini bertanggung jawab atas 79,3% variasi dalam intensi pembelian. Dengan demikian, konten yang menarik dan dapat dipercaya dari TikTok memiliki potensi besar untuk memengaruhi pilihan pelanggan. Hasil ini menegaskan bahwa kualitas konten dan kredibilitas *influencer* sangat penting sebagai penggerak utama dalam pemasaran digital. Untuk memaksimalkan dampak *influencer* kecantikan dan merk kosmetik harus membuat strategi konten yang relevan, emosional, dan komunikatif.

PENUTUP

Simpulan

Konten TikTok @galih.makeupartis sangat memengaruhi keputusan untuk membeli produk makeup. Hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan bahwa nilai signifikansi adalah 0,000, kurang dari taraf signifikansi 0,05. Secara sederhana dapat dikatakan, hipotesis alternatif (H_a) diterima, dan konten dari @galih.makeupartis di TikTok secara statistik terbukti berdampak pada keputusan mahasiswi untuk membeli sesuatu. Menurut nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,477, konten TikTok yang diunggah oleh akun @galih.makeupartis bertanggung jawab atas 47,7 persen variasi dalam keputusan pembelian produk *makeup*, sedangkan 52,3 persen lainnya dipengaruhi Aspek lain yang tidak terakomodasi dalam rancangan.

Saran

Influencer dan kreator konten disarankan untuk terus membuat konten yang bukan semata-mata te memikat secara estetis tapi turut berisi informasi yang relevan dan kredibel. Ini akan membantu mereka meningkatkan kepercayaan dan keterlibatan konsumen. Pemilik merk kosmetik harus menggandeng *influencer* yang memiliki berintegritas dan memiliki *engagement* tinggi di TikTok sebagai bagian dari strategi pemasaran digital yang efektif. Untuk penelitian lebih lanjut, disarankan untuk melakukan pengembangan dengan memasukkan aspek eksternal yang diduga memengaruhi keputusan, seperti nilai jual, mutu barang, dan promosi media lainnya. Selain itu, untuk mendapatkan hasil yang lebih representatif, sampel harus diperluas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianti, D., Putri, W., & Fujiasti, S. N. (2025). Transformasi Perilaku Konsumen Muda dalam Memilih Skincare The Originote Akibat Eksistensi Beauty Influencer TikTok di Kota Bandung. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(7.B), 47-56.
- Dwiyanti, Sri. 2016. Tata Rias Wajah. Surabaya : UNESA UNIVERSITY PRESS.
- Ghozali, I. (2018). Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25 (Edisi 9). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hine, Christine. (2015). Etnografi untuk Internet: Menyelami Interaksi Digital yang Terlibat, Berwujud, dan Sehari-hari. London: Bloomsbury Publishing.
- Hollebeek, L. D., & Macky, K. (2019). Digital Content Marketing's Role in Fostering Consumer Engagement, Trust, and Value: Framework, Fundamental Propositions, and Implications. *Journal of Interactive Marketing*, 45, 27-41.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). Marketing Management (15th ed.). Pearson Education Limited.
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Pengguna Dunia, Bersatulah! Tantangan dan Peluang Media Sosial. *Business Horizons*, 53(1), 59-68.
- Nuraini, A., & Aulia, R. (2024). Peran Media Sosial dalam Mempengaruhi Keputusan Pembelian. *Jurnal Komunikasi Kontemporer*, 8(1), 12-20.
- Omar, B., & Viewing, Sharing, or Producing: How Personality and Motivation Shape TikTok Engagement Patterns. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(04), 121-137.
- Pulizzi, J. (2016). Konten Epik sebagai Solusi Pemasaran Modern: Menciptakan Narasi Otentik untuk Menjangkau Konsumen di

Tengah Ledakan Informasi. *McGraw-Hill Education*.

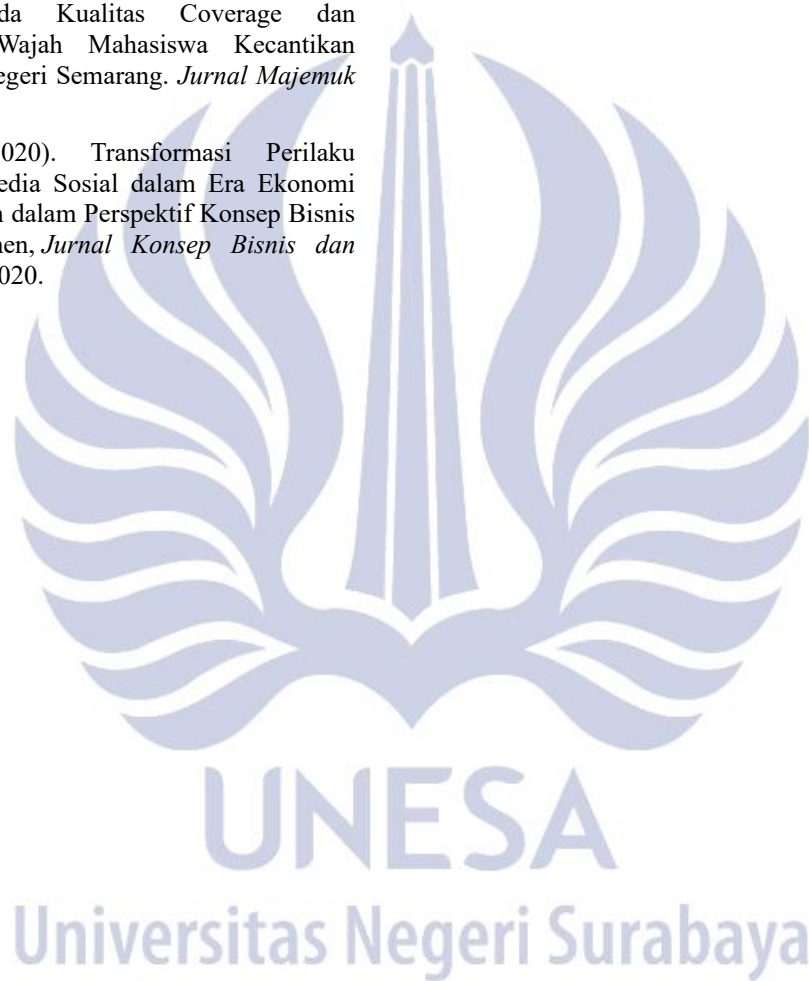
Santa Clara, 2018. Kontribusi Pelatihan Rias Pengantin terhadap Kesejahteraan Ekonomi Keluarga: Penelitian di LKP SUCSES, Desa Sukarapih, Kecamatan Sukarame.

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sokolova, K., & Perez, C. (2021). Why social media influencers are more credible than traditional celebrities: The case of TikTok. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 60, 102476.

Trianingtyas, dkk (2025) Penggunaan Cushion Skintific pada Kualitas Coverage dan Penampilan Wajah Mahasiswa Kecantikan Universitas Negeri Semarang. *Jurnal Majemuk* 4(1), 173-182.

Widayati, Tri. (2020). Transformasi Perilaku Konsumen Media Sosial dalam Era Ekonomi Digital: Telaah dalam Perspektif Konsep Bisnis dan Manajemen, *Jurnal Konsep Bisnis dan Manajemen*, 2020.



PERWUJUDAN *SPECIAL EFFECTS* MAKEUP KARAKTER LEMBU SURO DALAM VISUALISASI MITOLOGI JAWA MENGGUNAKAN *LIQUID LATEX*

Putri Ardiana

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

putriardiana.21059@mhs.unesa.ac.id

Maspiyah¹, Nia Kusstianti², Dindy Sinta Megasari³

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

maspiyah@unesa.ac.id

Abstrak

Lembu Suro merupakan tokoh mitologi Jawa yang menggambarkan sosok setengah manusia dan setengah lembu dengan karakteristik marah, kuat, dan mistis. Visualisasi tokoh ini menuntut pendekatan artistik yang tidak hanya kuat secara estetis tetapi juga mampu mengekspresikan narasi budaya secara emosional. Teknik yang digunakan adalah *Special Effects Makeup* (SFX Makeup) berbasis prostetik. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan desain *Special Effects Makeup* Lembu Suro yang mampu merefleksikan karakteristik fisik dan emosional tokoh mitologi Jawa, terutama dalam ekspresi marah; (2) mengetahui hasil perwujudan *Special Effects Makeup* Lembu Suro dengan menggunakan *liquid latex*; dan (3) mengetahui hasil penilaian responden terhadap perwujudan karakter tersebut. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup lima tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Desain divalidasi oleh tiga ahli (tata rias, seni rupa, dan SFX Makeup), sedangkan perwujudan dinilai oleh 30 responden terlatih di bidang tata rias karakter. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain pertama dipilih dengan persentase kelayakan sebesar 96% yang berarti dikatakan mampu merefleksikan karakteristik fisik dan emosional tokoh mitologi Jawa, terutama dalam ekspresi marah. Perwujudan karakter mencakup *lifecasting, sculpting, molding, applying prosthetic, painting* dan *finishing*. Penilaian responden terhadap perwujudan karakter memperoleh skor presentase rata-rata sebesar 88,67%, termasuk dalam kategori “Sangat Sesuai” sehingga dapat dikatakan bahwa penilaian responden terhadap perwujudan *Special Effects Makeup* karakter Lembu Suro sudah sangat sesuai dengan desain karakter yang telah dirancang. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *liquid latex* dalam teknik SFX Makeup efektif dalam mewujudkan karakter mitologi secara visual, emosional, dan naratif, serta dapat menjadi sarana pelestarian budaya lokal melalui pendekatan seni *modern* berbasis rias karakter.

Kata Kunci: *Special Effects Makeup, Lembu Suro, liquid latex, mitologi Jawa, rias karakter*

Abstract

Lembu Suro is a character from Javanese mythology depicted as a half-human, half-bull figure with angry, powerful, and mystical characteristics. Visualizing this character requires an artistic approach that is not only strong in aesthetics but also capable of expressing cultural narratives emotionally. The technique used in this study is prosthetic-based *Special Effects Makeup* (SFX Makeup). This research aims to: (1) produce a *Special Effects Makeup* design for Lembu Suro that reflects the physical and emotional characteristics of the Javanese mythological figure, particularly the expression of anger; (2) determine the realization of the Lembu Suro character using *liquid latex*; and (3) assess respondents' evaluations of the character's visualization. The method employed is *Research and Development* (R&D) using the ADDIE model, which includes five stages: *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. The design was validated by three experts (Makeup artistry, fine arts, and SFX Makeup), while the realization was assessed by 30 trained respondents in character Makeup. The results showed that the first design was selected with a feasibility percentage of 96%, indicating its ability to reflect the physical and emotional traits of the mythological character, especially the expression of anger. The realization process involved *lifecasting, sculpting, molding, prosthetic application, painting, and finishing*. Respondents' evaluation of the character realization received an average percentage score of 88,67%, categorized as “Highly Appropriate,” indicating that the character realization aligned very well with the designed concept. This study demonstrates that the use of *liquid latex* in SFX Makeup techniques is effective in visualizing mythological characters emotionally and narratively, and it can serve as a medium for preserving local culture through a modern artistic approach based on character Makeup.

Keywords: *Special Effects Makeup, Lembu Suro, liquid latex, Javanese mythology, character Makeup*

PENDAHULUAN

Salah satu tokoh yang memainkan peran penting dalam kisah mitologi Jawa adalah Lembu Suro, yang biasa digambarkan sebagai entitas setengah manusia dan setengah lembu yang memiliki kekuatan supranatural dan aura magis. Sesuai dengan pendapat Kusuma Wardani dan rekan-rekannya (2022), kisah tentang Lembu Suro bukan hanya sebuah narasi, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai sosial, moral, dan spiritual yang ada dalam masyarakat Jawa. Cerita ini dikaitkan pula dengan mitos tentang letusan Gunung Kelud yang diyakini sebagai dampak dari kutukan Lembu Suro. Di samping itu, Yulaikha dan tim (2024) menggarisbawahi bahwa tokoh Lembu Suro membawa simbolisme mengenai ambisi, pengkhianatan, dan dampak dari keserakahan, yang menjadikannya penting untuk diterjemahkan ke dalam karya seni.

Seiring dengan kemajuan teknologi, seni *Makeup* Efek Khusus (*Special Effects Makeup*) telah menjadi alat yang sering dipakai untuk menghidupkan karakter legenda seperti Lembu Suro dalam film, teater, atau bentuk media visual lainnya. Menurut Todd Debrececi dalam bukunya "*Special Makeup Effects for Stage and Screen*" yang diterbitkan pada tahun 2009, *Makeup* efek khusus memiliki peranan krusial dalam menghadirkan karakter imajinatif atau mitologis di depan penonton dengan menggunakan teknik modern yang sangat akurat. Namun, tantangan yang dihadapi dalam menciptakan karakter seperti Lembu Suro adalah bagaimana menggabungkan aspek estetika dan budaya yang kuat dengan teknik *Makeup* Efek Khusus yang sesuai, tanpa menghilangkan esensi karakter serta konteks budayanya. Menurut John Landis dalam karyanya "*Monsters in the Movies*", 2011. Penggambaran karakter berdasarkan mitologi perlu pengetahuan yang mendalam tentang budaya dari mana karakter itu berasal, karena setiap perincian yang disampaikan melalui efek *makeup* akan mempengaruhi cara pandang penonton terhadap karakter dan budayanya.

Patung Lembu Suro di sekitar Gunung Kelud menginspirasi desain karakter sekitarnya dalam penelitian ini. Selain itu, penulis juga merujuk pada berbagai referensi visual dari internet dan media sosial yang menampilkan sosok manusia berkepala lembu. Kombinasi dari berbagai inspirasi ini menghasilkan karakter yang unik, yaitu sosok manusia dengan kepala lembu, digambarkan dalam keadaan marah, terluka, dan sekarat di dalam sumur setelah tertimbun batu. Luka di area mata dan dada berfungsi sebagai simbol dari penderitaan sekaligus sisa kekuatan yang ada padanya. Desain *Makeup* untuk karakter ini menonjolkan elemen simbolis seperti tanduk besar yang melengkung berwarna hitam dengan efek retakan, melambangkan

kekuatan dan kebrutalan, serta rambut gimbal hitam yang kusut sebagai lambang energi liar yang tak terkontrol. Ekspresi wajah diperkuat dengan penggunaan prostetik *liquid latex*, kerutan tanda kemarahan, dan pewarnaan dramatis pada mata, termasuk lensa kontak merah dan efek darah palsu untuk menekankan perasaan marah. Warna kulit tubuh didominasi oleh coklat gelap hingga hitam, dengan detail luka terbuka dan memar di sekitarnya sebagai simbol penderitaan akibat tertimpa batu.

Ciri fisik unik dari hewan liar seperti gigi tajam, hidung yang lebar, dan rahang yang terlihat jelas juga diintegrasikan untuk memperkuat gambaran karakter. Bentuk tubuh divisualisasikan menjadi kekar dan berotot, baik lewat penggunaan *Makeup* maupun pemilihan model yang tepat, serta diimbangi dengan aksesoris bergaya kerajaan. Rancangan *Makeup* ini tidak hanya untuk menciptakan efek visual yang mengesankan, tetapi juga untuk memberikan pengalaman emosional dan nuansa mistis kepada penonton lewat simbol-simbol visual. Hasil dari eksperimen menggunakan kertas tisu dan tepung kanji sebagai bahan utama. Sayangnya, bahan-bahan itu tidak dapat bertahan lama disebabkan beban yang terlalu berat saat dibentuk mengikuti desain (mulut lembu). Dalam percobaan kedua, digunakan *liquid latex*, yang terbukti dapat mendukung dan membentuk desain sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis lebih dalam efektivitas penggunaan *liquid latex* dalam pengembangan *Special Effect Makeup* (SFX *Makeup*) karakter Lembu Suro.

Mitologi Jawa merupakan sekumpulan cerita tradisional yang terdiri dari mitos, legenda, serta kepercayaan yang berkembang di kalangan masyarakat Jawa. Kumpulan cerita ini memiliki peran yang signifikan dalam membentuk identitas budaya, menyebarkan nilai-nilai moral, dan memelihara persatuan sosial di antara masyarakat Jawa. Mitos Lembu Suro menggambarkan simbolisasi moral yang dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan moral generasi muda, baik melalui sosok Raja Brawijaya yang bijaksana maupun tokoh Lembu Suro yang perkasa dan penuh semangat. Jadi, dalam konteks budaya Jawa, mitos seperti Lembu Suro dapat digunakan sebagai sarana pendidikan untuk menanamkan nilai-nilai moral dan etika kepada generasi muda. Selain itu, mitos ini juga berfungsi sebagai alat kontrol sosial, menetapkan norma dan aturan yang harus diikuti oleh anggota masyarakat. Dengan demikian, mitologi Jawa memainkan peran integral dalam membentuk struktur sosial dan budaya masyarakat Jawa.

Mitologi Jawa telah menjadi sumber inspirasi yang kaya bagi berbagai bentuk seni tradisional, seperti

wayang, batik, dan seni rupa lainnya. Visualisasi mitologi ini tidak hanya memperkaya estetika seni, tetapi juga berfungsi sebagai media untuk menyampaikan nilai-nilai budaya dan moral kepada masyarakat.



Gambar 1. Patung Lumbu Suro dari depan



Gambar 2. Patung Lumbu Suro dari belakang

Berikut adalah komponen visual yang sering dipakai untuk menggambarkan Lumbu Suro berdasarkan patung dan tinjauan literturnya:

1. Bentuk dan anatomi
 - a. Kepala Lumbu Suro adalah ilustrasi tentang sifat lembu yang galak dan keras kepala.
 - b. Tubuh Manusia: Wujudnya menyerupai manusia, menggambarkan perpaduan antara sifat-sifat kemanusiaan dan hewan.
2. Warna
 - a. Warna Kulit: Dalam sejumlah gambaran, Lumbu Suro sering kali digambarkan dengan kulit yang berwarna gelap atau cokelat, mencerminkan warna asli lembu, guna menonjolkan sifat hewan dari karakternya.
 - b. Pakaian: Pakaian yang dikenakan umumnya merefleksikan status kerajaan seperti yang terdapat dalam kisah mitologinya, meskipun perincian tertentu mengenai warna pakaian tidak selalu dicantumkan dalam sumber yang ada.
3. Ekspresi wajah
 - a. Penglihatan yang Mengintimidasi: Mata Lumbu

Suro sering kali digambarkan dengan sangat tajam dan menyeramkan, menunjukkan karakter pendendam dan kemarahan yang dirasakannya setelah merasakan pengkhianatan.

- b. Ekspresi Muka: Wajahnya menunjukkan keseriusan atau kemarahan, mencerminkan keteguhan dan tekad dalam meraih tujuannya.
4. Atribut tambahan
 - a. Tanduk: Dengan bentuk kepala seperti lembu, Lumbu Suro kemungkinan besar memiliki tanduk yang mencolok, memberikan kesan kekuatan dan ketangguhan.
 - b. Perhiasan atau Aksesori: Dalam berbagai penafsiran, penampilan Lumbu Suro diberi hiasan atau aksesori yang mencerminkan status atau kekuatannya, meskipun perincian ini dapat berbeda-beda tergantung pada sumber dan cara penyajiannya.

Visualisasi seni merupakan proses menggambarkan ide, gagasan, atau perasaan ke dalam bentuk yang bisa dilihat oleh mata. Dalam studi berjudul "Implementasi Bahasa Rupa dan Archetype pada Kerangka Desain Karakter dengan Gestur Jawa," dijelaskan bahwa "pembuatan karakter tidak terlepas dari dampak elemen budaya dari latar cerita yang ada." Hal ini mengindikasikan bahwa desain karakter perlu mempertimbangkan aspek budaya yang terkait agar dapat menghasilkan representasi yang asli (Nathanian dkk. , 2022). Emosi adalah salah satu elemen yang paling krusial dalam seni visual, karena dapat menyampaikan arti dan perasaan yang tidak selalu bisa dijelaskan dengan kata-kata. Menurut Kuncoroputri dan rekan-rekan (2023) dalam studi berjudul Ekspresi Visual Emosi Manusia dalam Karya Seni Lukis, penampilan emosi dalam seni tidak hanya muncul lewat gerakan atau bentuk figuratif, tetapi juga melalui penggunaan warna, tekstur, intensitas bayangan, dan kontras yang sesuai.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Fitriani dan Wahyuni (2023) dalam Jurnal Ilmu Komunikasi dan Media, elemen berbau mistis dalam seni visual serta media populer sering kali dimanfaatkan untuk menimbulkan ketakutan yang berasal dari hal-hal yang tidak bisa dijelaskan secara ilmiah, seperti entitas gaib, ritual supernatural, atau lambang-lambang tradisional yang kaya akan makna spiritual. Unsur ini menjadi daya pikat dalam bercerita yang menciptakan atmosfer yang menegangkan yang khas di budaya setempat. Dalam genre horor, sering kali ditekankan pada ancaman yang bersifat fisik atau mental terhadap tokoh, dan menggunakan berbagai teknik visual seperti pencahayaan dramatis, efek *Makeup* khusus (SFX), serta simbolisme untuk menghadirkan suasana yang

menyeramkan. Berdasarkan pendapat Andriani dan Suryani (2022) dalam *Journal of Visual Communication and Design*, horor merupakan sebuah genre yang mengkaji sisi kelam manusia dan dunia melalui pendekatan seni yang unik.

Pada tahap perancangan, para desainer biasanya mengeksplorasi berbagai pemahaman masalah dari beragam perspektif yang memungkinkan mereka untuk memunculkan dan menilai ide yang sesuai (Zhou dkk., 2020). Sebagaimana dijelaskan oleh Alfalah dan Supiani (2022), desain merupakan proses merancang dan merencanakan ide sehingga baik aspek visual maupun fungsinya dapat terwujud dalam bentuk nyata dan memiliki tujuan tertentu. Maka, bisa disimpulkan bahwa desain adalah proses kreatif dalam merencanakan yang melibatkan pencarian ide dan solusi untuk menyelesaikan masalah, dengan memperhatikan berbagai perspektif guna menghasilkan bentuk atau fungsi yang bisa diwujudkan dengan jelas dan memiliki tujuan yang spesifik.

Menurut Ajayi (2023), riasan prostetik atau yang sering disebut sebagai riasan efek khusus, *FX Prosthesis*, dan *SFX Makeup*, merupakan metode untuk menghasilkan efek dangkal yang rumit dengan teknik menggunakan prostetik, pemodelan, pencetakan, dan pengecoran. *Special Effect Makeup* (SFX) adalah suatu teknik tata rias yang memanfaatkan prostetik, pemodelan, pencetakan, pengecoran, serta seni lukis tubuh untuk menciptakan ilusi visual pada pemeran sesuai dengan peran yang dimainkan dalam film, teater, atau media lainnya. Aspek untuk menilai hasil penerapan *Special Effects Makeup* (SFX *Makeup*) bagi karakter Lembu Suro dalam penggambaran mitologi Jawa ditentukan dengan menggunakan aspek yang disusun berdasarkan tiga aspek utama, yaitu aspek estetika dan visual, aspek teknis, serta cerita dan budaya.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif deskriptif dengan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D). Kuantitatif deskriptif digunakan untuk menjelaskan ciri-ciri dan efektivitas penerapan *Special Effects Makeup* (SFX) karakter Lembu Suro dalam visualisasi mitologi Jawa dengan menggunakan *liquid latex*. Sementara itu, model R&D bertujuan untuk menciptakan desain *SFX Makeup* yang dapat diuji dan diverifikasi oleh para ahli. Pendekatan R&D dirancang untuk mengembangkan produk atau model yang dapat diterapkan melalui serangkaian langkah yang terstruktur, termasuk eksplorasi, desain, implementasi, dan penilaian produk sebelum digunakan secara luas (Sugiyono, 2022). Model R&D yang diterapkan dalam penelitian ini mengadaptasi Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and*

Evaluation). Pemilihan model ini didasarkan pada sifatnya yang sistematis dan kemampuannya dalam mengembangkan desain *Makeup* yang berdasarkan penelitian dan validasi oleh para ahli (Hamdani dan Wahyuni, 2023).

Teknik pengumpulan informasi dalam studi ini terdiri dari validasi oleh para ahli, observasi yang terstruktur, dan pengumpulan dokumen. Alat yang dipakai untuk mengumpulkan informasi meliputi formulir validasi, formulir observasi, dan dokumentasi. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis dengan menggunakan metode analisis data berikut:

Analisis Data Kuantitatif

Tabel 1. Skala *Likert*

Nilai	Aspek
1	Sangat Tidak Baik
2	Tidak Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

Perhitungan rumus rata-rata:

$$Mean = \frac{\sum total\ skor}{\sum responden}$$

(Sumber: Arikunto, 2020)

Perhitungan persentase kelayakan tiap aspek:

$$Mean = \frac{Jumlah\ skor\ tiap\ aspek}{Skor\ maksimum} \times 100\%$$

Tabel 2. Ketentuan skala persentase uji kelayakan

Interval skor	Aspek
81% sampai 100%	Sangat Layak
61% sampai 80%	Layak
41% sampai 60%	Cukup Layak
21% sampai 40%	Tidak Layak
0% sampai 20%	Sangat Tidak Layak

(Sumber: Riduwan, 2023)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain *Special Effect Makeup* Lembu Suro

Pada tahap ini dirancang dan dikembangkan melalui 2 tahap ADDIE yaitu tahap *analysis* dan *design* sebagai berikut:

Analysis (Analisa Kebutuhan)




Tahap pengkajian kebutuhan dilakukan untuk mengenali berbagai elemen yang menjadi landasan dalam penciptaan desain karakter Lembu Suro. Sebagai salah satu sumber visual utama, peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap patung Lembu Suro yang berada di area wisata Gunung Kelud, Kabupaten Kediri. Selain sebagai referensi visual, pengkajian kebutuhan juga mencakup pemilihan bahan prostetik yang sesuai. Pengkajian estetika juga dilakukan untuk menetapkan bentuk rias dan karakter yang tepat dengan konteks cerita.

Design (Perencanaan Desain)

Tahap perancangan desain berfokus pada pengembangan penampilan visual karakter Lembu Suro yang selaras dengan penafsiran mitologi Jawa dan prinsip tata rias karakter. Peneliti menciptakan tiga pilihan desain karakter yang berbeda, masing-masing menonjolkan elemen visual utama seperti variasi bentuk tanduk, proporsi wajah, tekstur kulit, dan ekspresi emosional di wajah. Tujuan dari variasi ini adalah untuk menggali kemungkinan visual yang paling tepat dalam merepresentasikan sosok Lembu Suro dengan cara yang dramatis dan naratif.

Salah satu momen kunci yang menjadi referensi utama adalah adegan di mana Lembu Suro tertimbun batu oleh utusan Dewi Kilisuci, sebagai tanda pengkhianatan setelah upayanya untuk melamar sang dewi ditolak. Pada saat itu, Lembu Suro digambarkan dalam keadaan paling marah, dengan luka di berbagai bagian tubuh dan tatapan penuh kebencian. Adegan ini divisualisasikan dengan efek luka memar yang terlihat hingga berdarah menggunakan teknik *Special Effects Makeup* yang berbahan *liquid latex*, serta ekspresi wajah yang menggambarkan kemarahan dan rasa sakit yang mendalam. Desain ini bertujuan untuk memperkuat narasi tentang sumpah balas dendam Lembu Suro terhadap penduduk Kediri dan sekitarnya yang menjadi momen klimaks dalam cerita rakyat.

Tabel 3. Perbandingan Tiga Desain Alternatif

Desain 1	Desain 2
	
Desain 3	
	

Evaluasi terhadap tiga rancangan dilakukan dengan mempertimbangkan sepuluh aspek penilaian, yaitu kesesuaian dengan mitologi Lembu Suro, kejelasan konsep desain, proporsi dan simetri, kesesuaian dengan anatomi wajah manusia, kesesuaian tanduk dan rambut, ekspresi emosi, tekstur dan efek visual, pemilihan warna,

desain dapat diwujudkan secara nyata, serta estetika dan daya tarik visual. Hasilnya penilaian ditampilkan dalam bentuk grafik di bawah ini:

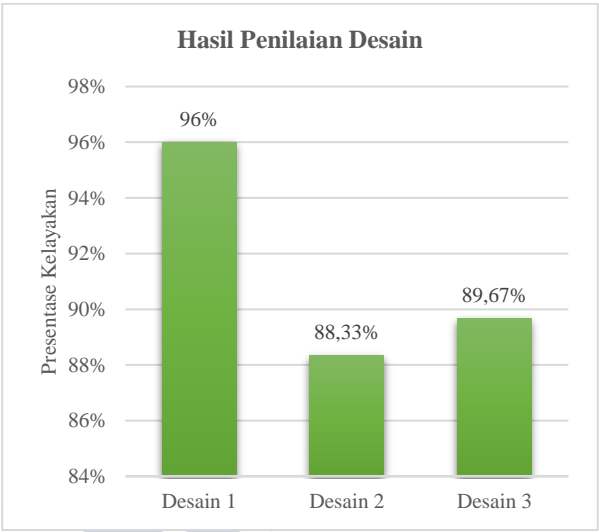


Diagram 1. Hasil penilaian desain

Desain 1 memperoleh nilai persentase kelayakan tertinggi, yaitu 96%, disusul oleh Desain 3 dengan persentase kelayakan 89,67%, dan Desain 2 dengan nilai persentase kelayakan 88,33%. Desain 1 menunjukkan hasil yang sangat baik di hampir semua aspek penilaian. Desain ini meraih nilai sempurna dengan rata-rata 5 dan persentase 100% pada aspek keselarasan dengan mitologi Lembu Suro, kejelasan konsep desain, kesesuaian bentuk tanduk dan rambut, relevansi dengan penggunaan *Makeup SFX*, serta estetika dan daya tarik visual. Ini menunjukkan bahwa Desain 1 tidak hanya kuat dalam konsep, tetapi juga unggul dalam pelaksanaan teknis dan estetika visual. Aspek lain seperti proporsi dan simetri, ketepatan dengan anatomi wajah manusia, ekspresi emosi, pilihan warna, serta elemen tekstur dan efek visual juga mendapatkan nilai rata-rata yang tinggi, yaitu di atas 4 dengan persentase kelayakan lebih dari 86%, sehingga menjadikan Desain 1 menjadi pilihan yang paling bermanfaat untuk diterapkan.

Desain 2 memperoleh skor yang cenderung lebih rendah dibandingkan dengan kedua desain lainnya. Ketika diperiksa dengan cermat, ada beberapa elemen yang mengindikasikan kelemahan desain ini. Nilai terendah ditemukan pada dimensi Ekspresi Emosi dengan skor rata-rata 3,66 (73,3%), serta Estetika dan Daya Tarik Visual yang memperoleh skor rata-rata 4 (80%). Ini menunjukkan bahwa desain 2 belum sepenuhnya berhasil dalam menciptakan ikatan emosional dan estetika visual yang kuat untuk merepresentasikan karakter Lembu Suro secara mendalam dan mengesankan. Meskipun demikian, ada keunggulan di beberapa area lain seperti Kesesuaian

dengan Mitologi Lembu Suro dan Pemilihan Warna, yang mendapatkan skor rata-rata tertinggi yaitu 4 dengan persentase kelayakan 100%. Selain itu, dimensi pemilihan warna mencatat skor rata-rata tertinggi kedua yang mencapai 4,667 dengan persentase kelayakan 93,3%. Secara keseluruhan, meskipun desain 2 menunjukkan beberapa kekurangan dalam hal ekspresi dan estetika visual, desain ini tetap memperlihatkan potensi yang signifikan dalam aspek teknis dan konseptual. Oleh karena itu, masih ada peluang untuk pengembangan lebih lanjut.

Desain 3 memiliki nilai rata-rata yang sedikit lebih tinggi dibandingkan Desain 2. Desain ini unggul dalam hal kejelasan konsep, tekstur dan efek visual, serta kesesuaian dengan aplikasi *Makeup* SFX, yang menunjukkan bahwa struktur teknisnya cukup baik. Meski demikian, masih terdapat kekurangan dalam aspek kesesuaian tanduk dan rambut yang mendapatkan skor rata-rata 3, dengan persentase kelayakan 75%. Untuk ekspresi emosi, skor rata-ratanya adalah 3,333 dengan persentase 83,3%, yang masih belum sepenuhnya menciptakan karakter yang emosional. Meskipun begitu, desain ini tetap memiliki potensi besar untuk pengembangan lebih lanjut dengan fokus pada perbaikan elemen visual dan ekspresif.

Dari seluruh data yang ada, dapat disimpulkan bahwa Desain 1 adalah desain yang paling pantas untuk dilanjutkan, karena berhasil mencerminkan karakteristik fisik dan emosional dari tokoh mitologi Jawa, terutama dalam menampilkan ekspresi marah. Desain 2 dan 3 masih bisa dipertimbangkan sebagai pilihan alternatif, tetapi membutuhkan penguatan khusus pada aspek ekspresi emosi dan penambahan elemen visual untuk meningkatkan kualitas keseluruhan.

Pemilihan desain ini tidak hanya memperlihatkan keindahan, tetapi juga mengedepankan makna simbolis dari karakter mitologis. Yulaikha et al. (2024) dalam Jurnal Imajinasi Budaya mengungkapkan bahwa penggambaran mitologi Jawa perlu memperhatikan elemen cerita, filosofi tokoh, dan ekspresi perasaan untuk bisa menyampaikan pesan budaya secara menyeluruh dalam konteks seni modern. Sebuah desain yang baik seharusnya dapat menghubungkan antara narasi dan pandangan visual, seperti yang ditekankan dalam prinsip desain emosional oleh Norman (2021). “Desain karakter tidak hanya menciptakan bentuk, tetapi juga membangkitkan respons emosional dan makna naratif.” (Norman, 2021)

Perwujudan *Special Effect Makeup* Lembu Suro

Penerapan rias wajah untuk karakter Lembu Suro memakai *liquid latex* sesuai dengan rancangan yang telah dibuat dilakukan melalui langkah 3 dan 4 dari

model ADDIE, yaitu tahapan *Development* (pengembangan) dan *Implementation* (penerapan).

Development (Pengembangan)

1. Pencetakan wajah (*Lifecasting*)

Pembuatan cetakan dirancang untuk menghasilkan replika wajah model yang akurat agar prostetik yang akan dibuat dapat sesuai dengan bentuk wajah model.

2. Pemahatan (*sculpting*)

Setelah pencetakan (duplikat) wajah model terbentuk, tahap selanjutnya adalah melakukan proses pemahatan atau pemodelan (*sculpting*) karakter Lembu Suro di atas permukaan wajah duplikat.

3. Pembuatan Cetakan (*Molding*)

Setelah proses pemahatan bentuk prostetik selesai dan desain dinyatakan layak berdasarkan validasi para ahli, tahap berikutnya adalah membuat cetakan negatif (*mold*) dari pahatan tersebut. Tujuan utama pembuatan cetakan ini adalah untuk mereproduksi bentuk prostetik secara presisi menggunakan bahan utama, yaitu *liquid latex*, yang nantinya diaplikasikan ke wajah model untuk mewujudkan karakter Lembu Suro secara nyata dan realistis.

Implementation (Penerapan pada model)

1. Aplikasi Prostetik (*Applying the Makeup Appliance*)

Pemasangan prostetik dilakukan melalui penyesuaian, penggabungan atau pemasangan prostetik dengan kulit model.

2. Pewarnaan dan *Finishing* (*Painting and Blending*)

Pewarnaan dan pembauran warna memiliki peranan krusial dalam *Makeup* SFX, karena berdampak langsung pada keaslian karakter yang diperlihatkan. Untuk karakter Lembu Suro, pewarnaan bukan hanya berfungsi untuk menyamarkan prostetik secara teknis, tetapi juga untuk menciptakan suasana emosi dan memperkuat cerita mitologis. Khususnya pada adegan ketika Lembu Suro muncul dan mengucapkan sumpah dengan kondisi penuh amarah dan luka memar hingga berdarah setelah tertimbun batu oleh suruhan Dewi Kilisuci.

Selain prostetik, penambahan rambut dan aksesoris pendukung diperlukan untuk menyempurnakan transformasi karakter. Teknik ini mencakup penataan dan penempatan rambut serta aksesoris agar sesuai dengan desain karakter yang telah dibuat. Kostum dan aksesoris pelengkap seperti kalung, mahkota, serta kain motif tradisional juga ditambahkan untuk menjaga keselarasan dengan konteks budaya Jawa. Keseluruhan visual ini tidak hanya bertujuan menciptakan efek dramatis,

tetapi juga merepresentasikan nilai-nilai lokal dalam bentuk rias karakter modern berbasis efek khusus (SFX Makeup).

Tabel 4. Hasil jadi perwujudan karakter Lembu Suro



Penggunaan *liquid latex* didasarkan pada keefektifan bahan tersebut yang telah terbukti dalam dunia *Makeup* profesional. Debrececi (2009) dalam buku *Special Makeup Effects for Stage and Screen* menyatakan bahwa lateks merupakan material yang paling sering digunakan dalam efek *Makeup* khusus karena kemampuannya menciptakan efek luka, penuaan, hingga kulit yang rusak dengan cara yang realistis dan aman jika digunakan dengan prosedur yang benar. Meski demikian, dalam praktiknya terdapat beberapa tantangan. Salah satunya adalah bau yang cukup menyengat dan ketebalan bahan yang membuatnya terasa berat di wajah para aktor atau model. Oleh karena itu, dilakukan uji coba pada kulit sebagai bentuk tanggung jawab etis peneliti kepada model, seperti yang disarankan oleh Payne (2021) dalam buku *Beginner's Guide to Special Effects Makeup*, bahwa uji sensitivitas harus dilakukan sebelum menggunakan prostetik SFX.

Hasil Penilaian Responden

Penilaian terhadap hasil riasan karakter Lembu Suro dilaksanakan pada tahap lima dalam model ADDIE, yakni tahap Evaluasi. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menilai mutu visual karakter dari segi teknis, estetika,

dan emosi yang didasarkan pada umpan balik dari para responden.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap penilaian dilaksanakan untuk menilai seberapa baik penggambaran *Special Effects Makeup* karakter Lembu Suro dinilai oleh para responden. Proses penilaian dilakukan oleh 30 responden terlatih dalam bidang seni dan tata rias karakter, menggunakan lembar observasi yang mencakup delapan aspek penilaian.

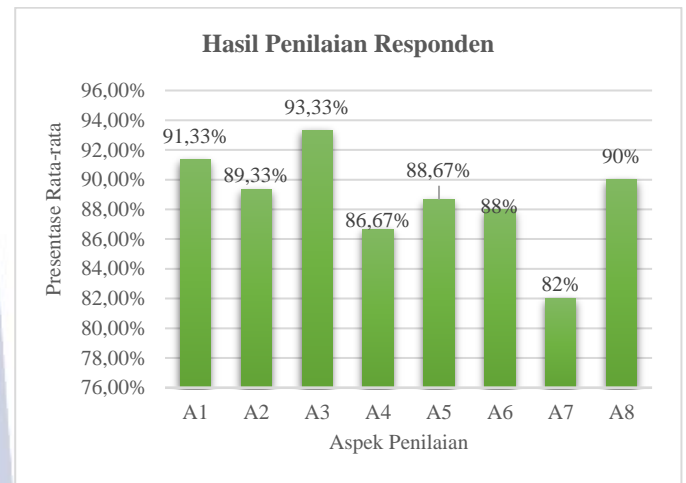


Diagram 2. Hasil penilaian responden

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 4,586 dan persentase sebanyak 88,67%. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan *Special Effects Makeup* untuk karakter Lembu Suro dengan menggunakan *liquid latex* secara umum telah berhasil merealisasikan desain karakter tersebut yang dapat mencerminkan ciri fisik mitologi Jawa baik secara visual maupun emosional, terutama dalam keadaan marah seperti yang diharapkan. Berikut adalah analisis pada tiap penilaian aspeknya:

1. Kesesuaian dengan Karakter Lembu Suro – A1 (91,33%)

Skor yang tinggi pada aspek kesesuaian karakter menunjukkan bahwa representasi tokoh Lembu Suro dinilai sangat akurat dalam menggambarkan interpretasi mitologisnya. Hal ini tercermin dalam bentuk tanduk, fitur wajah yang mirip dengan kepala lembu, penggunaan efek prostetik untuk mengekspresikan kemarahan, serta tambahan aksesoris seperti mahkota dan rambut gimbal yang menguatkan karisma karakter. Kesesuaian ini menegaskan bahwa desain tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menyampaikan nilai-nilai cerita dan simbolik yang ada pada karakter mitologi Jawa.

2. Ekspresi Emosi Marah – A2 (89,33%)
Hasil pengamatan menunjukkan bahwa para responden merasakan bahwa ekspresi emosi tokoh Lembu Suro sangat kuat, terutama dalam menampilkan kemarahan sebagai ciri khas utama tokoh dalam cerita mitologi. Meski begitu, beberapa responden memberikan saran bahwa pencahayaan di sekitar mata perlu ditingkatkan agar kesan emosional, terutama ekspresi marah, dapat terlihat lebih jelas dan menguasai wajah.
3. Kreativitas Penggunaan Warna dan Efek – A3 (93,33%)
Responden memberikan pujian yang tinggi terhadap permainan gradasi warna pada luka, serta penggunaan efek prostetik dengan *liquid latex* yang efektif dalam menciptakan tekstur luka yang terlihat alami dan mendukung penggambaran karakter.
4. Kesan Mistis dan Horor – A4 (86,67%)
Kesan yang magis dan menyeramkan pada visual karakter Lembu Suro ditunjukkan oleh penggunaan warna yang gelap, tatapan mata yang tajam, serta efek prostetik yang jelas terlihat di wajahnya. Unsur-unsur visual ini tidak hanya bertujuan untuk menghasilkan penampilan yang dramatis, tetapi juga menghadirkan suasana yang magis dan menakutkan seperti yang diuraikan dalam kajian teori.
5. Kualitas Material *Makeup* – A5 (86,67%)
Liquid latex dianggap memiliki performa yang baik dalam menciptakan tekstur kulit buatan yang berbau dengan alami pada wajah dan tubuh. Kemampuannya untuk mengikuti lekukan wajah memungkinkan terciptanya efek cedera, kerutan, atau perubahan bentuk yang rumit secara visual. Meskipun begitu, beberapa responden mencatat adanya ketebalan yang berlebihan di beberapa area serta bau yang menyengat selama aplikasi, yang bisa mengganggu kenyamanan model.
6. Kenyamanan Aktor – A6 (82%)
Meskipun tetap berada dalam klasifikasi "sangat baik", komponen ini mendapatkan nilai terendah dibandingkan dengan komponen yang lain. Beberapa masalah yang ditemukan oleh para responden antara lain adalah aroma tajam yang muncul saat *latex* dipakai. Temuan ini mencatat dengan jelas bahwa keberhasilan tampilan visual juga dipengaruhi oleh kenyamanan pengguna serta ketepatan metode penempatan prostetik.
7. Ketahanan *Makeup* – A7 (88%)
Skor yang tinggi pada aspek ketahanan mengindikasikan bahwa rias wajah yang digunakan dapat bertahan lama selama pertunjukan atau sesi foto. Ini menjadi tanda penting bahwa bahan dan metode penerapan telah digunakan dengan baik. Meski demikian, beberapa pengamat menyarankan

agar ada pengujian lebih lanjut dalam situasi yang ekstrem, seperti saat karakter banyak bergerak atau berkeringat, untuk mengevaluasi apakah riasan masih tahan lama dan tidak mudah pudar.

8. Kesesuaian dengan Mitologi Lembu Suro – A8 (90%)
Pada bagian A8 mengenai Kesesuaian dengan Mitologi Lembu Suro, para responden memberikan evaluasi positif terhadap keterampilan *Makeup* SFX dalam menggambarkan narasi mitologis secara visual. Ini terlihat dari penampilan karakter yang sesuai dengan deskripsi dalam legenda, seperti bentuk kepala lembu, ekspresi kemarahan, tanduk hitam besar, dan luka yang mencerminkan penderitaan akibat timbunan batu.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa desain karakter Lembu Suro sangat memenuhi syarat, baik dari aspek visual maupun emosional. Proses pembuatan *Makeup* karakter Lembu Suro dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu *lifecasting*, *sculpting*, *molding*, *applying*, *painting* dan *finishing*, serta pengaturan rambut dan wig. Dari observasi terhadap 30 responden terlatih mengenai *Makeup* karakter Lembu Suro, memperoleh nilai rata-rata skor keseluruhan sebesar 4,586 dengan persentase 88,67%. Sehingga dapat dikatakan bahwa perwujudan ini memperoleh penilaian yang sangat sesuai dengan desain karakter yang mampu merefleksikan karakteristik fisik dan emosional tokoh Mitologi Jawa, terutama dalam ekspresi marah.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, peneliti merekomendasikan agar pengembangan karya SFX *Makeup* berikutnya mempertimbangkan untuk menggunakan bahan lain selain *liquid latex*, yang lebih ringan, seperti gelatin atau silikon fleksibel, guna meningkatkan kenyamanan aktor selama pemakaian yang lama. Temuan penelitian menunjukkan bahwa elemen visual seperti efek luka dan ekspresi kemarahan telah berhasil ditampilkan dengan baik. Namun, ekspresi emosional karakter masih memiliki potensi untuk ditingkatkan melalui penambahan rincian dalam pewarnaan wajah, pengelolaan tekstur kulit, serta pengaturan pencahayaan selama proses dokumentasi. Peningkatan aspek cerita dan budaya disarankan dengan penggunaan subal (penyangga yang diletakkan di belakang kepala) yang dapat menyokong mahkota tanpa terlihat oleh kamera, tetap menjaga kenyamanan aktor dan menjaga estetika penampilan. Disarankan agar jarik dipakai sedikit lebih tinggi dan tidak terlalu panjang, agar sejalan dengan patung Lembu Suro yang dijadikan referensi. Jika jarik dibuat lebih pendek, penambahan

efek luka atau darah pada bagian kaki bisa menjadi strategi visual tambahan untuk membuat karakter tampak lebih hidup dan sesuai dengan konteks dalam adegan klimaks tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- AJAYI, T. M. (2023). An Examination of the Use of *Special Effects* Make-Up in the Nigerian Film Industry (Nollywood). *International Journal of Contemporary Research in Humanities*, 1(1), 269-284.
- Alfalah, S. (2022). Desain Sanggul Pengantin Batak Toba Modifikasi Dengan Teknik Serat Nanas Modern (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA).
- Andriani, N., & Suryani, T. (2022). Narasi ketakutan dalam visual horor: Antara simbolisme dan efek artistik. *Journal of Visual Communication and Design*, 10(2), 85–92.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Debreceni, T. (2009). *Special Makeup Effects for Stage and Screen*. China : Focal Press.
- Fitriani, A., & Wahyuni, D. (2023). Representasi unsur mistis dalam media populer: Studi semiotika visual. *Jurnal Ilmu Komunikasi dan Media*, 12(1), 68–75.
- Hamdani, D., & Wahyuni, R. (2023). Strategi Pengembangan Media Visual Berbasis ADDIE dalam Pendidikan Seni. Bandung: Intan Media.
- Hamdani, R., & Wahyuni, L. (2023). Efektivitas model R&D dalam pengembangan produk seni rupa terapan. *Jurnal Inovasi dan Estetika Seni*, 8(2), 45–56.
- Kuncoroputri, S. A., Pandanwangi, A., & Suryana, W. (2023). Ekspresi Visual Human Emotion Dalam Karya Seni Lukis. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(3), 1511-1518.
- Landis, J. (2011). *Monsters in the Movies: 100 Years of Cinematic Nightmares* (1st ed., hlm. 112). Dorling Kindersley/DK Publishing. ISBN 978-0756683702.
- Nathania, N. V., Kadiasti, R., & Haryadi, T. (2022). Implementasi Bahasa Rupa dan Archetype pada Kerangka Desain Karakter dengan Gestur Budaya Jawa: Studi Kasus Serial Adit Sopo Jarwo. *Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 25(1), 47-52.
- Norman, D. A. (2021). *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*. Basic Books.
- Payne, C. (2021). *A Beginner's Guide to Special Makeup Effects: Monsters, Maniacs and More*. New York : Routledge.
- Riduwan. (2023, Desember). Aspek nilai kelayakan media pembelajaran. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 680.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wardani, I. K., Dana, R. N. W., & Puspitoningrum, E. (2020). Analisis Nilai Moral Cerita Rakyat Legenda Gunung Kelud dan Lembu Suro Menggunakan Pendekatan Mimetik. *Wacana: Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajaran*, 4(2), 70-80.
- Yulaikha, S., A'yun, A. A., & Zulfikar, M. F. (2024). Analisis Struktural Alih Wahana Sastra Lisan: Representasi Legenda Lembu Suro dalam Pada Film Animasi. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 4(1), 67-84.
- Zhou, C., Chai, C., Liao, J., Chen, Z., & Shi, J. (2020, December). Artificial intelligence augmented design iteration support. In *2020 13th International Symposium on Computational Intelligence and Design (ISCID)* (pp. 354-358). IEEE.

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL TATA RIAS WAJAH SEHARI-HARI MENGGUNAKAN BAHASA ISYARAT PADA SISWA TUNA RUNGU DI SMALB-B KARYA MULIA SURABAYA

Alisa Sidqi Maulidia

Program Studi S1 Pendidikan Tatarias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

alisa.21074@mhs.unesa.ac.id

Dewi Lutfiati¹, Sri Dwiyantri², Mutimmatul Faidah³

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

dewilutfiati@unesa.ac.id

Abstrak

Media video tutorial dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, partisipasi serta bersifat fleksibel. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan media pembelajaran video tutorial tata rias wajah sehari-hari berbasis bahasa isyarat pada siswa tunarungu. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi, tes hasil belajar dan angket, Subjek penelitian adalah siswa tunarungu kelas X, XI dan XII di SMALB-B Karya Mulia Surabaya yang memilih kecantikan berjumlah 8 siswa. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kelayakan media serta efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan penilaian Validator sebesar 4,6 dengan kriteria sangat layak. Pencapaian nilai hasil belajar siswa sebesar 88% ini menunjukkan ketercapaian tujuan pembelajaran mencapai ketuntasan kemampuan siswa tunarungu dalam melakukan tata rias wajah sehari-hari, dan nilai rata-rata respon siswa sebesar 4,54 yang menunjukkan kriteria sangat layak. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran video tutorial menggunakan bahasa isyarat dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk siswa tunarungu.

Kata Kunci : Media pembelajaran, Video Tutorial, Tata Rias Wajah Sehari-hari , Siswa tunarungu.

Abstract

Video tutorial media can improve understanding, motivation, participation, and is flexible. This study aims to determine the effectiveness of applying video tutorial learning media for daily makeup based on sign language for deaf students. The research approach used is Research and Development (R&D) with a 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate). Data collection methods include observation, learning outcome tests, and questionnaires. The research subjects were 8 deaf students in grades X, XI, and XII at SMALB-B Karya Mulia Surabaya who chose beauty as their focus. The data obtained were analyzed descriptively quantitatively to determine the feasibility of the media and its effectiveness in improving student learning outcomes. The results showed that based on the Validator's assessment, the media scored 4.6 with very feasible criteria. The achievement of student learning outcomes was 88%, indicating that the learning objectives were met, achieving mastery of deaf students' abilities in performing daily makeup. The average student response score was 4.54, which shows very feasible criteria. Therefore, the application of video tutorial learning media using sign language can be an effective alternative learning method for deaf students."

Keywords: Learning media, Video Tutorial, Daily Makeup, Deaf students

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap dinamika kehidupan manusia, khususnya dalam sektor pendidikan. Berbagai inovasi telah dihasilkan guna mendukung efektivitas proses pembelajaran, termasuk di antaranya kemunculan beragam media pembelajaran yang semakin variatif. Proses pembelajaran dapat dimaknai sebagai suatu bentuk interaksi sosial yang melibatkan keterlibatan aktif peserta didik, pendidik, serta berbagai sumber

pembelajaran yang saling terintegrasi dalam suatu ekosistem pendidikan yang sistematis dan terorganisir. Sanaky (2013:3) menekankan bahwa pembelajaran adalah bentuk komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar, yang mencerminkan adanya proses pertukaran makna. Daryanto (2016:69) juga mengartikan pembelajaran sebagai proses membangun lingkungan yang memungkinkan berlangsungnya interaksi yang memfasilitasi belajar. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya sekadar penyampaian materi,

tetapi juga mencerminkan dinamika yang terjadi antara guru dan siswa dalam proses konstruksi pengetahuan bersama.

Menurut Anggraena (2022:32), pendidik perlu menetapkan indikator ketercapaian pembelajaran sebagai tolok ukur dalam menilai efektivitas proses belajar. Indikator ini ditetapkan pada tahap perencanaan evaluasi, bersamaan dengan penyusunan perangkat ajar seperti modul dan RPP. Keberhasilan pembelajaran diukur melalui ketuntasan belajar siswa, di mana peserta didik dinyatakan berhasil apabila mencapai standar capaian yang telah dirumuskan (Suwanto, 2013:208).

SMALB-B Karya Mulia Surabaya merupakan salah satu institusi pendidikan luar biasa yang melayani peserta didik tuna rungu, dengan menyediakan berbagai mata pelajaran kejuruan, termasuk bidang Tata Kecantikan. Salah satu kompetensi dalam program tersebut adalah Tata Rias Wajah Sehari-hari. Melalui mata pelajaran ini, peserta didik di kelas X, XI, dan XII dibekali tidak hanya dengan pemahaman konseptual mengenai tujuan, alat, bahan kosmetik, teknik, serta tahapan kerja tata rias, tetapi juga dengan keterampilan praktis yang sesuai dengan standar operasional industri. Proses pembelajaran ini mencerminkan interaksi sosial yang terstruktur antara pendidik dan peserta didik, sekaligus menjadi media internalisasi nilai-nilai profesionalisme, kerapian, dan etika pelayanan yang penting untuk membentuk kesiapan siswa dalam beradaptasi dan berpartisipasi dalam kehidupan sosial serta dunia kerja.

Merujuk pada keterangan dari pendidik bidang studi Tata Kecantikan, diperoleh data bahwa tingkat pencapaian kompetensi peserta didik dalam materi tata rias wajah sehari-hari pada jenjang kelas X, XI, dan XII belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah. Secara keseluruhan, ketuntasan pembelajaran dikategorikan tercapai apabila capaian nilai peserta didik melampaui ambang batas $\geq 75\%$. Namun demikian, peserta didik dengan hambatan pendengaran di SMALB-B Karya Mulia Surabaya pada ketiga tingkat tersebut menunjukkan performa akademik yang belum mencapai standar, dengan persentase ketercapaian yang berada di bawah batas minimal tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, metode pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran Tata Rias Wajah Sehari-hari di SMALB-B Surabaya meliputi metode ceramah dan demonstrasi. Namun, dalam pelaksanaannya, guru menghadapi tantangan, terutama ketika peserta didik kehilangan minat akibat metode atau media pembelajaran yang dianggap monoton dan kurang menarik. Hal ini berdampak pada rendahnya perhatian siswa selama proses belajar. Secara sosiologis, hambatan ini berkaitan erat dengan

keterbatasan komunikasi yang dialami siswa tunarungu, yang memengaruhi interaksi sosial mereka di lingkungan kelas. Keterbatasan tersebut menjadi faktor penting yang memengaruhi efektivitas proses pembelajaran, karena komunikasi merupakan komponen utama dalam membangun hubungan edukatif antara guru dan siswa serta dalam mentransfer pengetahuan secara optimal. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian Inayah et al. (2021), yang menunjukkan bahwa peserta didik tunarungu lebih optimal dalam menyerap informasi secara visual dibandingkan secara auditif atau melalui sumber belajar yang hanya mengandalkan suara. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berupa video tutorial yang disertai dengan pendampingan bahasa isyarat sangat mendukung efektivitas pembelajaran bagi siswa tunarungu.

Demi mendukung terciptanya proses pembelajaran yang optimal, diperlukan pemanfaatan media pembelajaran sebagai sarana pendukung dalam penyampaian materi oleh pendidik kepada peserta didik. Penggunaan media ini harus diupayakan secara maksimal agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Menurut Wibawanto (2017:6), media pembelajaran merupakan alat bantu yang bersifat kreatif dan digunakan dalam proses transfer pengetahuan kepada siswa, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih efisien, efektif, serta menyenangkan.

Media ini berfungsi sebagai pemicu rangsangan terhadap aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik, sehingga memungkinkan terjadinya pembelajaran yang dirancang secara sadar, sistematis, dan terkontrol. Hadi (2017:100) menjelaskan bahwa video memiliki fungsi sebagai sarana penyampaian pengetahuan dari guru kepada siswa dalam proses pembelajaran. Video tutorial merupakan media pembelajaran yang berbentuk rangkaian visual bergerak disertai efek suara, yang dirancang oleh tenaga ahli untuk disampaikan kepada sejumlah peserta didik. Tujuan utamanya adalah memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran melalui penyajian visual yang bersifat interaktif dan kontekstual. Menurut Wirasmita dan Putra (2017:37), video tutorial dapat dipandang sebagai kumpulan gambar bergerak yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan daya serap peserta didik terhadap materi.

Prastowo (2018) mengemukakan bahwa video tutorial memiliki sejumlah keunggulan dalam mendukung proses pembelajaran. Pertama, media ini mampu menyajikan demonstrasi suatu fenomena atau prosedur secara visual, terutama yang melibatkan unsur gerak, sehingga lebih mudah dipahami. Kedua, pengguna memiliki fleksibilitas dalam mengatur

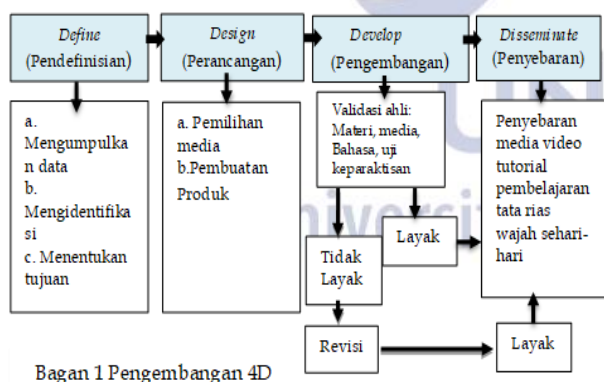
kecepatan tayangan, baik memperlambat maupun mempercepat, sehingga penyajian materi menjadi lebih jelas. Ketiga, kombinasi elemen audio, teks, dan visual bergerak dalam video tutorial dapat meningkatkan daya tarik serta memusatkan perhatian siswa. Keempat, penggunaannya cukup praktis, khususnya bagi siswa yang menggunakan perangkat seperti *smartphone*. Kelima, video tutorial juga dapat berfungsi sebagai alternatif pengganti kegiatan studi lapangan. Dengan demikian, media video tutorial memberikan peluang bagi pendidik untuk mengoptimalkan pembelajaran berbasis audiovisual secara lebih efektif, sehingga siswa dapat melihat dan memutar ulang video tutorial tersebut sebagai media belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab tiga pertanyaan utama yang menjadi fokus kajian, yaitu:

1. Kelayakan Media Pembelajaran Video Tutorial Berbahasa Isyarat
2. Hasil Belajar Praktik Tata Rias Wajah Sehari-Hari Bagaimana hasil belajar siswa tuna rungu di SMALB-B Karya Mulia Surabaya setelah menggunakan media pembelajaran video tutorial
3. Respon Siswa terhadap Pembelajaran tata rias wajah sehari-hari menggunakan media video tutorial berbahasa isyarat.

METODE

Studi ini menerapkan *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974). Pola ini memiliki empat tahapan utama, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebarluasan).



Bagan 1 Pengembangan 4D

Gambar 1. Rancangan Bagan Pengembangan 4D (Alisa, 2024)

Studi ini dilaksanakan di SMALB-B Karya Mulia Surabaya yang berlokasi di Jl. Achmad Yani No. 6-8, Kecamatan Wonokromo, Kota Surabaya, Jawa Timur, pada semester gasal tahun ajaran 2024/2025.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik tunarungu kelas X, XI, dan XII pada program

keterampilan kecantikan, dengan jumlah total sebanyak 8 siswa. Siswa-siswa ini merupakan bagian dari kelompok sosial dengan kebutuhan komunikasi khusus yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang adaptif dan inklusif. Instrumen penelitian yang dimanfaatkan mencakup lembar penilaian validitas terhadap media video tutorial materi tata rias wajah sehari-hari, yang secara khusus dirancang untuk peserta didik dengan hambatan pendengaran.

Validasi instrumen dilakukan oleh para ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, sebagaimana diuraikan oleh Sugiyono (2016:76), untuk memastikan kesesuaian isi dan kemudahan akses bagi peserta didik dalam proses belajar yang setara.

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data berbentuk lembar kerja, yang disusun secara sistematis dalam tiga tahapan. Adapun tahapan pengumpulan data tersebut adalah sebagai berikut:

1. Observasi, Untuk menilai kelayakan media video tutorial oleh validator.
2. Tes Hasil Belajar, Tes ini bertujuan sebagai menilai efektivitas video tutorial dalam mengetahui keterampilan tata rias, serta untuk memastikan bahwa siswa tunarungu dapat mengikuti dan memahami materi dengan baik.
3. Angket, Angket digunakan untuk evaluasi bagaimana respon siswa secara lisan bertujuan untuk mengukur efektivitas video tutorial sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran tata rias wajah sehari-hari. Ini

Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Skala *Likert* diterapkan untuk mengukur respons peserta penelitian secara sistematis, sehingga data kualitatif dapat diubah menjadi data kuantitatif yang dapat dianalisis lebih lanjut.

Anas Sudijono (2011:43), menjelaskan bahwa untuk menghitung nilai dalam bentuk persentase dapat digunakan rumus khusus yang bertujuan untuk menyatakan suatu data atau hasil pengukuran dalam bentuk persen (%). Adapun rumus persentase tersebut adalah:

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

Catatan:

p : Persentase jawaban responden yang dicari

f : Frekuensi persentase yang sedang dicari

n : Number of cases (jumlah responden yang dijadikan sampel penelitian)

100% : Bilangan tetap.

Tabel 1. Klarifikasi Persentase

Skor Persentase (%)	Kriteria
0% - 20%	STB
21% - 40%	TB
41% - 60%	CB
61% - 80%	B
81% -100%	SB

(Mulyasa, 2019)

1. Analisis Hasil Validasi

Kelayakan media pembelajaran dinilai berada pada kategori baik apabila dalam proses pembelajaran menunjukkan hasil rata-rata yang positif berdasarkan aspek-aspek yang diamati. Penilaian ini dihitung menggunakan rumus rata-rata (mean):

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{N} \quad (\text{Arikunto, 2012:299})$$

Catatan :

 \bar{x} = Nilai rata-rata $\sum X$ = total skor jumlah validator

N = Jumlah validator

Penilaian terhadap kelayakan media pembelajaran dilakukan berdasarkan evaluasi yang diberikan oleh validator dan peserta didik, yang diklasifikasikan ke dalam lima kategori penilaian. Skala penilaian tersebut mencakup nilai 1 hingga 5, dengan rincian: 1 (sangat tidak layak), 2 (tidak layak), 3 (kurang layak), 4 (layak), dan 5 (sangat layak). Skor rata-rata dari setiap komponen digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Lembar validasi berperan sebagai instrumen utama dalam menilai kesesuaian dan efektivitas media video tutorial sebagai sarana pembelajaran. Proses penilaian ini tidak hanya mencerminkan kualitas teknis media, tetapi juga menggambarkan bagaimana media tersebut diterima dalam interaksi di lingkungan belajar, khususnya dalam upaya menciptakan pengalaman pembelajaran yang inklusif dan bermakna bagi peserta didik berkebutuhan khusus.

Tabel 2. Kriteria Hasil Analisis Terhadap Kelayakan Media

Nilai Rata-rata	Kriteria
1,00 – 1,50	STL
1,51 – 2,50	TL
2,51 – 3,50	CL
3,51 – 4,50	L
4,51 – 5,00	SL

(Riduwan, 2014)

2. Analisis Hasil Belajar Siswa

Analisis hasil belajar dilakukan menggunakan metode tes tunarungu untuk aspek *kognitif*. Tes belajar ini tujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan

sebelumnya oleh karena itu, pencapaian hasil belajar peserta didik dapat dihitung menggunakan rumus berikutnya.

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas} \geq 75}{\text{Jumlah total siswa}} \times 100\%$$

Apabila skor peserta didik mencapai nilai ≥ 75 yang merupakan yaitu (Kriteria Ketuntasan Minimum) maka itu siswa didik dianggap telah memenuhi kriteria ketuntasan dan berhasil mencapai hasil belajar optimal.

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas} \geq 75}{\text{Jumlah total siswa}} \times 100\%$$

Di SMALB-B Karya Mulia Surabaya, suatu kelas dapat dinyatakan telah mencapai ketuntasan secara klasikal apabila 75% siswa dalam kelas tersebut telah memenuhi kriteria ketuntasan belajar.

3. Analisis Hasil Respon Siswa

Metode analisis data yang diterapkan untuk mengukur tanggapan peserta didik dilakukan melalui perhitungan nilai rerata. Penilaian dilakukan menggunakan skala respons siswa, dan perhitungan rerata tersebut menjadi dasar dalam menilai hasil tanggapan peserta didik.

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{N} \quad (\text{Arikunto, 2012:299})$$

Catatan :

 \bar{x} = Nilai rata-rata $\sum X$ = Total skor jawaban

N = jumlah responden

Tabel 3. Kriteria Hasil Penilaian Respon Siswa

Nilai Rata-rata	Kriteria
1,00 – 1,50	STL
1,51 – 2,50	TL
2,51 – 3,50	CL
3,51 – 4,50	L
4,51 – 5,00	SL

(Riduwan, 2014)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kelayakan Media Pembelajaran menggunakan Video Tutorial

Kajian *Research and Development* (R&D), mengikuti model pengembangan 4D, yang meliputi empat tahapan: (1) *Define* (tahap pendefinisian), (2) *Design* (tahap perancangan), (3) *Develop* (tahap pengembangan) dan (4) *Disseminate* (tahap penyebaran). Berikut uraian masing-masing tahap :

a. Define (Tahap Pendefinisian)

Tahap konseptualisasi dalam penelitian ini diawali dengan analisis pendahuluan melalui kegiatan observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil wawancara di SMALB-B Karya Mulia Surabaya, diperoleh temuan bahwa capaian pembelajaran mata pelajaran Tata Rias Wajah Sehari-hari pada siswa kelas X, XI, dan XII jurusan Kecantikan belum memenuhi standar ketuntasan minimal yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 75%. Hasil belajar yang masih berada di bawah ambang batas tersebut mengindikasikan adanya hambatan tidak hanya dalam aspek akademik, melainkan juga dalam proses interaksi dan komunikasi edukatif antara pendidik dan peserta didik tunarungu. Hal ini turut memengaruhi efektivitas pemahaman materi serta partisipasi siswa dalam pembelajaran kejuruan secara menyeluruh.

Salah satu tantangan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran adalah keterbatasan pendengaran yang dimiliki oleh siswa tunarungu. Karena tidak dapat menerima informasi melalui bahasa verbal, guru harus menggunakan bahasa isyarat sebagai media komunikasi utama. Namun demikian, apabila metode atau media pembelajaran yang digunakan tidak mampu menarik minat siswa, maka tingkat perhatian mereka cenderung menurun. Hal ini dikarenakan siswa menganggap proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik. Kondisi ini mencerminkan adanya hambatan dalam interaksi sosial edukatif, di mana komunikasi yang kurang efektif dapat mengurangi keterlibatan siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang adaptif, komunikatif, dan mampu membangun ketertarikan serta partisipasi aktif peserta didik secara berkelanjutan.

Berdasarkan potensi yang dimiliki sekolah, ditemukan bahwa beberapa fasilitas seperti LCD proyektor belum dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran mata pelajaran Tata Kecantikan, khususnya materi Tata Rias Wajah Sehari-hari, guru masih mengandalkan metode ceramah dan demonstrasi secara konvensional. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan sarana teknologi dan pemanfaatannya dalam proses belajar-mengajar. Oleh karena itu, diperlukan penerapan media pembelajaran yang memanfaatkan fasilitas yang tersedia secara maksimal serta disesuaikan dengan kemampuan guru dan kebutuhan siswa, sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar secara keseluruhan.

Berdasarkan potensi yang dimiliki sekolah dan permasalahan yang teridentifikasi dalam proses pembelajaran, media pembelajaran berbasis video dinilai sebagai salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan. Penggunaan video tutorial dalam materi

Tata Rias Wajah Sehari-hari diharapkan mampu meningkatkan efektivitas pemahaman siswa, khususnya peserta didik tunarungu, dengan memanfaatkan keunggulan visual dan kemudahan akses. Media ini dirancang dalam bentuk video pembelajaran yang dapat dibagikan melalui platform seperti *Google Drive*, sehingga memungkinkan siswa untuk menontonnya secara fleksibel, kapan saja dan di mana saja, menggunakan perangkat seperti *smartphone*.

Hasil observasi menunjukkan ketersediaan fasilitas LCD proyektor yang mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis audiovisual di kelas. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi Tata Rias Wajah Sehari-hari untuk peserta didik kelas X, XI, dan XII pada mata pelajaran Kecantikan di SMALB-B Karya Mulia Surabaya memiliki prospek aplikatif yang signifikan. Pada tahap pengumpulan data, peneliti melakukan inventarisasi literatur ilmiah berupa artikel, jurnal, dan buku yang relevan mengenai media video tutorial, menghimpun materi ajar, serta menyusun perangkat konten sebagai dasar produksi media pembelajaran.




b. Design (Tahap Perancangan)

Tahap ini, merupakan desain produk bertujuan untuk merumuskan secara rinci spesifikasi dari setiap komponen dalam sistem informasi serta produk informasi yang akan dikembangkan, sesuai dengan hasil analisis sebelumnya. Berdasarkan temuan dari tahap analisis, langkah berikutnya adalah proses perancangan produk, yang mencakup:

1) Membuat konsep dan tema video tutorial Tema video tutorial yang dikembangkan berupa pengajaran materi dan demonstrasi langkah-langkah tata rias wajah sehari-hari. Berdasarkan tema tersebut, peneliti merancang konsep video tutorial yang menyajikan penjelasan materi secara rinci, seperti sedang mengajar di kelas. Setelah penjelasan teori, peneliti langsung mendemonstrasikan tahapan praktik dalam video. Setiap langkah praktik disertai dengan penjelasan menggunakan Bahasa isyarat SIBI dan disertai teks untuk lebih jelas pemaparannya.

2) Tahap penyusunan skenario dan perancangan *storyboard* merupakan bagian penting dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial. *Storyboard* berfungsi sebagai representasi visual menyeluruh dari isi media pembelajaran yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi.

Tabel 4. *Storyboard*

Skenario dan Desain (<i>Storyboard</i>)		
Scene	Keterangan	Durasi
	Tampilan awal, untuk memikat perhatian siswa dibuat semenarik mungkin	00:05
	Pembuka berisi salam perkenalan dan menyampaikan prihal isi video.	00:41
	Pengantar berisi penjelasan mengenai, pengertian, tujuan serta ciri-ciri tatarias wajah sehari-hari.	1:19
	Selanjutnya melakukan adegan menunjukkan peralatan dan bahan-bahan untuk merias wajah sehari-hari.	3:33
	Selanjutnya tampilan langkah kerja pengaplikasian peralatan dan bahan tatarias wajah sehari-hari sesuai tahapannya.	4:37
	Hasil akhir berupa tampilan cantik.	00:11
	Penutup ucapan terimakasih, agar siswa dapat mempraktekannya.	00:20

c. *Develop* (Tahap Pengembangan)

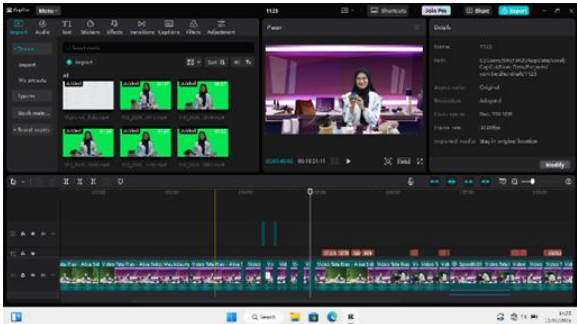
1. Proses *shooting* untuk membuat video tutorial sebagai media pembelajaran

Proses *shooting* video dilaksanakan di hari Kamis, 8 Agustus 2024, menggunakan kamera Sony A7ii Tipe Kamera *Mirrorless* tahun Rillis 2014 Perangkat perekaman video dan pengambilan gambar didukung

oleh *ring Light* serta lampu LED sebagai sumber pencahayaan dalam ruang.

2. Selanjutnya Proses Pengeditan Video

Teks sangat penting untuk menerjemahkan bahasa isyarat di dalam video tutorial, hasil produk pada video tutorial riasan wajah sehari-hari awalnya berdurasi 10 menit 51 detik setelah ada saran dari Dewan Penguji dan telah diedit menjadi 11 menit 21 detik. Proses penyuntingan video dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak *Adobe Premiere Pro*. Selanjutnya, video tutorial diunggah ke *Google Drive* sehingga dapat diakses, diunduh, dan diputar secara daring.



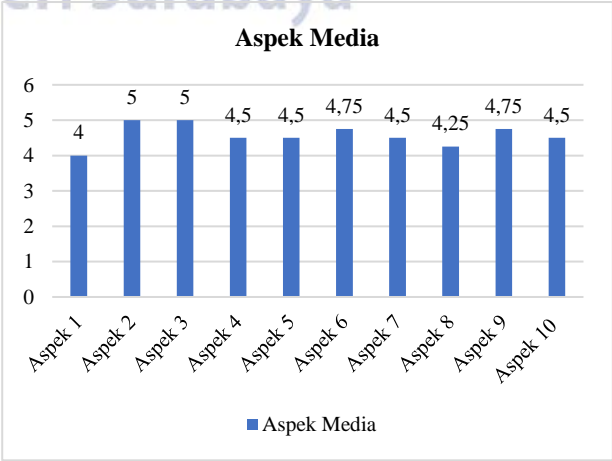
Gambar 2. Proses Pengeditan Video menggunakan Adobe Premiere Pro (Alisa, 2024)

3. Validasi Desain

Pada tahap ini dilakukan validasi media video tutorial oleh beberapa orang ahli yaitu, ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

1) Hasil Validasi Aspek Media

Validasi media dilakukan oleh ahli media dengan meninjau dua aspek utama, yaitu aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek penyajian komunikasi audio-visual. Sementara itu, aspek penyajian komunikasi mencakup kualitas audio, visual, unsur kreativitas, tata letak interaktif, dan kesesuaian jenis huruf yang digunakan. Berikut hasil penilaian dari validasi aspek media:



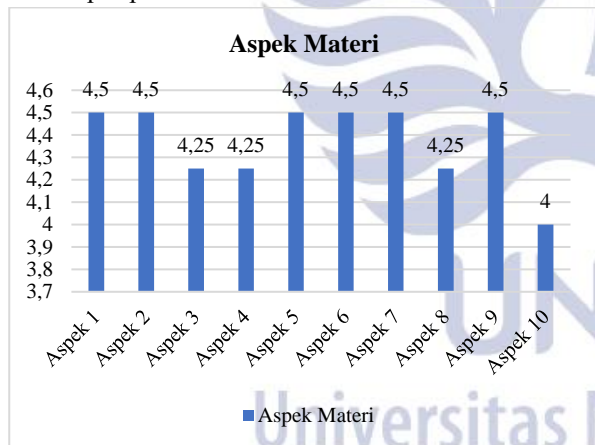
Gambar 3. Diagram Hasil Validasi Aspek Media

Berdasarkan penilaian validator dalam diagram di atas bahwa aspek 1 memperoleh nilai terendah sebesar 4 (kategori layak), aspek 2 dan aspek 3 memperoleh nilai tertinggi yaitu mendapat nilai kelayakan 5 (kategori sangat layak), mendapat rata-rata nilai 4,6 yang artinya kriteria sangat layak. Berdasarkan penelitian Kara Maheswari (2021), media pembelajaran berbasis video tutorial memiliki potensi untuk dikembangkan secara inovatif. Hasil analisis menunjukkan bahwa dari segi aspek media, video tutorial tergolong sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berikut adalah masukan dan saran dari validator terkait tampilan video tutorial dari bidang media: Gambar praktik yang ada back round hijau di perbesar seperti dekat agar jelas detailnya.

2) Hasil Validasi Aspek Materi

Aspek kualitas isi dan kesesuaian tujuan yang mencakup kecocokan materi dengan capaian pembelajaran, keterpaduan materi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan isi, serta penyajiannya yang sistematis merupakan komponen yang dinilai dalam proses validasi oleh ahli materi. Selain itu, aspek kualitas instruksional, seperti sejauh mana media bersifat memotivasi, komunikatif, dan andal (reliabel), juga menjadi fokus dalam proses penilaian. Berikut ini disajikan hasil analisis penilaian yang dilakukan terhadap aspek materi oleh validator ahli:



Gambar 4. Diagram Hasil Validasi Aspek Materi

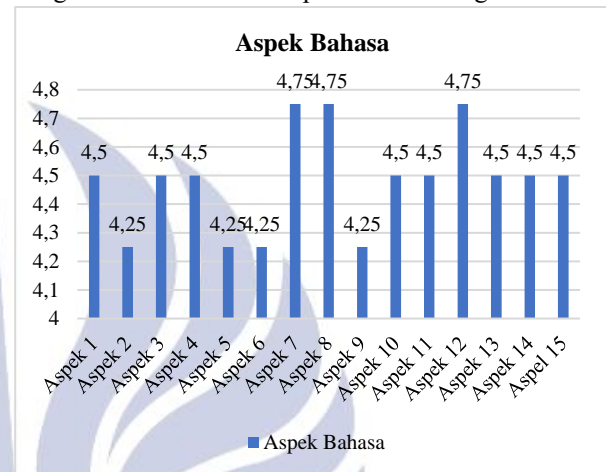
Aspek materi berisi beberapa instrumen yang divalidasi oleh ahli materi, berdasarkan diagram diketahui bahwa aspek 1, aspek 2, aspek 5, aspek 6, aspek 7, dan aspek 9 memperoleh nilai 4,5 (sangat layak), aspek 3, aspek 4 dan aspek 8 mendapat nilai 4,25 (katagori layak) dan terendah aspek 10 (katagori layak) karena isi video tutorial sesuai dengan siswa tuna rungu.

Berdasarkan hasil perhitungan yang ditampilkan dalam diagram, rata-rata skor yang diperoleh adalah 4,6, yang diklasifikasikan dalam kategori 'sangat layak'. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media video tutorial Tata Rias Wajah Sehari-hari memiliki tingkat

kelayakan yang tinggi untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Lucky Auliya Habsari (2023), yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video sangat sesuai diterapkan pada materi-materi yang menekankan aspek keterampilan praktik.

3) Hasil validasi aspek Bahasa

Pakar bahasa melakukan validasi terhadap ketepatan penggunaan kaidah Bahasa Indonesia, kejelasan komunikasi, serta interaksi dalam dialog. Ringkasan hasil validasi aspek bahasa sebagai berikut :



Gambar 5. Diagram Hasil Validasi Aspek Bahasa

Dari diagram penilaian validator menyatakan hasil nilai rata-rata 4,5 yang mana menunjukkan kriteria sangat baik, ini sejalan dengan penelitian terdahulu oleh Phylia Gita Crisantimum Chaerunnisa (2019) menyatakan bahwa media video yang telah diuji kevalidannya dapat skor 99% sangat layak untuk diterapkan pada siswa tunarungu.

Ringkasan penilaian Validator aspek bahasa sebagai berikut aspek 7, 8 dan aspek 12 mendapat nilai tertinggi sebesar 4,75 (kategori sangat layak) karena penyajian bahasa sederhana mudah dipahami oleh tunarungu, aspek 1,3,4,10,11,13,14 dan aspek 15 mendapat nilai 4,5 (kategori sangat layak) karena bahasa isyarat yang digunakan mudah dipahami, aspek 2, 5, 6 dan aspek 9 mendapat nilai terendah 4,25 (kategori layak) karena bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan EYD.

Rancangan video dimodifikasi sesuai dengan umpan balik dari validator, yakni: (1) pengertian tata rias wajah sehari-hari masukan ke dalam video, (2) tujuan pembelajaran tata rias sehari-hari ditambahkan ke dalam video, (3) penambahan teks “pada wajah sampai merata” pada praktik penggunaan *foundation* cair, (4) gambar praktik diperbesar, (5) Menutup merek produk, (6) Setiap teks masukan suara bicara sebagai terjemahan bahasa isyarat, (7) Menambahkan penerjemah di bagian pojok bawah apabila peneliti pada video tidak berisyarat.

Peneliti melakukan revisi berdasarkan masukan dari hasil penilaian kelayakan terhadap video tutorial. Revisi tersebut menghasilkan perbaikan media video yang dinyatakan lebih layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 6. Revisi Media Video Tutorial

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Saran : Pengertian tata rias wajah sehari-hari masukan pada video	Perbaikan: Pengertian tata rias wajah sehari-hari dimasukan pada video pada durasi 00:51 sampai durasi 01:07
Saran : tujuan pembelajaran tata rias sehari-hari tambahkan kedalam video	Perbaikan: tujuan pembelajaran tata rias sehari-hari ditambahkan kedalam video pada durasi 01:08 sampai durasi 01:18
Saran : penambahan teks “pada wajah sampai merata” pada praktek penggunaan <i>foundation</i> cair	Perbaikan: sesuai saran pada durasi menit ke 05:46 ditambahkan teks “menjadi kalimat “pertama gunakan <i>foundation</i> cair pada wajah sampai merata”
Saran: Setiap praktik yang ada <i>back round</i> hijau di perbesar seperti dekat agar jelas detailnya.	Perbaikan : sesuai saran Setiap peraktik yang ada <i>back round</i> hijau diperbesar dan tapilan mejadi besar dan jelas detailnya.
Saran Dewan Penguji pada tanggal 26 Mei 2025	
Saran : Menutup merk produk	Perbaikan : Sesuai saran setiap merek produk ditutup
Saran: Setiap teks masukan suara bicara sebagai terjemahan bahasa isyarat.	Perbaikan : Sesuai saran setiap teks dibacakan mengeluarkan suara dibantu orang yang bisa bicara sebagai terjemahan bahasa isyarat
Saran : Menambahkan penerjemah di bagian pojok bawah apabila peneliti pada video tidak berisyarat.	Perbaikan: Sesuai saran telah menambahkan penerjemah ke dalam bahasa isyarat pada bagian pojok bawah

Penilaian terhadap hasil validasi media pembelajaran mencakup tiga aspek utama, yaitu validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Rincian skor hasil validasi media pembelajaran berupa video

tutorial pada materi tata rias wajah sehari-hari disajikan dalam tabel berikut:

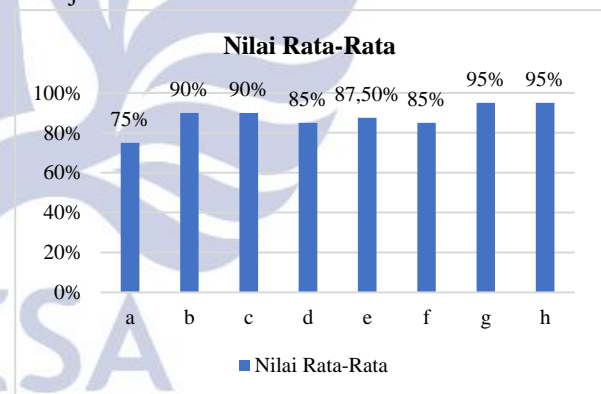
Tabel 7. Hasil Penilaian Validator Terhadap Media Pembelajaran Video Tutorial

No.	Aspek yang dinilai	Rata-rata	Kategori
1.	Aspek media	4,6	Sangat Baik
2.	Aspek materi	4,6	Sangat Baik
3.	Aspek bahasa	4,5	Sangat Baik
Rata – rata		4,6	Sangat Baik

(Sugiyono,2018)

2. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil wawancara di SMALB-B Karya Mulia Surabaya, ditemukan bahwa capaian pembelajaran pada materi tata rias wajah sehari-hari di kelas X, XI, dan XII masih menghadapi kendala, di mana nilai siswa belum mencapai standar ketuntasan belajar. Hal ini mencerminkan adanya tantangan dalam proses transmisi pengetahuan dan keterampilan dalam lingkungan pendidikan khusus. Ketercapaian tujuan pembelajaran yang masih di bawah 75% menunjukkan bahwa interaksi antara guru, siswa, dan media pembelajaran perlu ditingkatkan agar proses belajar lebih inklusif dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik tunarungu, hasil praktik tata rias wajah sehari-hari ditunjukkan melalui data berikut:



Gambar 6. Diagram Nilai Hasil Belajar Siswa Tata Rias Wajah Sehari-hari

Adapun Kriteria Penilaian dan hasil penilaian dalam praktik ini sebagai berikut :

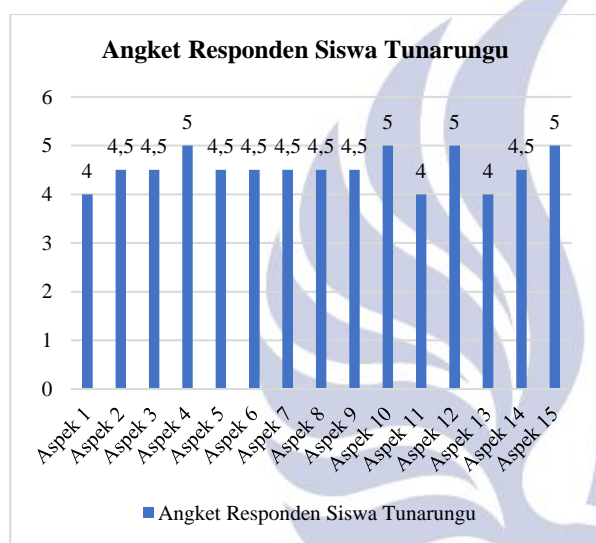
- Ketepatan Waktu, memperoleh nilai rata-rata 75%
- Kualitas hasil, memperoleh nilai rata-rata 90%
- Kemampuan menggunakan alat, memperoleh nilai rata-rata 90%
- Kemampuan memahami instruksi, memperoleh nilai rata-rata 85%
- Kemampuan mengikuti langkah-langkah, memperoleh nilai rata-rata 87,5%
- Kemampuan menyesuaikan dengan kebutuhan, memperoleh nilai rata-rata 85%

- g. Kemampuan bekerja mandiri, memperoleh nilai rata-rata 95%
- h. Kemampuan bekerja sama dengan tim, memperoleh nilai rata-rata 95%

Setelah menonton video tutorial tata rias wajah sehari-hari, dilakukan praktik dan diperoleh nilai rata-rata 88% ini menunjukkan ketercapaian tujuan pembelajaran mencapai ketuntasan dengan peningkatan hasil belajar yang signifikan.

3. Respon Siswa

Pada tahap ini, media video tutorial pada materi tata rias wajah sehari-hari berbasis bahasa isyarat sebagai berikut :



Gambar 7. Diagram Hasil Angket Respon Siswa

Mengacu diagram tersebut diketahui bahwa Aspek 1, 2, 3, 4 dan 5 merupakan aspek ketertarikan memperoleh nilai rata-rata 4,5 (sangat layak) . Aspek 6 dan 7 merupakan aspek materi memperoleh nilai rata-rata 4,5 (sangat layak). Aspek 8, 9, 10 dan aspek 11 merupakan aspek media memperoleh nilai rata-rata 4,5 (sangat layak). Aspek 12, 13, 14, dan aspek 15 merupakan aspek bahasa memperoleh nilai rata-rata 4,6 (sangat layak),

Sebagaimana ditegaskan oleh Wibawanto (2017:6), media yang kreatif dapat menciptakan pengalaman belajar yang efisien, dan menyenangkan. Berdasarkan analisis respon tersebut, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan video tutorial sangat layak untuk digunakan.

4. Tahap Disseminate (penyebaran luasan)

Untuk menyebarluaskan media video secara efektif, dapat dilakukan melalui saluran *offline* seperti *flash drive* dan pemutaran langsung di sekolah, serta *online* melalui platform pembelajaran daring, situs web, dan media sosial. Strategi promosi melibatkan berbagai

saluran untuk meningkatkan kesadaran dan partisipasi, termasuk kolaborasi dengan *influencer* kecantikan untuk meninjau dan mempromosikan video tutorial di YouTube, Instagram, dan TikTok."

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan, sebagai berikut:

1. Media video tutorial pada materi rias wajah sehari-hari untuk kelas X, XI, dan XII di SMALB-B Karya Mulia Surabaya dinyatakan sangat layak digunakan, dengan skor validasi rata-rata: aspek media 4,6, aspek materi 4,6, dan aspek bahasa 4,5.
2. Hasil belajar praktik siswa setelah menggunakan media video menunjukkan ketuntasan belajar sebesar 88%, melebihi standar ketercapaian yang ditetapkan (75%).
3. Respon siswa terhadap media pembelajaran video tutorial berada pada kategori sangat layak, dengan nilai rata-rata 4,54.

Saran

1. Media pembelajaran berbasis video tutorial disarankan untuk dikembangkan dan diterapkan pada materi lain yang relevan, terutama yang membutuhkan visualisasi praktik secara rinci, agar dapat menunjang pemahaman siswa secara optimal.
2. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengeksplorasi pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dengan memanfaatkan teknologi terkini, serta dirancang agar kompatibel dengan berbagai platform digital dan mata pelajaran lainnya guna memperluas jangkauan dan efektivitas penggunaannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada SMALB-B Karya Mulia Surabaya atas fasilitas dan akses yang diberikan selama proses penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraena, Y. (2022). *Standar Ketercapaian Tujuan Pembelajaran*. Jakarta : Erlangga.
- Anas Sudijono. (2011). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Press.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asih, T., dkk. (2020). *Video Tutorial sebagai Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media

- Hadi, S. (2017). *Peran Video dalam Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Inayah, dkk. (2021). *Pembelajaran Visual untuk Anak Tunarungu*. Yogyakarta : Deepublish
- Kara Mahaeswari. (2021). Pengembangan Video Tutorial Teknik Jahit Bulu mata dan Pemasangan Scot mata Pada Kompetensi dasar Tata Rias Wajah Geriatri. *e-journal*. pp 1-10.
- Lucky Auliya Habsari. (2023). Pengembangan Video Tutorial Pada Materi Tata Rias Wajah Sehari-hari di SMK Negeri 8 Surabaya. *e-jurnal*. Volume 12 Nomer 2 (2023), Edisi Yudisium 2 Tahun 2023, hal 147-158
- Prastowo, A. (2018). *Keunggulan Video Tutorial dalam Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Rangkuti, A. N., & Wahidah, N. (2017). *Tata Rias Wajah*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Riduwan. 2014. *Metode & Teknik Penyusunan Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rohanni, S. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Video*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sanaky, H. A. (2013). *Pembelajaran dalam Perspektif Pendidikan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Sa'diah, A. (2016). *Kegiatan Mempercantik Diri*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suwarto. (2013). *Penilaian Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Suryani, N. (2018). *Media Pembelajaran*. Gramedia Pustaka Utama
- Thiagarajan, Sivasailam, dkk. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Washington DC: National Center for Improvement Educational System.
- Wibawanto, W. (2017). *Media Pembelajaran Kreatif*. Yogyakarta : Andi Offsets
- Wirasmita, A., & Putra, N. (2017). *Video Tutorial dalam Pembelajaran*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta : Sekretariat Negara Republik Indonesia.

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

Fatima Ayu Fernanda

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

fatimaayu.21053@mhs.unesa.ac.id

Dewi Lutfiati¹, Sri Dwiyantri², Dindy Sinta Megasari³

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

dewilutfiati@unesa.ac.id

Abstrak

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

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

Abstract

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

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

PENDAHULUAN

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

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

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

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

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

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

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

Hasil belajar berfungsi sebagai indikator penting dalam mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran

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

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

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

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

METODE

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

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

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

sebelumnya. Kemudian, skor hasil validasi dihitung menggunakan rumus:

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

(Sugiyono, 2017)

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

Tabel 1. Skala Kelayakan untuk Video Pembelajaran

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

(Riduwan, 2015)

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

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

(Usman, 2015)

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

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

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

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

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

(Wahyudi, 2023)

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

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

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

(Wahyudi, 2023)

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

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

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

(Sugiyono, 2017)

Hasil analisis kemudian dikategorikan dalam skala sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Respon Anak didik

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

(Riduwan & Akdon, 2013)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kelayakan Media

Tabel 3. Tingkat Layak Media

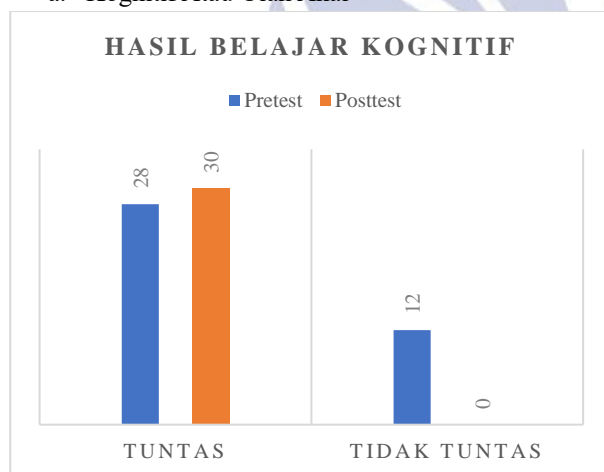
No	Aspek yang di nilai	Hasil	Kriteria
1	Format Media	90%	Layak Sekali
2	Format Bahasa	92%	Layak Sekali
3	Format Materi	90%	Layak Sekali
	rerata	90,6%	Layak Sekali

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

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

2. Hasil Belajar

a. Kognitif Atau Olah Akal



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

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

Tabel 4. Uji Normalitas Hasil Belajar Olah Akal/Kognitif

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

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

Tabel 5. Uji t Berpasangan Hasil Belajar Kognitif

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

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

b. Psikomotorik



Gambar 2. Diagram Hasil Belajar Psikomotorik Anak didik

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

Tabel 6. Uji Normalitas Hasil Belajar Psikomotorik

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

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

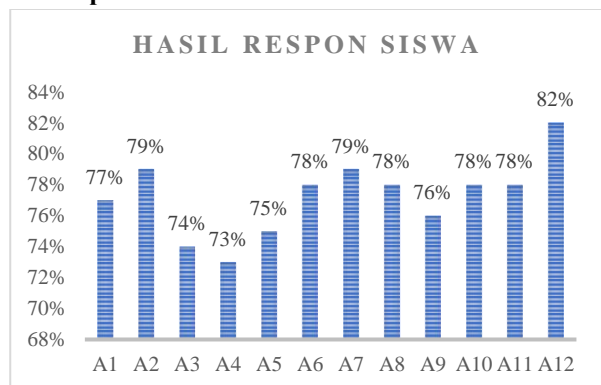
Tabel 7. Uji t Satu Sampel Hasil Belajar Psikomotorik

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

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

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

3. Respon Anak didik



Gambar 3. Diagram Respon Anak didik

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

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

PENUTUP

Simpulan

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

Saran

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

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

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

Ucapan Terima Kasih

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

DAFTAR PUSTAKA

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

PENERAPAN MEDIA VIDEO TUTORIAL PADA KOMPETENSI DASAR PENATAAN SANGGUL *TOP STYLE* KELAS XI DI SMKN 3 KEDIRI

Novikasari Jati Permata

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

novikasari.21068@mhs.ines.ac.id

Nia Kusstianti¹, Maspiyah², Biyan Yesi Wilujeng³

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

niakusstianti@unesa.ac.id

Abstrak

Metode dalam menyampaikan informasi dengan cara yang menarik serta mudah dipahami adalah menggunakan video tutorial. Tingkat efektivitas video tutorial dalam menyampaikan keterampilan dasar penataan sanggul *top style* sebagai bahan ajar di kelas XI SMK Negeri 3 Kediri, prestasi hasil belajar siswa setelah menggunakan media video tutorial pada materi sanggul *top style*, tanggapan siswa terhadap penggunaan video tutorial pada keterampilan pembelajaran materi sanggul *top style* sebagai alat bantu belajar. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif. Untuk mengumpulkan informasi, digunakan lembar observasi guna menilai kualitas media video tutorial, tes kognitif dan psikomotorik diterapkan untuk mengevaluasi Prestasi belajar siswa dievaluasi, sementara kuesioner digunakan sebagai sarana dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan.. Video tutorial yang membahas materi penataan sanggul *top style* merupakan media yang cocok digunakan dan diperkenalkan kepada siswa sebagai alat belajar. Perolehan rata-rata yang sangat memuaskan, dengan komponen materi 80%, media 90%, dan bahasa 85%. Siswa-siswa dari kelas XI menunjukkan pencapaian nilai di atas standar KKM yang telah ditetapkan di SMK Negeri 3 Kediri, yang ditetapkan sebesar 75. Prestasi belajar mereka tentang penggunaan media pembelajaran video dalam pelajaran penataan sanggul *top style* rata-rata mencapai 97 dan ketuntasan 100%. Tanggapan siswa terhadap pelajaran media pembelajaran berupa video tutorial dalam proses pembelajaran menunjukkan efektivitas yang cukup tinggi, dengan tingkat ketercapaian mencapai 83,8%.

Kata Kunci: Media video tutorial, penataan sanggul *top style*

Abstract

The method of conveying information in an interesting and easy-to-understand way is using video tutorials. The level of effectiveness of video tutorials in conveying basic skills of top style bun arrangement as teaching materials in class XI of SMK Negeri 3 Kediri, student learning achievement after using video tutorial media on top style bun material, student responses to the use of video tutorials on learning skills of top style bun material as a learning aid. This study applies a quantitative approach. To collect information, an observation sheet is used to assess the quality of video tutorial media, cognitive and psychomotor tests are applied to evaluate student learning achievement, while questionnaires are used as a means of obtaining the required information. Video tutorials that discuss top style bun arrangement material are suitable media to be used and introduced to students as a learning tool. The average achievement is very satisfactory, with material components of 80%, media 90%, and language 85%. Students from grade XI showed achievement of scores above the KKM standard that has been set at SMK Negeri 3 Kediri, which is set at 75. Their learning achievement on the use of video learning media in top style bun arrangement lessons reached an average of 97 and 100% completion. Student responses to learning media lessons in the form of video tutorials in the learning process showed quite high effectiveness, with an achievement level reaching 83.8%.

Keywords: Video tutorial media, top-style bun styling.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah Pendekatan untuk memberdayakan dan mengembangkan sumber daya manusia. Di dunia pendidikan, teknologi semakin berkembang pesat. Perkembangan ini dikaitkan dengan peningkatan kualitas pendidikan melalui kegiatan pembelajaran. keadaan siswa, fasilitas yang tersedia,

dan tujuan pembelajaran yang ada dalam penataan *top style*. Media ini dapat diputar kapan pun dan diulangi kapan pun siswa membutuhkannya. Penelitian tentang penerapan media video tutorial ini dapat mengetahui lebih banyak tentang bagaimana video tutorial dapat dimanfaatkan untuk menggait penonton lebih banyak. Jurusan kecantikan SMKN 3 Kediri memiliki bidang pekerjaan yang jelas, seperti membangun salon, klinik

kecantikan, menjadi MUA, menata rambut, dan sebagainya. Peneliti memilih video tutorial tentang dasar-dasar penataan sanggul *top style* karena ini merupakan bagian dari kompetensi inti yang ditargetkan untuk dikuasai oleh siswa SMK program studi tata kecantikan kulit dan rambut.. Sanggul *top style* sangat populer, terutama di wilayah Jawa.

Video merupakan sebuah sarana elektronik yang mampu menyatukan teknologi suara dan gambar, sehingga menciptakan tampilan yang hidup dan menawan (Rochim, Herawati, dan Nurwiani, 2021). Perubahan kemampuan siswa dalam domain pengetahuan, sikap, dan keterampilan disebut sebagai pencapaian belajar. Menurut Anggraini dan rekan-rekan (2020), faktor yang berasal dari dalam meliputi elemen fisik serta mental siswa. Video pembelajaran merupakan alat yang dibuat dengan terencana berdasarkan kurikulum yang diterapkan dan mengikuti prinsip-prinsip pembelajaran dalam proses pengembangannya, sehingga program tersebut memungkinkan siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran melalui metode yang efektif dan memotivasi. Sebuah video tutorial terdiri dari instruksi dan teks.

Menurut Yuanta (2020), istilah video berakar Secara etimologis, *vidi* atau *visum* berasal dari bahasa Latin yang mengandung makna "penglihatan" atau "kemampuan visual". Prastowo (2018) menyatakan bahwa Animasi dapat dimanfaatkan dalam video tutorial untuk memperkuat visualisasi konsep yang disampaikan. mampu menarik Peningkatan antusiasme siswa dicapai melalui penyajian materi dengan media visual interaktif, suara, dan tulisan, serta dapat menjadi pengganti kegiatan belajar di lapangan. Video merupakan sarana yang efektif untuk pembelajaran secara mandiri. Hingga kini, masih sedikit pendidik di lingkungan formal maupun kegiatan tambahan yang berupaya membuat video pembelajaran tentang teknik penataan rambut (Wijaya and Suhartiningsih, 2021; Lutfiati, Megasari, and Puspitorini, 2021). Tujuan video tutorial adalah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik, menarik perhatian mereka, memotivasi mereka, meningkatkan keterampilan mereka, mempermudah penyampaian materi, membantu dalam pembelajaran praktik, membantu dalam mengatasi kesulitan dan hambatan, dan mendukung pengajaran dan pembelajaran antara pendidik dan peserta didik.

Kelayakan media video mencakup video yang memuat langkah-langkah dalam urutan yang sistematis (misalnya, persiapan alat, teknik menyasak, pembentukan sanggul, dan *finishing*), dan setiap langkah diperjelas dengan *close-up* kamera atau teks. Bahasa yang digunakan dalam narasi atau teks jelas,

komunikatif, dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SMK.

Kualitas gambar, suara, pencahayaan, dan *editing* video juga memenuhi standar. Prosedur untuk membuat video tutorial meliputi penulisan skrip, pembuatan *storyboard*, pengaturan kamera, penataan pencahayaan, perekaman gambar dan suara, pengeditan, pencampuran, dan berbagai aspek lainnya. Media ini dapat diakses kapan saja, bisa dihentikan dan diulang sesuai dengan keperluan. Peserta didik dapat memutarinya Pembelajaran bersifat fleksibel, tidak hanya berlangsung di ruang kelas, tetapi juga memungkinkan dilakukan di berbagai situasi dan lingkungan lain.. Volume suara dari video tutorial ini dapat disesuaikan sesuai keperluan. Pembelajaran melalui media ini dinilai hemat waktu dan mudah diimplementasikan. Video tutorial yang memuat komponen seperti teks, gambar, suara, dan animasi bersifat inklusif serta dapat digunakan oleh semua kelompok pengguna.

Sanggul Penataan puncak menekankan penciptaan desain rambut di area ubun-ubun. Selain berfungsi sebagai perbaikan untuk bentuk kepala, wajah, dan leher, pola penataan puncak juga memperkuat tampilan aksesoris di leher dan telinga dari model tersebut. Fokus dari pola penataan *top style* adalah di bagian atas kepala, dengan tujuan memberikan kesan tinggi dan mewah bagi pemakainya, sehingga sangat cocok untuk model yang memiliki tinggi badan tidak terlalu tinggi serta wajah yang bulat. Bentuk sanggul ini umumnya digunakan oleh pengantin atau *bridal*. Pola penataan gaya atas ditujukan pada bagian atas kepala, sehingga sesuai untuk model bertubuh tidak terlalu tinggi dan memiliki wajah bulat. Sering kali, jenis sanggul ini digunakan oleh pengantin. Dalam studi ini, peneliti akan menerapkan penataan sanggul dengan pola atas. Pola ini menempatkan sanggul di puncak kepala, dengan titik pengikat dan fokus sanggul berada di bagian atas kepala. Diharapkan dengan mengombinasikan kedua pola ini, siswa akan lebih aktif, kreatif, inovatif, dan menemukan makna dalam proses belajar menggunakan sanggul. Pola aplikasi sanggul depan dan pola atas memerlukan kreativitas, inovasi, efektivitas, dan kemampuan untuk menjalin hubungan dengan siswa.

Penelitian tentang penggunaan media video tutorial ini bisa memberikan pemahaman tentang cara video tutorial dapat diakses oleh lebih banyak orang. Teknologi video bisa dimanfaatkan untuk memperdalam pengetahuan dan kemampuan siswa. Video tutorial merupakan salah satu cara yang efektif Untuk mentransfer informasi secara efektif melalui penyajian yang menarik mudah dicerna dan dijangkau. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 3 Kediri. Alasan peneliti memilih SMK Negeri 3 Kediri adalah karena Satuan pendidikan ini merupakan bagian dari jenjang

pendidikan kejuruan memperlihatkan kinerja unggul melalui sejumlah prestasi yang telah diraih di bidang akademik., serta berhasil meningkatkan mutu pendidikan dan menarik minat masyarakat. Program studi kecantikan mempunyai peran penting dalam dunia kerja, seperti membuka salon, klinik kecantikan, menjadi MUA, *hair styling*, dan lain-lain. Keahlian yang bisa didapatkan di SMK adalah fokus utama para siswa. Keahlian tersebut terdapat dalam kurikulum yang dibuat oleh kementerian pendidikan, sehingga memiliki proporsi yang tepat dan tujuan yang jelas. SMK Negeri 3 Kediri merupakan institusi unggulan di bidang kejuruan. Sekolah ini telah meraih banyak prestasi dalam berbagai kompetisi, baik di tingkat provinsi maupun nasional. Banyak alumni dari sekolah ini yang siap untuk berkarir dan telah berhasil memasuki dunia pekerjaan dengan sukses.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif. Salah satu sekolah menengah kejuruan negeri di Kediri memiliki program studi tentang kecantikan kulit dan rambut. Pelaksanaan penelitian berlangsung selama semester genap tahun akademik 2024/2025. Riset ini melibatkan 36 siswa dari kelas XI program studi Tata Kecantikan Kulit dan Rambut di SMK Negeri 3 Kediri. Rangkaian metode yang digunakan dalam penelitian ini mencakup observasi langsung, pengujian, serta penyebaran kuesioner sebagai bentuk pengumpulan data. Pada tahap pelaksanaan alat yang dipakai mencakup lembar observasi serta lembar tes kognitif yang dilaksanakan setelah pemutaran video tentang cara penataan sanggul *top style*.

Tes tulis jenis pilihan ganda yang digunakan adalah tes yang mencakup semua materi yang diajarkan. Tes kinerja yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan menilai cara kerja (kemampuan) dan perilaku siswa. Selain itu, lembar angket yang berisi kuesioner validasi untuk mengumpulkan informasi mengenai kecocokan media yang dikembangkan oleh peneliti, dan angket respon untuk mengetahui bagaimana siswa bertindak atau berinteraksi dengan pembelajaran media. Validitas dan reliabilitas instrumen dilakukan secara sistematis terhadap media pembelajaran dan instrumen. Tujuan validasi media adalah untuk memberikan masukan, rekomendasi, dan evaluasi terhadap media pembelajaran yang dibuat, seperti video tutorial pelajaran *top style hairstyle*. Metode analisis data yang digunakan untuk menentukan temuan penelitian meliputi:

Analisis Kelayakan Media Video Tutorial

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

(Sumber: Cholis, Yunus, 2021)

Spesifikasi:

x = skor total yang diterima oleh validator secara keseluruhan.

y = skor tertinggi dari lembar validasi dikalikan dengan jumlah validator.

Tabel 1. Penilaian kelayakan media video tutorial

Persentase	Kriteria
81% sampai 100%	Sangat Pantas
61% sampai 80%	Pantas
41% sampai 60%	Cukup Pantas
21% sampai 40%	Kurang Pantas
0% sampai 20%	Sangat Kurang Pantas

(Sumber: Cholis, Yunus, 2021)

Analisis Hasil Belajar

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

(Sumber: Cholis, Yunus, 2021)

Rumus ketuntasan belajar

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

(Sumber: Widyoko, 2018)

Spesifikasi:

P = persentase keberhasilan belajar

S = total siswa yang berhasil belajar

N = total seluruh siswa

Tabel 2. Persentase ketuntasan nilai belajar klasikal

No.	Persentase ketuntasan belajar klasikal	Kriteria
1.	$P > 85\%$	Sangat Bagus
2.	$75\% < P \leq 85\%$	Bagus
3.	$65\% < P \leq 75\%$	Cukup Bagus
4.	$55\% < P \leq 65\%$	Kurang Bagus
5.	$P \leq 65\%$	Sangat Kurang Bagus

(Sumber: Cholis, Yunus, 2021)

Analisis Respon Siswa Setelah Diterapkan Media Pembelajaran

$$P = \frac{\text{jumlah skor perhitungan}}{\text{jumlah skor}} \times 100\%$$

(Sumber: Cholis, Yunus, 2021)

Tabel 3. Skala perhitungan respon siswa

Nilai	Keterangan
1	Tidak Bagus
2	Kurang Bagus
3	Cukup Bagus
4	Bagus
5	Amat Bagus

(Sumber: Cholis, Yunus, 2021)

Tabel 4. Spesifikasi persentase respon siswa

Persentase	Keterangan
0 sampai 20%	Amat Kurang Bagus
21 sampai 40 %	Kurang Bagus
41 sampai 60 %	Cukup Bagus
61 sampai 80 %	Bagus
81 sampai 100 %	Amat Bagus

(Sumber: Cholis, Yunus, 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis kelayakan penggunaan media mengungkap bahwa video tutorial memiliki proporsi yang signifikan yang dinilai dari aspek materi mencapai 85%, sehingga Telah memenuhi kriteria kelayakan dengan predikat sangat layak; nilai pada aspek media mencapai 90%, sehingga secara keseluruhan media video tutorial ini dinilai sangat layak digunakan dan proporsi media video tutorial pada aspek bahasa adalah 80%, sehingga juga sangat layak. Hasil analisis mengarah pada kesimpulan bahwa video instruksional tentang keterampilan dasar dalam penataan sanggul top style sangat pantas untuk dimasukkan ke dalam kategori ketiga elemen yang akan digunakan dalam proses penelitian. Hasil evaluasi kelayakan media video tutorial mengenai materi menunjukkan bahwa dari enam aspek yang dinilai, aspek 4 dan 5 mendapatkan persentase rata-rata tertinggi, yaitu masing-masing 85% dan 90%, dengan kategori sangat layak. Aspek 3 mendapatkan hasil terendah dengan persentase rata-rata 80%. Namun, berdasarkan klasifikasi Gumerlar dan Sudarmanto (2020), aspek tersebut tetap dianggap layak.

Indikator kelayakan aspek materi ini meliputi: penyajian materi yang terstruktur, kemudahan penggunaan, dan Komponen strategis yang berperan dalam membantu siswa mencapai kompetensi yang diharapkan, kesesuaian materi pokok dengan tujuan pembelajaran, langkah-langkah yang mudah dipahami, penyajian alat dan bahan, penyampaian materi yang lengkap, mempermudah siswa dalam mempelajari bahan, serta penyajian konsep yang mampu meningkatkan rasa ingin tahu, minat, dan motivasi siswa.

Hasil evaluasi kelayakan media video pembelajaran menunjukkan bahwa elemen media mendapatkan persentase rata-rata antara 7 hingga 13 pada validasi kelayakan media; elemen 5, memperoleh skor rata-rata paling tinggi, mencapai 85%, termasuk dalam kategori sangat layak. Namun, elemen 10 mendapatkan persentase rata-rata terendah, yaitu 70%, tetapi menurut

klasifikasi Riduwan (2015), elemen tersebut masih dinyatakan layak. Indikator yang menandakan kelayakan dari sisi media ini adalah ukurannya yang tidak terlalu besar; tidak ada kesalahan saat diputar; media pembelajaran memungkinkan pemutaran melalui berbagai fitur atau perangkat video; tahap pemilihan latar belakang suara yang tepat; Penerapan narasi audio dengan artikulasi yang baik dan mudah dipahami jelas terdengar; kesesuaian penyampaian audio dalam video yang ditampilkan; daya tarik serta kualitas visual media; menciptakan tampilan baru dengan fitur yang kreatif; pemilihan jenis huruf yang konsisten; dan ukuran layar. menunjukkan bahwa video pembelajaran lokal terbukti sangat valid dan praktis dalam penerapannya. Media tersebut mampu membantu guru dalam proses pembelajaran serta menjadi sumber belajar yang efektif bagi siswa.

Hasil evaluasi kelayakan penggunaan video tutorial pada elemen bahasa menunjukkan bahwa elemen bahasa mendapatkan persentase rata-rata sebesar 85 persen. Dari empat elemen yang menilai kelayakan bahasa, elemen keempat belas dan kelima belas meraih persentase rata-rata tertinggi, yaitu 90 persen, dalam kategori sangat layak. Indikator kualitas dari segi bahasa meliputi hal-hal berikut: Penggunaan kata yang sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia, penerapan bahasa asing yang akurat dan tepat; kejelasan dalam penggunaan kata dan istilah; konsistensi dalam penggunaan kosakata; penyampaian kalimat yang tegas dan jelas; penyampaian pesan atau informasi dalam bentuk audio atau video yang mudah dipahami; penggunaan jarak yang sesuai di antara kalimat; serta keseragaman dalam bentuk dan penulisan huruf. Namun, untuk aspek 16, terdapat persentase rata-rata paling rendah tercatat sebesar 80%. Meskipun demikian Surani et al. (2024) menyatakan bahwa Aspek tersebut tidak mengalami perubahan klasifikasi dan tetap berada dalam kategori yang telah ditetapkan sebelumnya yang menunjukkan bahwa itu masih sangat sesuai. Media pembelajaran merupakan instrumen dan teknik pembelajaran yang mendukung terjalannya komunikasi dua arah antara pengajar dan siswa.

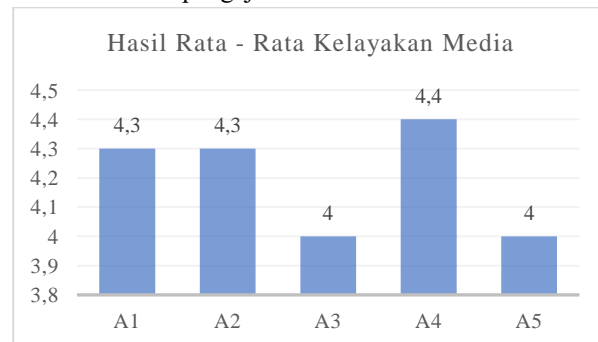


Diagram 1. Hasil kelayakan media

Hasil pembelajaran, berdasarkan Wulandari

(2021:1-23), adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah mengikuti proses pendidikan. Ujian hasil pembelajaran merupakan salah satu metode untuk mengevaluasi seberapa efektif siswa dalam belajar. Pelaksanaan pembelajaran terkait teknik penataan sanggul *top style* dilakukan oleh guru menggunakan

media tutorial video dengan 36 siswa. Siswa menerima lembar tes untuk dikerjakan setelah materi disampaikan melalui video pembelajaran yang ditayangkan. Hasil tes menunjukkan seberapa baik siswa belajar tentang *top style* dengan media video tutorial.

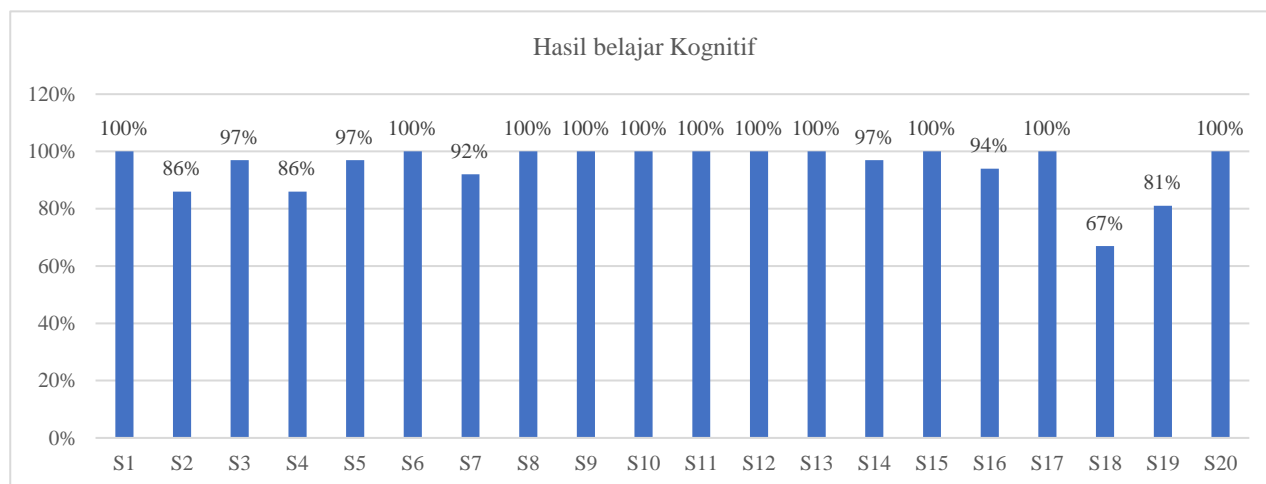


Diagram 2. Hasil belajar siswa kognitif

Setelah melakukan perhitungan nilai dari tes kognitif, 36 siswa mendapatkan total skor, di mana Nilai maksimum ditetapkan sebesar 100, sementara nilai minimum adalah 67, masing-masing. Dari 36 siswa, 35 memiliki hasil belajar tuntas sebesar 81%, 86%, 92%, 97%, dan satu siswa memiliki hasil belajar tidak tuntas sebesar 67%. Sesuai dengan kriteria ketuntasan belajar sekolah, siswa dinyatakan tuntas apabila 75% siswa mencapai nilai minimum 75, berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa pencapaian hasil belajar secara menyeluruh telah dicapai atau berada pada kriteria yang sangat baik. Persentase siswa yang tuntas mencapai 97,22% dari jumlah siswa 35 dari 36; ini jauh di atas batas minimal 75%. Siswa sebagian besar sangat memahami materi pelajaran, seperti yang ditunjukkan oleh Pencapaian nilai paling tinggi adalah 100, dan nilai paling rendah yang diraih oleh siswa tuntas yang masih di atas KKM. Siswa dengan nilai 67 membutuhkan pendampingan khusus dan remedial untuk mencapai ketuntasan sesuai KKM.

Dari dua puluh soal tes kognitif yang diberikan kepada siswa, soal nomor 18 menghasilkan paling banyak jawaban, dengan skor rata-rata 1; soal nomor 19 menghasilkan paling banyak jawaban salah/benar tepat, dengan skor rata-rata 1. Ini menunjukkan bahwa siswa memiliki penguasaan yang sangat baik mengenai teknik penataan sanggul *top style*. Hasil analisis terhadap data pembelajaran peserta didik menunjukkan bahwa sasaran pembelajaran mengenai keterampilan penataan sanggul *top style* berhasil dicapai di kelas XI. Siswa memperoleh rata-rata nilai pengetahuan sebesar 92 dan

mendapatkan predikat 100% tuntas.

Hasil dari pembelajaran psikomotorik para siswa diperoleh melalui praktik penataan sanggul *top style* oleh Siswa kelas XI pada jurusan Tata Kecantikan Kulit dan Rambut setelah penggunaan video tutorial. Psikomotorik merupakan ranah yang berhubungan dengan kemampuan keterampilan seseorang setelah menerima pembelajaran (Ulfah, U., & Arifudin, A., 2021). Kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada hari Senin, 5 Mei 2025, pukul 09. 00 WIB. Di kelas tata kecantikan kulit dan rambut, terdapat 36 siswa yang hadir. Setelah video tutorial penataan sanggul *top style* diputar, siswa diberi soal kognitif untuk dikerjakan. Hasil dari psikomotorik ini menunjukkan tingkat pencapaian belajar psikomotorik dalam pembelajaran penataan sanggul *top style* dengan bantuan media video tutorial.

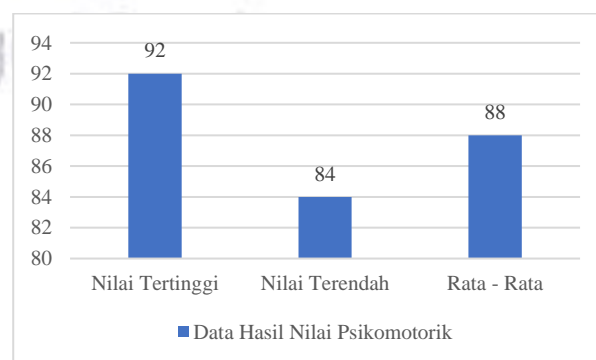


Diagram 3. Hasil belajar psikomotorik

Berdasarkan perhitungan diagram nilai hasil tes belajar psikomotor, skor rata-rata 88 untuk video tutorial penataan sanggul terbaik, dengan skor tertinggi 92 dan terendah 84. Semua 36 pelajar dalam ujian

psikomotor telah mencapai penyelesaian belajar secara penuh. Sesuai dengan standar penyelesaian belajar di institusi, pencapaian belajar dinyatakan tuntas jika 75% dari siswa meraih tingkat pencapaian dengan nilai minimum 75. Dalam pandangan yang didukung oleh Trianto (2018), sebuah kelas dianggap tuntas secara keseluruhan jika lebih dari 75% siswa menyelesaikan materi pelajaran. Mengikuti ketentuan standar minimum kompetensi (KKM) yang berlaku di lingkungan sekolah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tingkat penyelesaian belajar di sekolah berada pada kondisi yang sangat baik. Nilai psikomotorik pada kemampuan seseorang dalam melakukan keterampilan fisik atau praktik tertentu yang biasanya melibatkan koordinasi antara pikiran dan gerakan tubuh, seperti keterampilan motorik halus, Nilai ini sering digunakan dalam konteks pendidikan dan keterampilan. Nilai Tertinggi 92 ada siswa yang memiliki kemampuan psikomotorik sangat baik. Mereka bisa melakukan tugas praktik atau keterampilan dengan presisi, kerapian, dan efisiensi yang tinggi.

Nilai Terendah 84 menunjukkan bahwa siswa dengan nilai terendah masih dalam kategori baik, namun mungkin belum maksimal dalam penguasaan keterampilan. Masih terdapat aspek yang bisa ditingkatkan, seperti kecepatan, kerapian, atau prosedur kerja. Nilai rata-rata 88 menunjukkan bahwa kemampuan psikomotorik seluruh kelompok umumnya sangat baik. Secara umum, siswa sudah menguasai keterampilan praktek dengan baik.

Respon Siswa

Respon yang diberikan oleh siswa berasal dari 36 siswa di kelas XI yang mempelajari tata kecantikan kulit dan rambut dengan 10 pernyataan setelah mereka mengikuti pembelajaran mengenai penataan sanggul *top style* menggunakan video tutorial sebagai media. Hasil dari respon siswa terhadap pemanfaatan media video tutorial dapat dilihat pada diagram berikut ini:

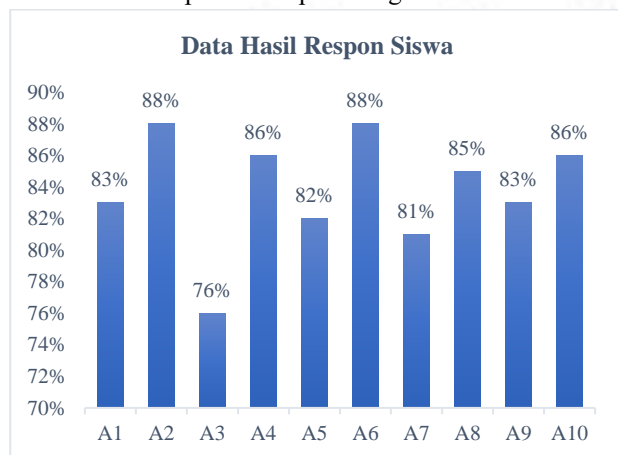


Diagram 4. Hasil respon siswa

Data persentase hasil umpan balik siswa mengenai proses pembelajaran penataan sanggul *top style* menggunakan video tutorial menunjukkan bahwa untuk Hasil penilaian menunjukkan distribusi persentase pada tiap aspek sebagai berikut: 83% pada Aspek 1, 88% pada Aspek 2, 76% pada Aspek 3, 86% pada Aspek 4, 82% pada Aspek 5, 88% pada Aspek 6, 81% pada Aspek 7, 85% pada Aspek 8, 83% pada Aspek 9, dan 86% pada Aspek 10. Aspek yang paling tinggi adalah Aspek 2 dan Aspek 6. Umpan balik siswa menunjukkan bahwa mereka sangat setuju bahwa metode pembelajaran menggunakan video tutorial sangat efisien. Angka 76% pada Aspek 3 yang merupakan persentase terendah menunjukkan bahwa respon siswa terhadap aspek ini lebih rendah dibandingkan dengan aspek lainnya. Rata-rata keseluruhan, yang mencapai 83,8% dari total persentase dibagi jumlah aspek, menandakan bahwa umpan balik siswa umumnya berada dalam kategori "baik" hingga "sangat baik".

Menurut tabel penilaian, media edukasi ini tergolong sebagai "Sangat Positif". Kesimpulan ini diambil dari total data yang diperoleh, yaitu 83,8% atau lebih besar dari 61%. Media pembelajaran video sangat pantas digunakan karena hasil validasi dari para ahli dan respon siswa rata-rata mencapai 83,8%. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Sri Kanah (2016) yang menyatakan bahwa media pembelajaran video sangat layak digunakan karena hasil validasi ahli dan tanggapan siswa rata-rata sebesar 83,8%. Media pembelajaran video juga dinilai sangat cocok jika memiliki rata-rata presentasi dari lembar validasi para ahli dan umpan balik dari siswa.

PENUTUP

Simpulan

Video pembelajaran mengenai teknik penataan sanggul *top style* sangat bermanfaat sebagai alat pengajaran dan patut diberikan kepada siswa. Rata-rata penilaian yang diperoleh sangat memuaskan, dengan komponen materi 80%, media 90%, dan bahasa 85%. Semua siswa memperoleh nilai di atas Standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, yang telah ditentukan oleh SMK Negeri 3 Kediri. Prestasi belajar siswa kelas XI dalam tema penataan sanggul *top style* melalui penggunaan video pembelajaran mencapai rata-rata 97 dan ketuntasan 100%. Respon siswa terhadap instruksi tentang penerapan media video tutorial dalam proses pembelajaran *top style hairstyle* sangat baik, dengan persentase rata-rata 83,8%. Siswa dapat mempelajari teknik dengan cara yang lebih fleksibel dan berulang melalui video tutorial. Penggunaan video juga meningkatkan motivasi siswa, kemandirian, dan rasa percaya diri mereka saat melakukan penataan sanggul. Hasil praktik menunjukkan bahwa siswa meningkatkan kerapian,

ketepatan letak, dan estetika sanggul terbaik yang mereka buat.

Saran

Media video pembelajaran tentang penataan sanggul bisa digunakan untuk materi lainnya yang sesuai dengan kebutuhan siswa di lapangan. Pemanfaatan media video pembelajaran membutuhkan alat dan infrastruktur yang tepat, sehingga diperlukan persiapan yang lebih matang agar dapat dipakai sebagai media belajar. Memanfaatkan media video pembelajaran sebagai referensi belajar bagi siswa yang dapat dijalankan dengan teknologi terkini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, dkk. 2020. Megidentifikasi Minat Bakat Siswa Sejak Usia Dini Di SD Adiwiya. *Jurnal Pendidikan*.
- Cholis, Rizki Arif Nur, And Yunus. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Manufaktur Di Smkn 2 Surabaya." *Jptm (Jurnal Pendidikan Teknik Mesin)* 11(1):139-44.
- Lutfiati, D., Megasari, D. S., & Puspitorini, A. (2021). Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Pada Kompetensi Dasar Penataan Sanggul Gala Di Smkn 8 Surabaya. *Journal of Vocational and Technical Education*, 10, 103–113.
- Prastowo, A. (2018). *Sumber Belajar dan Pusat Sumber Belajar: Teori dan Aplikasinya di Sekolah/ Madrasah*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Riduwan, D. R. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian (Edisi ke-1)*. Bandung: Alfabeta.
- Rochim, A., Herawati, T., & Nurwiani, N. (2021). Deskripsi Pembelajaran Matematika Berbantuan Video Geogebra dan Pemahaman Matematis Siswa pada Materi Fungsi Kuadrat. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 269-280.
- Solihin & Kanah, Kanah. Kesadaran Multikultural dan Kewirausahaan Masyarakat Desa (Kasus Desa Wisata Batuan, Bali). *Jurnal Bali Membangun Bali*, Vol. 1 No. 3 (2018), hlm. 207–218. ISSN 2722-2454.
- Sudarmanto. (2020). Merancang Manajemen SDM Berbasis Kompetensi. *JKAP (Jurnal Kebijakan dan Administrasi Publik)*, Vol. –, hlm. –, DOI:10.22146/jkap.8332.
- Surani, D., Wahyuni, E., & Hayyin, F. (2024). Uji Kelayakan Rancangan Media Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi CapCut Pada Mata Pelajaran Tik Feasibility Assessment of Video Learning Media Design Based Cap Cut Application in ICT Course. *KRESNA: Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 170-179.
- Wijaya, F. V., & Suhartiningih. (2021). Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terhadap hasil peserta didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*. 2(1), 1-9).
- Widoyoko, E. P. (2016). *Evaluasi program pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijaya, F. V., & Suhartiningih. (2021). Video Tutorial Sanggul Cepol Sebagai Media Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Journal of Vocational and Technical Education*, 3(1), 9–17.
- Wulandari. (2021). Kajian Teori Hasil Belajar. *Pgri*, 1 23.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91–100.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PENATAAN SANGGUL *EVENING STYLE* DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK ANYAM PADA SISWA KELAS XI TATA KECANTIKAN DI SMK NEGERI 6 SURABAYA

Adila Rachmah Juliag

S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

adilarachmah.21033@mhs.unesa.ac.id

Octaverina Kecvara Pritasari¹, Sri Usodoningtyas², Biyan Yesi Wilujeng³

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

octaverinakecvara@unesa.ac.id

Abstrak

Kurangnya keberagaman dalam strategi penyampaian materi, keterbatasan sarana praktik, serta belum optimalnya pemanfaatan media berbasis teknologi mengakibatkan proses pembelajaran keterampilan berjalan kurang efektif, sehingga dibutuhkan pengembangan media yang mampu memfasilitasi pembelajaran secara visual, fleksibel, dan mudah diakses. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat media video pembelajaran yang sah, praktis, dan berhasil guna untuk pembelajaran penataan sanggul *evening style* dengan teknik anyam. ADDIE digunakan sebagai model pengembangan dalam penelitian ini. Responden terdiri dari 37 siswa kelas XI program keahlian Tata Kecantikan. Teknik mengumpulkan data meliputi observasi, tes kognitif, penilaian psikomotorik, dan angket respon siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Berdasarkan penilaian terhadap aspek media, materi, dan bahasa, diperoleh skor rata-rata keseluruhan sebesar 3,66 yang tergolong dalam kategori “sangat layak”. (2) Analisis statistik terhadap hasil kognitif yang menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil mencapai 85. Sementara itu, hasil belajar psikomotorik menunjukkan rata-rata 86, yang lebih tinggi dari KKTP 75 menandakan bahwa siswa telah mencapai ketuntasan secara keseluruhan. (3) Dengan presentase respon siswa sebesar 90,71%, yang tergolong dalam kategori “sangat baik”, dapat disimpulkan bahwa media ini memiliki tingkat efektivitas yang tinggi dalam penggunaannya. Dengan demikian media video tutorial penataan sanggul *evening style* teknik anyam dinyatakan layak digunakan karena, praktis, efektif dan mendapat respon positif dari peserta didik.

Kata Kunci: Video Tutorial, Sanggul Evening Style, Teknik Anyam.

Abstract

Lack of diversity in material delivery strategies, limited practical facilities, and not optimal utilization of technology-based media result in the learning process of skills running less effectively, so media development is needed that is able to facilitate learning visually, flexibly, and easily accessible. The purpose of this research is to create learning video media that is valid, practical, and effective for learning evening style bun styling with plaiting techniques. ADDIE was used as the development model in this research. Respondents consisted of 37 students of class XI of the Beauty Cosmetology specialty program. Data collection techniques include observation, cognitive tests, psychomotor assessments, and student response questionnaires. The results of this study indicate that: (1) Based on the assessment of media, material, and language aspects, an overall average score of 3.66 was obtained which was classified as “very feasible”. (2) Statistical analysis of cognitive results showed an increase in average results reaching 85. Meanwhile, psychomotor learning outcomes showed an average of 86, which is higher than the KKTP 75 indicating that students have achieved overall completeness. (3) With a student response percentage of 90.71%, which is classified in the “very good” category, it can be concluded that this media has a high level of effectiveness in its use. Thus, the video tutorial media for styling evening style bun with plaiting technique is declared feasible to use because it is practical, effective and gets a positive response from students.

Keywords: Tutorial Video, Evening Style Updo, Weaving Technique

PENDAHULUAN

Pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) tidak hanya berorientasi pada pengembangan kognitif, namun disertai dengan keterampilan praktis sebagai upaya menyiapkan kompetensi siswa untuk menghadapi dunia kerja. Dalam proses pembelajaran praktik, seperti

pada program keahlian Tata Rias, media pembelajaran yang relevan berperan penting dalam meningkatkan efektivitas dan keterampilan siswa. Pada kenyataannya, proses akuisisi keterampilan terkendala oleh metode penyampaian yang tidak memadai, fasilitas praktik yang buruk, dan penggunaan teknologi digital yang kurang optimal untuk meningkatkan pembelajaran.

Menurut Seminar Nasional Pendidikan UNTAG Tirtayasa (2019), media pembelajaran berfungsi sebagai mekanisme untuk merangsang emosi, dan fokus siswa, serta kompetensi mereka, sehingga dapat memperlancar proses pendidikan.

Wulandari A. P. (2020) menegaskan penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu komponen esensial dalam pendidikan, sebab berfungsi sebagai penyalur untuk menyampaikan konten kepada siswa. Sedangkan Rahmawati, S. (2022) menegaskan bahwa dengan menggunakan teknologi digital. Pendidik dapat menumbuhkan lingkungan pendidikan yang menjadikan siswa lebih aktif dalam belajar dan memahami isi materi secara mendalam.

Video tutorial sebagai salah satu media interaktif yang terbukti memfasilitasi pembelajaran secara optimal, mampu menyampaikan informasi dan menjelaskan ide-ide yang rumit. Kustasi (2021) menegaskan bahwa media video berfungsi sebagai instrumen komunikasi yang mampu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih dinamis dan memikat, yang berkontribusi terhadap peningkatan atensi dan pemahaman audiens.

Penguasaan terhadap kompetensi berikut menjadi salah satu tuntutan bagi siswa yakni teknik penataan sanggul, khususnya bagi mereka yang menempuh jurusan tata kecantikan. Hal ini dirancang guna memperispakan siswa memiliki keterampilan yang selaras dengan tuntutan industri kecantikan saat mereka memasuki dunia kerja. Dalam program khusus penataan sanggul modern, mahasiswa jurusan tata rias diharapkan untuk memperelajari baik teori maupun praktik terkait penataan sanggul modern dengan menggunakan teknik anyam.

Wawancara yang dilakukan terhadap siswa dalam pembelajaran sanggul modern menunjukkan bahwa terdapat sejumlah kendala yang menghambat kelancaran proses pembelajaran. Penguasaan teknik penataan sanggul modern merupakan salah satu kompetensi inti dalam kurikulum keahlian tata kecantikan, mengingat tingginya permintaan industri terhadap jasa tata rias untuk acara pernikahan, pertunjukan seni, hingga kegiatan formal lainnya. Sayangnya, metode pembelajaran yang diterapkan di SMK Negeri 6 Surabaya masih sangat terbatas. Proses belajar masih bergantung pada demonstrasi dari guru dan latihan yang bersifat repetitif, tanpa disertai media interaktif yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Hal ini berdampak langsung pada pemahaman peserta didik yang kurang mendalam, serta pencapaian keterampilan yang belum optimal. Selain itu keterbatasan saran praktik seperti minimnya jumlah manekin, juga mempersempit kesempatan siswa untuk berlatih secara merata. Ketiadaan media pembelajaran berbasis digital semakin memperbesar kesenjangan, karena siswa tidak

memiliki akses untuk belajar secara mandiri setelah jam pelajaran berakhir disekolah.

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, dibutuhkan suatu kajian dalam bentuk penelitian yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran yang efektif guna menunjang peningkatan kualitas proses pembelajaran penataan sanggul di tingkat SMK. Keberadaan media pembelajaran yang sesuai diharapkan mampu mengoptimalkan pencapaian keterampilan peserta didik serta mempersiapkan mereka untuk bersaing di dunia kerja yang semakin kompetitif.

METODE

Tujuan dari penelitian ini mengacu pada prosedur *Research & Development* (R&D) untuk menghasilkan video pembelajaran. Sri Sumarni (2019) mendefinisikan penelitian dan pengembangan sebagai suatu rangkaian langkah atau kegiatan yang mengarah pada penciptaan barang baru atau penyempurnaan barang yang telah ada. Tahapan dalam penelitian ini disusun berdasarkan pendekatan ADDIE, mulai dari tahap analisis hingga evaluasi.

Fase pertama, yaitu Analysis, dilakukan melalui kegiatan melihat sendiri apa yang terjadi dan bagaimana proses pembelajaran yang digunakan pada siswa Tata Kecantikan di SMK Negeri 6 Surabaya pada kelas XI. Pada tahap *Design* peneliti mulai membuat video tutorial dengan membuat tema atau judul video dan *storyboard* untuk proses pembuatan video. Pada tahap *Development* peneliti mulai membuat produk dengan memodifikasi alur video, menambahkan audio, suara, dan efek, kemudian mengirimkan media tersebut kepada validator untuk mendapatkan persetujuan. Pada tahap *implementation* pasca pelaksanaan validasi media dan dinyatakan layak. Media edukatif berbasis video dapat di tayangkan kepada peserta didik.

Sasaran dalam penelitian ini mencakup peserta didik kelas XI program keahlian Tata Kecantikan di SMKN 6 Surabaya, yang terdiri dari 37 siswa yang belum mendapatkan materi mengenai penataan sanggul *evening style*. Metode untuk mengumpulkan informasi meliputi: wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran. Kegiatan observasi juga dilakukan untuk mengidentifikasi karakteristik siswa dan tahapan instruksional yang terjadi didalam kelas.

Dalam mengembangkan instrumen, peneliti membuat berbagai lembar kelayakan media, penilaian dilakukan menggunakan skala likert, dengan input dari validator yang mencakup aspek media, materi dan bahasa. Instrumen evaluasi pembelajaran terdiri dari tes kognitif *pre-test* dan *post-test* sebagai alat ukur pemahaman siswa melalui media. Penilaian psikomotorik juga diberikan, berupa praktik menata

sanggul gaya malam dengan teknik anyam, Hal ini dievaluasi dengan menggunakan lembar penilaian kinerja siswa. Selain itu, lembar respons siswa akan digunakan untuk mengumpulkan masukan tentang efektivitas pengalaman pengguna.

Metode pengolahan data yang digunakan terhadap temuan kelayakan media dihitung dengan menggunakan rumus rata-rata berikut :

$$P = \sum X : N \times 100\%$$

Hasil kelayakan media dianalisis dengan menggunakan skor validasi yang telah diberikan oleh para validator. Skor tersebut akan dikategorikan dengan menggunakan kriteria yang tertera sebagai berikut.:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Kelayakan Media

No.	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	3,1 – 4,0	Sangat layak	Sangat layak tidak perlu direvisi
2.	2,1 – 3,0	Layak	Layak, tidak perlu direvisi
3.	1,1 – 2,0	Tidak layak	Kurang layak perlu direvisi
4.	0,1 – 1,0	Sangat tidak layak	Sangat tidak layak perlu direvisi

(Arikunto, 2010)

Untuk melakukan analisis, rumus rata-rata digunakan untuk menghitung hasil perkembangan kognitif dan psikomotorik siswa.

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

Perbandingan dengan nilai KKTP yang telah ditentukan, kemudian dilakukan untuk mendapatkan kesimpulan dari nilai rata-rata yang telah dihitung. Selain itu, persentase rata-rata dihitung sebagai bagian dari teknik analisis data untuk respon siswa terhadap penggunaan materi video tutorial. Rumus berikut ini dapat digunakan untuk menentukan rata-rata:

$$P = \sum X : N \times 100\%$$

Membuat keputusan akan menjadi mudah jika kita menggunakan skala yang telah ditentukan untuk menganalisis jawaban siswa. Tabel berikut ini menampilkan temuan perhitungan rata-rata:

Tabel 2. Kriteria Penilaian Respon Siswa

No.	Tingkat Ketercapaian Kriteria	Kriteria	Keterangan
1.	81 – 100%	Sangat baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
2.	61 – 80%	Baik	Layak, tidak perlu direvisi
3.	41 – 60%	Cukup	Kurang layak, perlu direvisi
4.	<40%	Tidak baik	Tidak layak, perlu direvisi

(Arikunto, 2010)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan Pengembangan Media Video Tutorial Penataan Sanggul *Evening Style* Dengan Menggunakan Teknik Anyam

a. Analysis (Analisis)

Pada tahap awal pengembangan media video tutorial menemukan beberapa masalah yang didapatkan pada saat proses observasi dan wawancara. Hasil tersebut didapatkan menunjukkan bahwa proses belajar mengajar penataan sanggul yang dilakukan di SMK Negeri 6 Surabaya mengalami beberapa permasalahan yaitu : (1) proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah yang disertai dengan media power point berisi teks, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. (2) Demonstrasi teknik penataan sanggul yang dilakukan oleh guru di laboratorium kecantikan sering kali tidak dapat diamati secara menyeluruh oleh seluruh peserta didik akibat keterbatasan sudut pandang. Hal ini berkontribusi pada rendahnya keterlibatan dan minat sebagian siswa dalam mengikuti kegiatan praktik. (3) dalam pelaksanaan praktik, peserta didik seharusnya tidak hanya terfokus pada satu teknik penataan tetapi perlu dikenalkan dengan berbagai teknik lain untuk meningkatkan keterampilan mereka. (4) media pembelajaran yang digunakan selama ini hanya bersumber dari video yang diambil dari youtube, sehingga belum sepenuhnya memenuhi karakteristik media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

b. Design (Desain)

Pada tahap berikutnya *Design* dilakukan identifikasi Solusi untuk mengatasi permasalahan yang terdapat pada sekolah. Selanjutnya mulai dirancang media pembelajaran berupa video tutorial, yang mencakup penentuan tahapan produksi video, pemilihan latar (background), serta perancangan elemen – elemen yang akan digunakan dalam pembuatan video tutorial.

Menyiapkan Judul Atau Tema

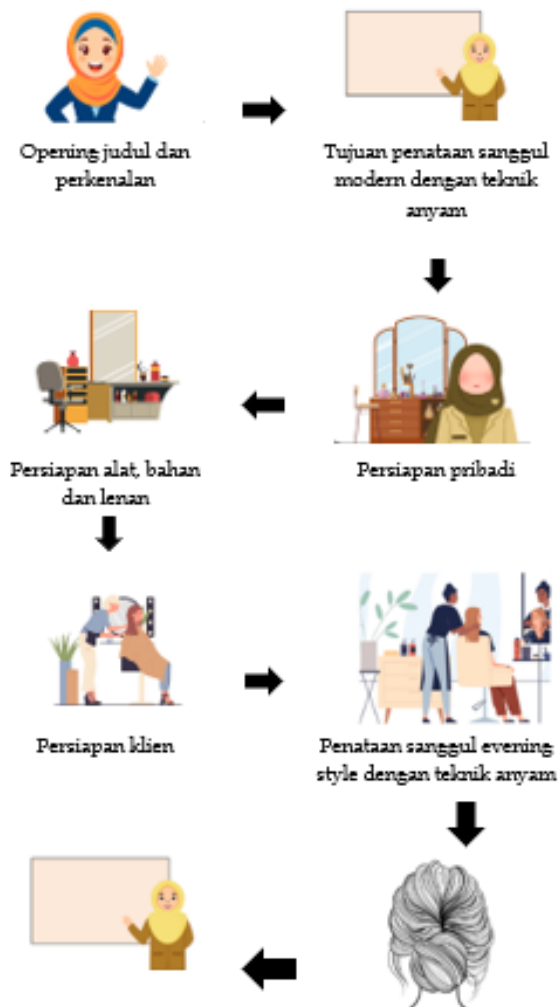
Tema atau judul pembelajaran media video yang akan digunakan adalah penataan sanggul *evening style* dengan menggunakan teknik anyam

Mengembangkan Tema

Peneliti memilih materi penataan sanggul *evening style* dengan menggunakan teknik anyam, karena teknik ini dianggap efektif dalam membuat suatu penataan rambut yang baik dan indah. Disamping itu, berdasarkan observasi awal materi ini dianggap sulit oleh peserta didik. Sehingga peneliti memilih dan menentukan alat serta bahan yang sesuai untuk teknik tersebut, serta menetapkan langkah-langkah yang tepat dalam penataan sanggul *evening style* dengan menggunakan teknik anyam.

Membuat Story Board

Story board dibuat untuk memvisualisasikan ide, menjelaskan alur cerita, merencanakan produksi dan memastikan agar pada saat proses pembuatan media video berjalan dengan baik.



Gambar 1. Story Board

c. Development (Pengembangan)

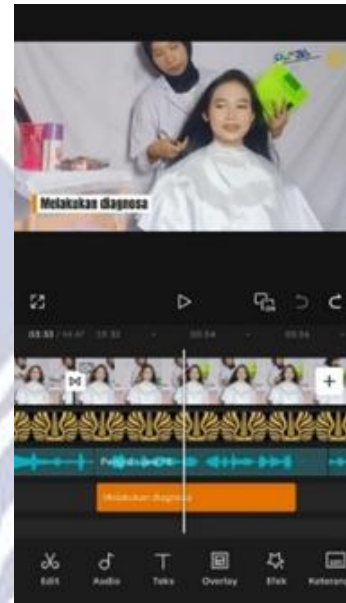
Pada fase ini sudah dibentuk produk berupa video yang sudah disesuaikan dengan materi dengan teknik anyam. Langkah pertama melakukan tugas untuk menyusun komponen audio, visual, dan tekstual yang akan digunakan dalam video sesuai dengan alur yang telah direncanakan untuk media video tutorial. Tahap selanjutnya melakukan proses validasi kelayakan media video melalui evaluasi oleh ahli media untuk memastikan kualitas dan kesesuaian isi.

Video tutorial pada tahap implementation pada penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 6 Surabaya setelah media video yang dikembangkan dinyatakan layak oleh para validator. Media video penataan sanggul *evening style* dengan teknik anyam kemudian diterapkan pada siswa. Implementasi dilakukan satu kali pada peserta didik kelas XI Kecantikan 3 yang berjumlah 37

siswa. Tujuan eksperimen ini adalah untuk memastikan bagaimana reaksi peserta didik terhadap pemanfaatan video tutorial. serta mengevaluasi efektivitas media tersebut melalui analisis hasil belajar siswa.

Proses Penyuntingan Video

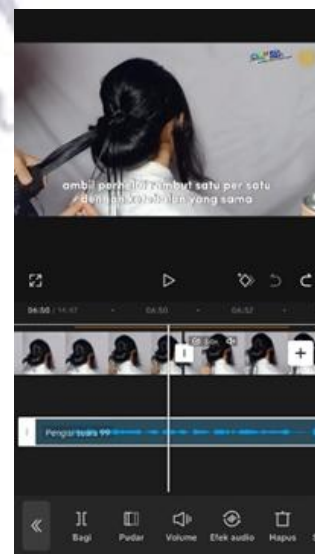
Proses penyuntingan video dimulai dari tahap pengambilan gambar hingga tahap penyusunan dan pengolahan video. Penyuntingan merupakan bagian dari proses produksi yang bertujuan untuk menggabungkan beberapa hasil rekaman atau potongan video yang telah diambil sebelumnya kemudian disusun secara sistematis hingga membentuk satu kesatuan



Gambar 2. Proses Penyuntingan Video

Proses Pengisian Suara / Voice Over

Setelah proses penyuntingan video selesai, langkah selanjutnya yaitu melakukan pengisian suara / voice over. Voice over merupakan teknik yang digunakan untuk melengkapi elemen audio atau visual di balik layar.



Gambar 2. Proses Pengisian Suara

Validasi Kelayakan Media

Langkah berikutnya yaitu melakukan uji validitas guna menilai kelayakan media video tutorial yang telah dibuat. Proses validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Adapun ahli media yang terlibat terdiri dari 1 orang dosen tata rias dan 1 guru mata Pelajaran di SMK Negeri 6 Surabaya. Sementara itu, validasi materi dan bahasa dilakukan oleh 2 orang dosen tata rias yang mengampu mata kuliah penataan rambut. Dalam proses pembelajaran, media video tutorial dapat dinyatakan memenuhi syarat kelayakan apabila telah melewati tahap validasi dan memperoleh skor kelayakan sesuai kriteria. Proses validasi ini dilakukan secara langsung (tatap muka) dengan hasil yang disajikan sebagai berikut :

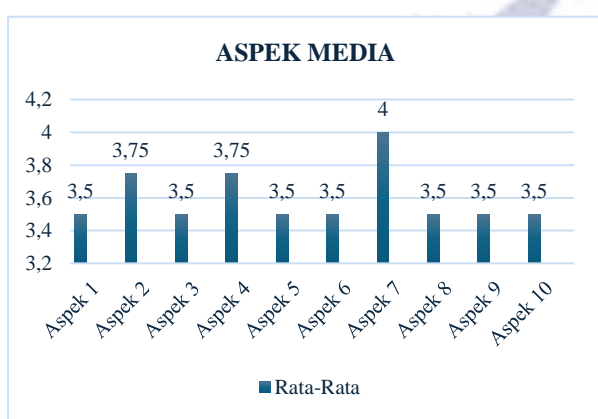


Diagram 1. Hasil Validasi Aspek Media

Penilaian yang diberikan oleh ahli media menunjukkan rata-rata presentase sebesar 91,25%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Proses validasi kelayakan selanjutnya dilakukan oleh validator yang merupakan ahli dalam bidang materi. Adapun hasil dari validasi oleh ahli materi dijabarkan sebagai berikut :

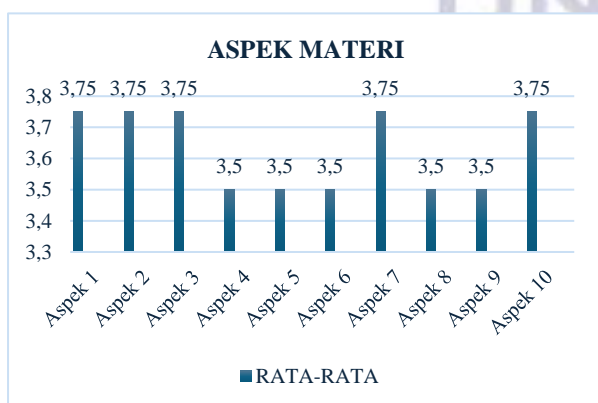


Diagram 2. Hasil Validasi Aspek Materi

Validasi kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh rata-rata presentase sebesar 93,75%, yang tergolong dalam kategori baik. Proses validasi

selanjutnya dilanjutkan oleh validator dari bidang kebahasaan. Hasil validasi yang diberikan oleh ahli bahasa disajikan sebagai berikut :

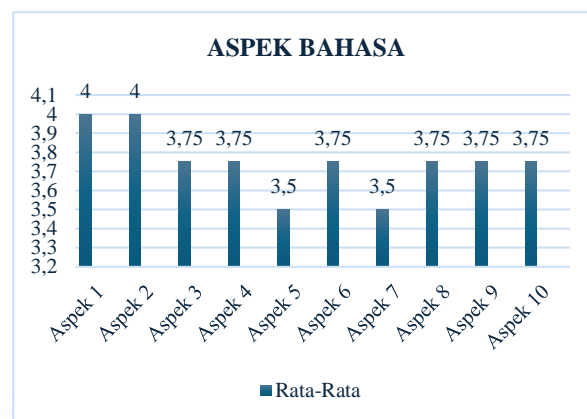


Diagram 3. Hasil Validasi Aspek Bahasa

Berdasarkan hasil validasi dari ahli bahasa, diperoleh rata-rata presentase sebesar 89,5% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media video tutorial mengenai penataan sanggul *evening style* teknik anyam dinilai layak dan dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran bagi peserta didik dikelas.

d. Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi pada penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 6 Surabaya setelah hasil validasi menunjukkan bahwa video yang dikembangkan tergolong layak oleh para validator. Media video penataan sanggul *evening style* dengan teknik anyam kemudian diterapkan pada salah satu kelas sebagai subjek uji coba. Implementasi dilakukan satu kali pada peserta didik kelas XI Kecantikan 3 yang berjumlah 37 siswa. Melalui uji coba ini, diperoleh gambaran mengenai tanggapan siswa terhadap penggunaan media video serta mengevaluasi efektivitas media tersebut melalui analisis hasil belajar siswa.

e. Evaluation (Implementasi)

Hasil Belajar siswa

Diketahui bahwa hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah dilaksanakan pembelajaran. Pada tahap *pre-test*, hanya sebesar 10,80% siswa yang telah memenuhi standar ketuntasan belajar dengan skor ≥ 75 , sedangkan 89,18% siswa yang berhasil mencapai nilai diatas batas ketuntasan. Data tersebut menunjukkan bahwa pada tahap *pre-test*, mayoritas siswa belum memahami materi secara kognitif. Namun, setelah dilaksanakan pembelajaran, hasil *post-test* menunjukkan bahwa sebanyak 97,29% siswa mencapai ketuntasan belajar, dan hanya 2,70% siswa yang masih berada dibawah

Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75.

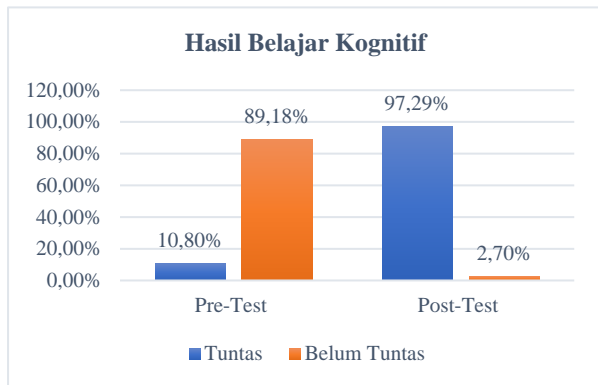


Diagram 4. Hasil Rata-Rata Kognitif

Berdasarkan hasil data penilaian *pre-test* dan *post-test* pada pembelajaran penataan sanggul *evening style* teknik anyam mayoritas peserta didik mengalami peningkatan nilai dengan selisih sekitar 10 hingga 40 poin. Secara keseluruhan pada aspek psikomotorik, seluruh peserta didik berhasil meraih nilai minimal 75, dengan rata-rata skor tertinggi berada di kisaran 82 sampai 87.

Langkah analisis selanjutnya adalah melakukan uji normalitas yang diperlukan dalam penerapan uji statistik parametrik, seperti uji-t, guna mengetahui apakah distribusi data *pre-test* dan *post-test* memenuhi asumsi normalitas.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRE	.172	37	.007	.944	37	.063
POST	.147	37	.041	.950	37	.100

Pengujian normalitas menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,063 untuk *pre-test* dan 0,100 untuk *post-test*. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, uji-t dapat digunakan untuk mengetahui perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test*, sehingga dapat dianalisis sejauh mana pengaruh media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Tabel 4. Hasil Uji Paired T-Test

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
PRE	62.973	37	7.1160	1.1699
POST	85.270	37	7.1634	1.1777

Berdasarkan hasil uji t-berpasangan didapat nilai t hitung (12,900) > t tabel (2,03) dan taraf signifikansi (0,000) < 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* pada peserta didik SMK Negeri 6 Surabaya.

Sebelum dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan video tutorial, ditemukan nilai rata-rata peserta didik sebesar 63, dimana nilai tersebut belum memenuhi standar KKTP. Kemudian setelah menggunakan media video tutorial dalam pembelajaran penataan sanggul dilakukan kembali pengujian kognitif peserta didik, pada tahap *post-test* tercatat mencapai angka 85

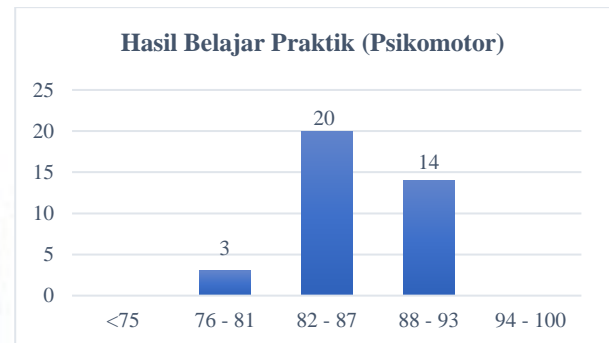


Diagram 5. Hasil Belajar Psikomotorik

Secara keseluruhan, total nilai rata-rata adalah 86, tanpa ada siswa yang mendapat nilai di bawah KKM yang ditetapkan, yang menunjukkan bahwa uji coba pengembangan media pembelajaran video instruksional untuk metode menganyam adalah sukses.

Respon Siswa

Pengguna media video dalam dunia pendidikan membutuhkan data reaksi siswa untuk membentuk sikap siswa terhadap penggunaan media video tutorial. Berikut ini adalah hasil dari jawaban siswa.

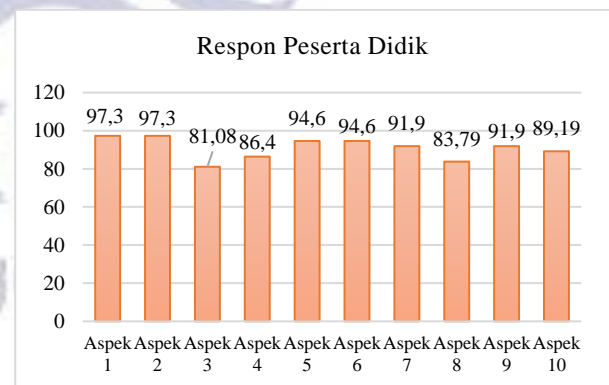


Diagram 6. Hasil Respon Siswa

Berdasarkan hasil perhitungan angket media pembelajaran. Peneliti membuat video pembelajaran penataan sanggul *evening style* dengan teknik anyam, dan hasil rata-rata dari aspek 1-10 menghasilkan secara keseluruhan, perolehan nilai peserta didik berada di angka rata-rata 90,8. Jika ditinjau dari total akumulasi rerata skor tersebut, media pembelajaran video instruksi yang dibuat oleh peneliti masuk dalam kategori “sangat

baik”, yang menunjukkan bahwa media video tersebut efektif digunakan oleh siswa dalam menunjang proses belajar mengajar.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari proses pengembangan media pembelajaran video tutorial terhadap materi penataan sanggul *evening style* dengan teknik anyam, dapat disimpulkan poin-poin utama sebagai berikut :

- 1) Berdasarkan hasil analisis data, media pembelajaran berupa video tutorial memperoleh skor rata-rata keseluruhan sebesar 3,62. Nilai tersebut menempatkan media dalam kategori “sangat baik”, yang menandakan bahwa materi yang dikembangkan layak untuk diterapkan dalam uji coba serta didistribusikan kepada peserta didik.
- 2) Terdapat peningkatan signifikan antara nilai pre-test dan post-test, dimana sebagian besar peserta didik berhasil melampaui KKTP, bahkan beberapa memperoleh nilai sempurna. Uji paired sample t-test menunjukkan perbedaan yang signifikan, menandakan bahwa media video tutorial efektif dalam meningkatkan pemahaman kognitif dan keterampilan peserta didik. Hasil praktik penataan sanggul rata-rata mencapai nilai 85 dan tergolong sangat baik. Uji one sample t-test juga menunjukkan bahwa rata-rata hasil psikomotorik berbeda dari nilai 75, dengan mayoritas peserta didik mampu mengikuti tahapan dengan baik, meskipun masih ada yang memerlukan bimbingan tambahan.
- 3) Sebanyak 37 peserta didik memberikan respon yang sangat positif terhadap penggunaan media pembelajaran video tutorial penataan sanggul *evening style* dengan menggunakan teknik anyam. Nilai rata-rata dari hasil angket respon peserta didik mencapai 90,71 dan termasuk dalam kategori “sangat baik”. Berdasarkan hasil analisis kelayakan media peningkatan hasil belajar, dan respon peserta didik, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video ini layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Saran

Berdasarkan hasil dari kesimpulan pada kajian ini, maka peneliti dapat memberikan saran yaitu :

- 1) Hasil produksi media pembelajaran video tutorial ini sangat memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran penataan sanggul *evening style* dengan menggunakan teknik anyam, terutama dalam meningkatkan nilai praktik dan nilai teori. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis video tutorial yang masih sangat terbatas seharusnya mendapat perhatian lebih dari lembaga yang

bersangkutan khususnya untuk peserta didik di SMK. Karena materi ajar banyak memuat keterampilan. Sehingga kebutuhan belajar peserta didik dapat terpenuhi dengan baik disekolah maupun di rumah.

- 2) Evaluasi dan Pengembangan Materi Pembelajaran Berdasarkan dari hasil respon peserta didik, materi pembelajaran terkait penataan sanggul modern dapat terus ditingkatkan dan diperbaharui sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan terbaru dalam bidang kecantikan. Materi pembelajaran didukung dengan media pembelajaran yang baik maka pembelajaran akan lebih aktif dan kreatif.
- 3) Penelitian ini hanya dilaksanakan pada satu kelas, sehubungan dengan hal tersebut, peneliti selanjutnya disarankan agar melakukan uji coba pada populasi yang lebih luas dan beragam agar hasilnya lebih baik
- 4) Berdasarkan dari hasil respon peserta didik materi pembelajaran terkait penataan sanggul modern terdapat bermacam-macam pola tingkah laku siswa untuk memahami materi yang diajarkan. Terdapat beberapa siswa yang dengan mudah memahami materi dalam satu kali melihat media video pembelajaran dan juga terdapat siswa yang harus dengan berkali-kali melihat media video sampai mereka memahami materi yang diajarkan. Sehubungan dengan hal itu, peneliti selanjutnya disarankan agar memahami karakter dan pola tingkah laku siswa agar media yang dibuat nantinya dapat dikembangkan dengan luas sesuai dengan karakter dan pola tingkah laku siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Sari, F., & Muchtar Basri No, K. (2024). *Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran*. 2(2), 414-421.
- Ayu Wulandari, D., & Kecvara Pritasari, O. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN Video Tutorial Rias Wajah Sehari Hari Untuk Meningkatkan Hasil Praktek Kelas X Smk Negeri 3 Kediri* (Vol. 09).
- Damaranti, A., Puspitorini, A., Usodoningtyas, S., & Kusstianti, N. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Sanggul Ciwidey Di Smk Negeri 3 Probolinggo* (Vol. 13).
- Dwi Wahyuni, N., Faidah, M., Puspitorini, A., & Sinta Megasari, D. (2024). *Single Aplikasi Bagi Siswa Kelas Xi Di Smk Negeri 2 Jombang* (Vol. 13).
- Efrianova, V., Silvia, F., & Lusiana, M. (n.d.). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Kuliah Penataan Rambut dan Sanggul di Departemen Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Padang*.

- Fourindha, A., Tresna Prihatin, P., Wibawa Sakti, A., & Tata Busana, P. (2024). Pengembangan Multimedia Video Tutorial Penataan Rambut Gala Style Dengan Teknik Kepang. In *Jurnal Tata Rias* (Vol. 14).
- Kinerja Siswa Smk. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 117–128. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1.644>
- Hidayat SMP Negeri, F., Jl Cihanjuang No, P., Rahayu, C., Parongpong, K., Bandung Barat, K., Nizar SMAN, M., Jl Ir Juanda Jl Dago Pojok, B. H., Coblong, K., Bandung, K., & Barat, J. (n.d.). *Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning*.
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & L, N. A. (2021). Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika*, 10(02), 291–299. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>
- Maheswari, K., Sinta Megasari, D., Yesi Wilujeng, B., Puspitorini, A., & Tata Rias, P. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Teknik Jahit Bulu Mata Dan Pemasangan Skot Mata Pada Kompetensi Dasar Rias Wajah Geriatri* (Vol. 10).
- Mandalika, M., & Syahril, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran pada Mata Kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 20(1), 85–92. <https://doi.org/10.24036/invotek.v20i1.725>
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 539–546. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.134>
- Pagarra Ahmad Syawaluddin Wawan Krismanto Sayidiman, H. 2022. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Pramesti, A. D., Supiani, T., & Atmanto, D. (n.d.). 2024. *Pengembangan Video Tutorial Efek Luka Bakar (Derajat Iii) Berdasarkan Penilaian Oleh Ahli Materi*. <https://e-journal.naurendigiton.com/index.php/mj>
- Review, D., Jurnal, Pendidikan, M., & Pelatihan, D. (2019). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar (Junaidi)*.
- Rubiyati, Nurlaela, L., & Rijanto, T. (2022). Efektivitas Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* (DL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PERAWATAN WAJAH TIDAK BERMASALAH SECARA MANUAL DI SMKN 1 BUDURAN SIDOARJO

Tasya Agita Hana Putri

S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

tasya.21066@mhs.unesa.ac.id

Biyan Yesi Wilujeng¹, Mutimmatul Faidah², Dindy Sinta Megasari³

S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Biyanyesi@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan penyelidikan yaitu mengkaji aplikasi serta peningkatan model pembelajaran penemuan dalam meningkatkan hasil pembelajaran pelajar dalam subjek penjagaan muka yang tidak bermasalah secara manual di SMKN 1 Buduran. Alasan di balik penyelidikan ini berupa kurangnya ketercapaian akhir pembelajaran yang dialami peserta didik akibat minimnya partisipasi aktif mereka dalam proses belajar. Kajian ini menggunakan Penyelidikan Tindakan Kelas (CAR) dalam dua fasa: perancangan, pelaksanaan, pemerhatian, dan refleksi. Studi ini melibatkan 34 siswa dari Kelas X Program Kecantikan Kulit Perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data meliputi formulir pengamatan, evaluasi hasil belajar, dan arsip. Dengan menggunakan model pembelajaran penemuan, pelajar lebih cenderung untuk terlibat secara aktif dan memahami bahan tersebut, seperti yang dibuktikan oleh peningkatan nilai purata hasil pembelajaran dari pra-kitaran ke kitaran II. Perolehan hasil belajar pada elemen perawatan wajah yang tidak dipantau secara langsung telah dipengaruhi secara efektif oleh metode pembelajaran penemuan.

Kata Kunci: *Discovey Learning*, hasil belajar, perawatan wajah, pembelajaran kecantikan

Abstract

This research focuses on exploring the application and enhancement of the discovery learning approach to improve students' academic results in manual facial care at SMKN 1 Buduran. The motivation for this research comes from students' unsatisfactory final learning achievements, which stem from their limited engagement in the educational process. The methodology employed in this study is Classroom Action Research (CAR), conducted in two stages: planning, execution, monitoring, and evaluation. A total of 34 students from the Grade X Skin Beauty Program participated in this study. Data collection methods included observation sheets, assessments of learning outcomes, and documentation review. Implementing the discovery learning approach has led to increased student participation and comprehension, as shown by the rise in the average learning outcome scores from pre-cycle to cycle II. The outcomes related to facial care topics that were not closely tracked have been positively affected by the discovery learning technique.

Keywords: *Discovey Learning*, learning outcomes, facial care, beauty learning

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar dan mengajar adalah elemen krusial dalam proses pendidikan di lingkungan sekolah. Keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan sebagian besar dipengaruhi oleh mutu dari proses pengajaran. Proses pembelajaran terdiri dari guru dan siswa yang melibatkan aspek pikiran, perasaan, dan perilaku yang menghasilkan produk berupa hasil belajar. Pencapaian di sektor pendidikan ditentukan oleh kualitas kegiatan yang berlangsung selama proses pengajaran. Di institusi pendidikan, aktivitas pembelajaran bersifat interaktif dan mencakup memotivasi, menghibur, menguji, dan mempromosikan partisipasi aktif, serta memberikan banyak peluang

untuk kreativitas, inisiatif, kemandirian, atau keterampilan lain, tergantung pada bakat, minat, pengembangan fisik dan mental siswa. Penggunaan strategi komunikasi yang efektif sangat penting untuk proses pembelajaran, karena merupakan aspek penting dari pendidikan yang dimaksudkan untuk mencapai tujuan spesifik (Masdul, 2018), karena guru dan siswa harus terlibat dalam komunikasi yang efektif. Berbagai media, alat, dan fasilitas dapat digunakan dalam kegiatan belajar di kelas untuk memfasilitasi proses komunikasi (Badriyah et al. , 2023).

Model pengajaran yang ditentukan untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar adalah model pembelajaran penemuan. Berdasarkan Prastowo (2018) pembelajaran penemuan adalah serangkaian

kegiatan belajar mengajar dengan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berpartisipasi dengan aktif dan sepenuhnya. Seluruh keberhasilan siswa dalam mencapai serta menganalisis secara terstruktur, kritis, dan logis hingga mereka menemukan sesuatu yang baru, mendapatkan pengetahuan baru, membangun karakter, dan meningkatkan kemampuan mereka, sehingga menghasilkan perubahan dalam karakter siswa. Ada enam tahap untuk model pembelajaran penemuan, termasuk dorongan, mengekspresikan atau menentukan masalah, pengumpulan informasi, memproses data, memverifikasi, dan menyimpulkan.

Keuntungan yang ditawarkan oleh pembelajaran penemuan meliputi kemampuannya dalam peningkatan *skill* serta kemampuan kognitif, wawasan yang didapat dari cara ini bersifat individu dan efektif, karena dapat meningkatkan pengertian, daya ingat, dan penggunaan pengetahuan, menciptakan lingkungan yang menyenangkan untuk pelajar, serta menumbuhkan rasa ingin tahu dan motivasi untuk mencapai keberhasilan. Model ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan mereka dengan kecepatan mereka sendiri, terlibat dalam belajar melalui akal dan motivasi diri, dan memprioritaskan pemikiran dan perilaku independen. Dengan menggunakan metode pembelajaran penemuan, siswa dapat berpartisipasi lebih aktif, berpikir kritis, dan lebih cepat dalam memahami informasi baru yang disampaikan oleh guru.

Dalam pelajaran perawatan kulit wajah, para siswa menghadapi tantangan dalam mengerti isi pelajaran karena banyak penjelasan yang diberikan melalui cara ceramah langsung. Strategi ini tidak memberi banyak peluang bagi siswa untuk bertanya, berdiskusi, atau berbagi gagasan, yang dapat berpengaruh negatif terhadap hasil belajar mereka. Menurut Slavin (2018), metode ceramah merupakan pendekatan klasik yang masih memiliki relevansi dalam pendidikan saat ini. Sangat penting untuk menggabungkannya dengan teknik pembelajaran yang lebih aktif guna meningkatkan pemahaman siswa, yang menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam proses belajar cukup terbatas.

Perawatan wajah merupakan suatu cara perawatan yang ditujukan untuk kulit di area wajah, yang mencakup pengelupasan kulit serta membersihkan kotoran serta sel kulit yang telah mati. Perawatan wajah, atau yang sering disebut sebagai perawatan facial, adalah rangkaian langkah-langkah perawatan kulit yang bertujuan untuk membersihkan, memberikan kelembapan, dan memperbaiki keadaan kulit wajah. Proses perawatan kulit wajah yang tidak mengalami masalah meliputi pembersihan, penyegaran, dan penghidratan. Perawatan kulit wajah yang dilakukan

secara teratur memiliki beberapa manfaat untuk membersihkan wajah, memperbaiki aliran darah di area wajah, merangsang fungsi kelenjar, mengendurkan saraf, menjaga bentuk otot, memperkuat jaringan yang lemah, menghindari terjadinya masalah kulit wajah, menegakkan keriput, menyempurnakan penampilan wajah, dan mempertahankan elastisitas kulit.

Hasil dari pembelajaran adalah kemampuan yang didapat siswa setelah menjalani proses belajar dalam jangka waktu yang telah ditentukan, yang dinilai melalui ujian (W. N. Nasution dan Ritonga, 2019). Selain itu, hasil belajar juga mencerminkan perubahan yang dialami oleh siswa setelah terlibat dalam proses belajar, baik dalam bentuk nilai maupun perilaku (Syarifudin, 2020). Hamalik (2022) mengemukakan bahwa prestasi belajar merupakan cerminan dari tingkah laku, prinsip-prinsip, wawasan, pandangan, nilai, potensi, dan keahlian. Prestasi akademis dapat didefinisikan sebagai tingkat pemahaman yang diperoleh oleh siswa selama mengikuti kegiatan belajar yang baik dengan target pendidikan yang telah ditetapkan. Berdasarkan Bloom yang dirujuk oleh Oktaviana dan Prihatij (2018:82), capaian siswa dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu kelompok kognitif, kelompok afektif, dan kelompok psikomotor.

Respons dari siswa adalah bentuk interaksi sosial yang ditunjukkan siswa sebagai tanggapan terhadap pengaruh atau stimulus yang berasal dari perilaku orang lain (Maharani dan Widhiasih, 2018). Tanggapan siswa merujuk pada reaksi dan respons yang diberikan oleh siswa selama proses pembelajaran (Aisyah dkk, 2016). Amir (2019) mengemukakan bahwa reaksi dapat dikategorikan ke dalam tiga jenis: kognitif, afektif, dan konatif. Tanggapan ini adalah reaksi atau kesan yang timbul setelah kita melihat aktivitas indera, menilai, dan mengembangkan pandangan terhadap objek tersebut, yang dapat bersifat baik atau buruk (Hidayati dan Muhammad, 2020).

METODE

Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian dengan bentuk pra eksperimen, yang menunjukkan bahwa hanya satu kelas yang terlibat tanpa adanya kelas pembanding. Subjek yang diteliti dalam studi ini merupakan kelas X di SMKN 1 Buduran berjumlah 34 orang. Penelitian ini mengambil sampel dari kelas X di SMKN 1 Buduran dari seluruh populasi dengan menerapkan metode purposive sampling, yaitu pengambilan sampel yang didasarkan pada pertimbangan dan tujuan spesifik dari penelitian tertentu. Metode untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini terdiri dari tiga cara, yaitu pengamatan, ujian tertulis, dan kuesioner untuk mendapatkan respons dari siswa. Instrumen yang digunakan adalah sebuah ujian. Alat

untuk mengumpulkan informasi dalam studi berupa ujian kinerja, yang berfokus pada kemampuan menulis teks eksplanasi. Rancangan penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif melalui metode eksperimental, serta menggunakan desain pre-eksperimental (Desain pretest-posttest untuk satu kelompok) (Sudjana, 2020).

Tabel 1. *One Group pretest-posttest design*

The One-Group Pretest-Posttest Design		
O ₁	X	O ₂
Pretest	Treatment	Posttest

Spesifikasi:

O₁= evaluasi awal yang dilakukan sebelum perlakuan diterapkan

O₂= evaluasi akhir yang dilakukan setelah perlakuan diterapkan

X= *treatment* pada kelompok percobaan, yaitu dengan memanfaatkan permainan target dalam proses pengajaran perawatan wajah yang tidak bermasalah secara manual

Prosedur penelitian ini terdiri dari tiga langkah:

- Langkah persiapan dan perencanaan penelitian
 - Menyusun alat pembelajaran yang telah disiapkan.
 - Melaksanakan survei ke sekolah yang akan dipilih untuk pengambilan sampel.
 - Membuat angket penelitian dan wawancara dengan pendidik yang mengajar bidang studi perawatan wajah di kelas yang telah dipilih sebagai subyek penyelidikan.
 - Penyusunan proposal penyelidikan
 - Mempersiapkan alat dan bahan pembelajaran.
 - Menyusun instrumen penelitian.
 - Melaksanakan verifikasi terhadap alat dan instrumen penelitian.
- Tahapan implementasi penelitian

Menjalankan pretest untuk mengevaluasi pengetahuan awal siswa, selanjutnya melakukan kegiatan belajar mengajar dengan waktu yang ditentukan sejumlah dua sesi selama 45 menit untuk setiap pertemuan.
- Tahapan penampilan hasil penyelidikan
 - Pengolahan data
 - Pembuatan laporan

Adapun teknik pengolahan data hasil studi, sebagai berikut:

- Analisis hasil observasi pengamatan pembelajaran

Perolehan hasil berdasar pada pelaksanaan pembelajaran dianalisis dengan pendekatan deskriptif kuantitatif, dengan cara mendeskripsikan nilai pada setiap elemen yang diperhatikan. Formula yang diajukan oleh (Darmadi, 2019):

$$\text{Mean} = \frac{\sum xi}{\sum n}$$

Keterangan:

Mean = Rata-rata

$\sum xi$ = Jumlah perolehan skor

$\sum n$ = Total nilai keseluruhan

Tabel 2. Standar penilaian ketercapaian belajar

Mean	Keterangan
0,00 sampai 1,49	Tidak Bagus
1,50 sampai 2,59	Cukup Bagus
2,60 sampai 3,49	Bagus
3,50 sampai 4,00	Sangat Bagus

(Sumber: Sugiyono, 2019)

2. Analisis hasil belajar

a. Penilaian pengetahuan

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Nilai yang didapatkan}}{\text{Nilai maksimal}} \times 4$$

Tabel 3. Konversi nilai pengetahuan

Pengetahuan	
Skala Rerata	Abjad
3,85 - 4,00	A
3,51 - 3,84	A-
3,18 - 3,50	B+
2,85 - 3,17	B
2,51 - 2,84	B-
2,18 - 2,50	C+
1,85 - 2,17	C
1,51 - 1,84	C-
1,18 - 1,50	D+
1,00 - 1,17	D

(Sumber: Permendikbud, 104: 2014)

Selanjutnya, diberlakukan uji normalitas, uji t berpasangan guna mengevaluasi perolehan nilai sebelum tes dan sesudah tes, setelah sebelumnya mengadakan uji normalitas sebagai syarat awal, serta uji *gain score* guna mengetahui peningkatan antara nilai sebelum dan sesudah tes serta perkembangan setiap aspek materi. Berikut rumus uji *gain score* yang digunakan:

$$<g> \geq \frac{\%(S_f) - \%(S_i)}{(S_{maks}) - \%(S_i)}$$

Keterangan :

<g> : skor gain ternormalisasi

S_f : skor posttest

S_{maks} : skor maksimum

S_i : skor pretest

Tabel 4. Kriteria gain ternormalisasi

Rentang Gain Ternormalisasi	Kriteria Gain
<g> 0,70	Tinggi
0,70 > <g> 0,30	Sedang
<g> 0,30	Rendah

(Sumber: Hake, 2024:1)

b. Penilaian sikap

$$\text{Mean} = \frac{\sum xi}{\sum n}$$

(Sumber: Darmadi, 2019)

Keterangan :

Mean = Nilai Rata-rata

$\sum xi$ = Total nilai yang didapat

$\sum n$ = Total nilai keseluruhan

Tabel 5. Skala penilaian

Skor	Kriteria
4	Sangat Bagus
3	Bagus
2	Cukup Bagus
2	Kurang Bagus

(Sumber: Sugiyono, 2019)

3. Analisa hasil respons siswa

$$\% = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor kriteria}} \times 100\%$$

Tabel 6. Kriteria skor Guttman

Jawaban	Nilai
Ya	1
Tidak	0

(Sumber: Bahrun, Alifah, & Mulyono, 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Keterlaksanaan Pembelajaran Model Pembelajaran *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Perawatan Wajah Tidak Bermasalah Secara Manual.

Berdasarkan diagram berikut, dapat dilihat bahwa rata-rata nilai untuk setiap aspek menunjukkan peningkatan dan masuk dalam kategori sangat baik. Pada fase stimulasi, diperoleh nilai 3,67 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Fase pernyataan masalah mengalami peningkatan dengan nilai 3,50 yang juga masuk dalam kategori sangat baik. Fase pengumpulan data mencapai nilai 3,87 dan masuk dalam kategori yang sama. Fase pengolahan data memperoleh nilai 3,67 yang termasuk kategori sangat baik. Fase verifikasi mendapatkan nilai 4,00 dalam kategori sangat baik, sementara fase generalisasi juga meraih nilai 4,00 dan termasuk dalam kategori sangat baik. Peningkatan terjadi di setiap fasenya, sehingga penerapan model Pembelajaran Penemuan pada teori perawatan wajah dasar berjalan lancar dan efektif.

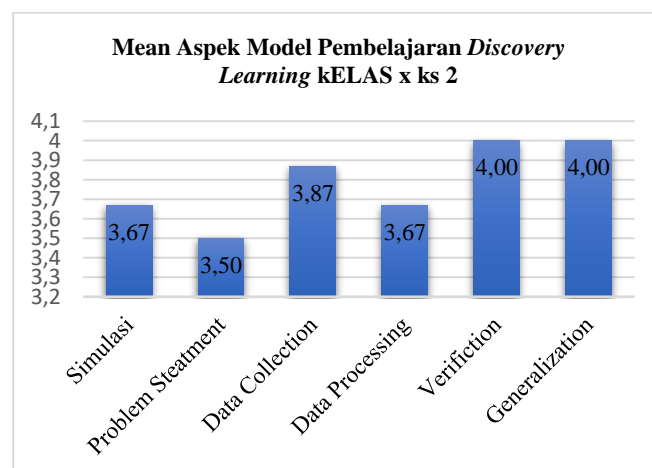


Diagram 1. Rata-rata aspek model pembelajaran penemuan pada X KS 2

Hasil Belajar Model Pembelajaran *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Perawatan Wajah Tidak Bermasalah Secara Manual.

1. Kompetensi sikap

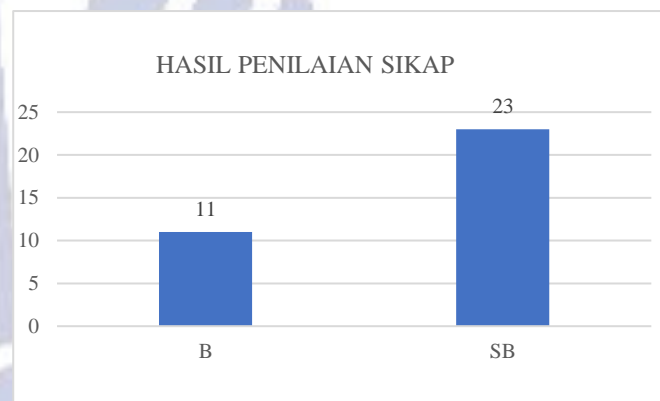


Diagram 2. Hasil penilaian sikap

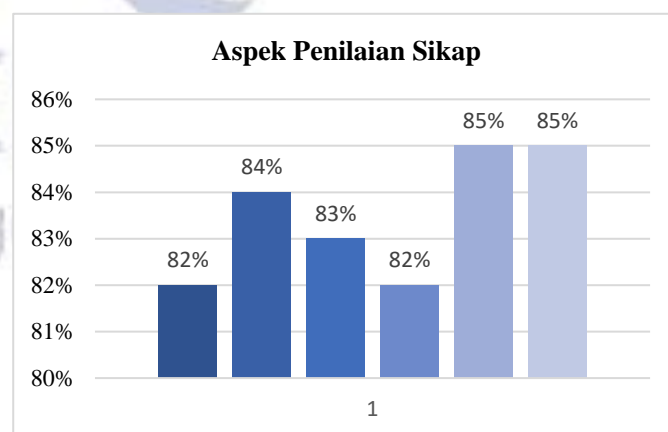


Diagram 3. Persentase hasil penilaian sikap

2. Kompetensi pengetahuan

Tabel 7. Hasil belajar siswa

No.	Jenis Tes	Kelas X KS 2	
		Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Pretest	13	21
2.	posttest	0	34

Tabel 8. Hasil uji normalitas

Kelas	N (Total Peserta Didik)	Rerata (x)	A	Sig.
X KS 2	34	7,2235	0,05	0,198

Tabel 8. Hasil uji t berpasangan

Kelas	Jenis	Rerata (x)	t _{tabel}	t _{hitung}	Df	Sig.
X KS 2	Pair 1 (<i>posttest-pretest</i>)	0,39619	2,034	42,315	33	0,000

Perolehan hasil *N-Gain Score* yaitu rata-rata siswa menunjukkan kemajuan dalam belajar, dengan kelas X KS 2 mendapatkan peningkatan sebesar $(=0,80)$ yang tergolong tinggi. Rata-rata yang diraih oleh siswa kelas X KS 2 pada pretest dan posttest telah memenuhi standar ketuntasan yang ditetapkan di SMKN 1 Buduran.

Model Pembelajaran *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Perawatan Wajah Tidak Bermasalah Secara Manual

Data yang diperoleh menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap pernyataan 4 mengenai keaktifan dalam pembelajaran dengan metode *Discovery Learning* adalah 59%. Sementara itu, respon pada pernyataan 5 yang berkaitan dengan kemudahan pemahaman mencapai 74%. Pada pernyataan 4, tingkat respons sebesar 59% mungkin disebabkan oleh ketidakbiasaan sebagian siswa dalam mengambil peran aktif secara mandiri dalam proses belajar, karena mereka sebelumnya lebih sering mengikuti metode ceramah yang lebih pasif. Akibatnya, ketika mereka diminta untuk aktif, beberapa siswa mungkin merasa bingung atau kurang percaya diri. Di sisi lain, respon sebesar 74% pada pernyataan 5 terjadi disebabkan oleh kesulitan yang dialami peserta didik dalam menelaah materi tanpa penjelasan langsung dari guru, terutama jika mereka tidak memiliki dasar pengetahuan yang cukup sebelumnya. Setiap pernyataan memiliki rentang respons antara 59% hingga 100% dengan kriteria baik dan sangat baik. Berdasarkan hal itu, dapat dilihat bahwa seluruh peserta didik memberikan respon yang baik mengenai pembelajaran penemuan yang berlangsung.

PEMBAHASAN

Keterlaksanaan Pembelajaran Model Pembelajaran *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Perawatan Wajah Tidak Bermasalah Secara Manual.

Secara keseluruhan, rata-rata hasil implementasi pembelajaran dengan model *Discovery Learning* mendapatkan kategori sangat baik serta aktivitas yang dilakukan telah sejalan dengan sintak *Discovery Learning*. Langkah-langkah ini dapat dijelaskan (menurut Sri Anita) yang mencakup stimulasi,

pernyataan isu, pengumpulan informasi, pengolahan informasi, pemeriksaan, dan generalisasi. Langkah tersebut terjadi karena proses pembelajaran berjalan teratur di setiap fase dan manajemen waktu pembelajaran dilakukan dengan baik. Dalam proses pembelajaran ini, guru diharapkan untuk aktif dalam membimbing serta memotivasi siswa agar menjadi lebih efektif serta menumbuhkan ketertarikan mereka terhadap pendidikan *Discovery Learning*. Kejadian itu mencerminkan kekurangan dari *Discovery Learning*, yaitu bahwa ada siswa yang memiliki kemampuan untuk berpikir secara logis yang masih belum optimal.

Hasil Belajar Model Pembelajaran *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Perawatan Wajah Tidak Bermasalah Secara Manual.

1. Kompetensi sikap

Hasil evaluasi kompetensi sikap dalam penelitian ini meneliti kemampuan sosial siswa. Pada aspek tanggung jawab, berhasil mencapai 82% dengan kategori sangat baik, yang menunjukkan jika peserta didik mempunyai rasa tanggung jawab terhadap tugas yang dibagikan oleh guru. Untuk aspek kejujuran, memperoleh persentase 84% juga dalam kategori sangat baik, menandakan bahwa selama proses pembelajaran *Discovery Learning*, siswa kelas X KS 2 menunjukkan kejujuran dalam berbagai aktivitas, termasuk saat menyelesaikan soal. Dalam aspek keaktifan, persentase mencapai 83% dan kategori sangat baik, yang menggambarkan bahwa siswa yang aktif akan belajar dengan efektif, sesuai dengan prinsip konstruktivisme yang menyatakan bahwa peserta didik perlu aktif dalam membangun pengetahuan mereka. Aspek kesopanan mencapai 82% dengan kategori sangat baik, menunjukkan bahwa siswa menunjukkan rasa hormat baik dalam berbicara maupun bertindak terhadap guru. Pada aspek percaya diri, persentasenya adalah 85% dengan kategori sangat baik, mencerminkan keinginan siswa untuk mengembangkan kemandirian dalam proses belajar. Aspek disiplin juga mencapai 85% dengan kategori sangat baik, yang terlihat dari kesadaran siswa untuk mengumpulkan tugas tepat waktu.

Kesimpulan dari pernyataan di atas adalah bahwa kelas dalam penilaian kompetensi afektif telah meraih predikat sangat baik. Ketuntasan yang dicapai mengindikasikan bahwa siswa menunjukkan sikap tanggung jawab, kejujuran, keaktifan, kesopanan, percaya diri, dan disiplin.

2. Kompetensi pengetahuan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, tampak bahwa dari 34 siswa di kelas X KS 2, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat dari 21 pada pretest menjadi 34 di posttest. Kenaikan ini disebabkan karena

materi yang diajarkan masih tergolong baru bagi mereka dan sebelumnya belum pernah dibahas di kelas tersebut.

Respon Siswa Model Pembelajaran *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Perawatan Wajah Tidak Bermasalah Secara Manual

Pada pernyataan 4, siswa memberikan tanggapan sebesar 59% karena banyak di antara mereka mungkin belum terbiasa untuk berpartisipasi secara mandiri dalam pembelajaran. Sebelum ini, mereka sering mengalami metode ceramah yang lebih pasif, sehingga ketika diminta untuk aktif, beberapa siswa masih merasa bingung atau kurang percaya diri. Sedangkan pada pernyataan 5, siswa menunjukkan tanggapan sebesar 74% karena mereka masih mengalami kesulitan dalam memahami materi tanpa penjelasan langsung dari guru, terutama jika tidak memiliki dasar pengetahuan sebelumnya. Pada pernyataan 9 terkait kejujuran dalam menyelesaikan soal pretest dan posttest, tanggapannya mencapai 88%. Untuk pernyataan 10 yang membicarakan kesenangan dari model pembelajaran *Discovery Learning*, tanggapannya adalah 85%.

Melalui pernyataan di atas terlihat bahwa tanggapan mungkin berupa kriteria dalam bentuk pandangan yang dianggap positif dan logis, sehingga disimpulkan bahwa tanggapan adalah kesan atau reaksi setelah menjalani aktivitas pembelajaran, penilaian, dan pembentukan sikap terhadap objek yang dapat bersifat positif atau negatif (Hidayati dan Muhammad, 2020).

PENUTUP

Simpulan

Pelaksanaan proses belajar mengajar menggunakan pembelajaran penemuan pada capaian perawatan wajah yang tidak bermasalah secara manual di kelas X KS 2 membuktikan terdapat kemajuan kategori sangat baik. Dalam pencapaian kompetensi pengetahuan, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan dengan *mean* skor sejumlah 0,80 dengan kategori baik, yang menandakan jika terjadi kemajuan belajar setelah mengikuti metode *Discovery Learning*. Respons siswa terhadap pembelajaran penemuan terhadap materi “perawatan wajah yang tidak bermasalah secara manual” mendapatkan tanggapan yang sangat baik dan positif.

Saran

Bagi para siswa, untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan, sangat disarankan agar mereka dapat menjalani enam fase dalam *Discovery Learning* dengan lebih tertib. Bagi tenaga pendidik yang ingin menerapkan *Discovery Learning*, penting untuk merencanakan waktu dengan efektif agar setiap tahapan dapat berlangsung dengan baik. Sekolah juga dapat menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* untuk berbagai mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Panjaitan, R.G.P., dkk. (2016) Respon Siswa Terhadap Media E-Comic Bilingual Sub Materi Bagian-Bagian Darah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 1-12.
- Amin, M. (2019). Pengaruh Kepemimpinan Kepala Sekolah dan Budaya Sekolah terhadap Kompetensi Guru SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(3).
- Bahrin, S., Alifah, S., & Mulyono, S. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Survei Pemasaran dan Penjualan Berbasis Web. *TRANSISTOR Elektro dan Informatika*, 2(2), 81-88.
- Darmadi, H. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Hake, R.R. (2024). *Analizing Change/Gain Scores*. Diakses melalui <https://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalizingChange-Fain.pdf>
- Hamalik, O. (2022). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hartono, & Badriyah, L. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI. *ISLAMIKA*, 5(4), 1644-1657.
- Hidayat, M., & Thamrin, M. (2020). Visual Students Skill in Dreawing Twi Dimensional Imaginatif. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 12(2).
- Mahrani, N., Widiasih, R., & Adistie, f. (2020). Kesiapan Anak dan Perang orang Tua Muslim dalam Mempersiapkan Menarche, Care: *Jurnal Ilmiah Ilmu Kesehatan*, 8(2), 284–293.
- Masdul, M. R. (2018). Komunikasi Pembelajaran (*Learning Communication*). *IQRA: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman*, 13(2), 1-9.
- Nasution, W.N., & Ritonga, A.A. (2019). Strategi Pembelajaran Kooperatif, Konsep Diri, dan Hasil Belajar Sejarah. *Widya Puspita*, 34.
- Oktaviana, D., & Prihatin, I. (2018). Analisis Hasil Belajar Siswa pada Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Boom. *Buana Matematika*, 8(2), 81–88.
- Prastowo, A. (2018). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational Psychology: Theory and Practice* (12th ed.). Pearson Education.
- Sudjana, N. (2020). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Syarifudim, A. (2020). Implementasi Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan

sebagai Dampak Social Distancing. Jurnal
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.



**PENERAPAN *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATERI *HAND BOUQUET* UNTUK
MENINGKATKAN PERFORMA AKADEMIK MURID KELAS XI KECANTIKAN 1 SMKN 6
SURABAYA**

Vika Nurul Izzah

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

vika.19011@mhs.unesa.ac.id

Dewi Lutfiati¹, Nia Kusstianti², Mutimmatul Faidah³

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

dewilutfiati@unesa.ac.id

Abstrak

Kunci keberhasilan aktivitas edukatif menggunakan strategi belajar yang bersifat pembaharuan, satu dari beberapa pendekatan aktivitas edukatif yang dapat digunakan yaitu pendekatan berbasis masalah atau *Problem Based Learning* (PBL). Pendekatan berbasis masalah fokus pada pemecahan masalah nyata dan kontekstual. Tujuan dari penelitian (1) mengevaluasi keterlaksanaan sintak PBL, (2) menganalisis kemajuan performa belajar murid mencakup dimensi intelektual(Kognitif), perilaku(Afektif), dan keterampilan praktis(Psikomotor), serta (3) mengetahui tanggapan (respons) murid terhadap penerapan PBL pada materi *hand bouquet*. Jenis penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif dengan rancangan pra-eksperimen berupa satu kelompok yang diberikan tes awal dan tes akhir. Subjek terdiri atas 32 pelajar kelas 11 kelompok kompetensi kecantikan 1 di SMKN 6 Surabaya. Instrumen penelitian dengan lembar observasi, tes akademik(belajar) dan angket. Validitas instrumen penelitian diuji dan dinyatakan sah, sedangkan reliabilitas menunjukkan skor perhitungan *Cronbach's Alpha* sebesar 0,991 menandakan bahwa instrumen tergolong sangat andal dan layak dijadikan alat pengumpul data penelitian. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan mean/ rata-rata pada sintak PBL dan penilaian afektif, *paired sample t-test* untuk data performa akademik intelektual, tes satu sampel untuk data performa akademik keterampilan, serta persentase untuk angket. Hasil analisis menunjukkan keterlaksanaan sintak PBL berada pada klasifikasi *excellent* skor 4,88. Nilai intelektual menunjukkan peningkatan signifikan dari 57,66(skor pretest) menjadi 82,19(skor posttest). Pada aspek afektif meningkat dari pertemuan pertama menunjukkan skor 4,12 menjadi 4,30 pada pertemuan kedua kategori sangat baik. Nilai keterampilan praktis mencapai 85,50, melampaui nilai KKTP sebesar 70. Tanggapan murid terhadap model pembelajaran sangat positif, dengan mean skor sebesar 96%. Kesimpulan yang didapat, model PBL efektif dalam meningkatkan performa akademik murid pada materi *hand bouquet*.

Kata Kunci : Pra-Eksperimen, *Hand Bouquet*, *Problem Based Learning*.

Abstract

The success of educational activities depends greatly on the use of innovative learning strategies. One such strategy is Problem-Based Learning (PBL), which focuses on solving real-world and contextual problems. This study aimed to (1) evaluate the implementation of PBL syntax, (2) analyze students' academic performance across cognitive, affective, and psychomotor domains, and (3) assess student responses to PBL in the hand bouquet material. The research used a quantitative approach with a pre-experimental design involving one group of 32 11th-grade students from the Beauty Competency Group 1 at SMKN 6 Surabaya, who received a pre-test and post-test. Data collection instruments included observation sheets, academic tests, and questionnaires. Instrument validity was confirmed, and reliability testing showed a Cronbach's Alpha score of 0.991, indicating excellent reliability. Data were analyzed using mean scores for PBL syntax and affective assessment, paired sample t-test for cognitive performance, one-sample test for psychomotor scores, and percentage analysis for questionnaire results. Findings showed the PBL syntax reached the "excellent" category with a score of 4.88. Cognitive scores improved significantly from 57.66 to 82.19. Affective scores increased from 4.12 to 4.30, both categorized as very good. Psychomotor performance scored 85.50, surpassing the minimum passing grade of 70. Student responses were highly positive, with an average score of 96%. In conclusion, the PBL model effectively enhances students' academic performance in the hand bouquet lesson.

Keywords: Pre-Experimental, *Hand Bouquet*, *Problem-Based Learning*

PENDAHULUAN

Proses kegiatan belajar yang menimbulkan terjadinya transformasi perilaku seseorang secara personal sebagai tanggapan dari kegiatan pendidikan disebut belajar. Setiawan (2023) menyatakan belajar adalah bagian dari proses pendidikan untuk mencapai tujuan setelah interaksi antara guru dan murid secara jelas maupun tersirat dalam mendapatkan pengetahuan. Pendidikan sebagai peranan sentral untuk menciptakan tenaga manusia yang adaptif terhadap perkembangan arus perubahan global. Kusuma (2020) menyebutkan bahwa pendidikan di Indonesia saat ini berfokus pada upaya meningkatkan standar tenaga manusia serta menyiapkan individu berkemampuan kompetitif di zaman globalisasi.

Derasnya arus teknologi dan informasi, orientasi pendidikan tidak lagi terbatas pada penguasaan pengetahuan, melainkan juga pembentukan karakter, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif. Kurikulum di era sekarang dituntut untuk lebih fleksibel dan kontekstual agar dapat menyesuaikan kebutuhan peserta didik dan tuntutan dunia kerja. Koesoema (2021) menyatakan kurikulum merdeka diluncurkan untuk memberikan fleksibilitas proses pembelajaran yang dapat dikendalikan guru secara kreatif, pencapaian fokus pada kompetensi, kebutuhan dan karakteristik murid yang lebih mendalam. Pendidikan vokasi tingkat menengah yaitu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dikhususkan sebagai garda terdepan untuk menyiapkan lulusan terampil dan siap pakai.

Kurikulum Merdeka menjadi wujud pembaruan sistem pendidikan nasional dengan menekankan pada kegiatan pembelajaran yang fokus kegiatan belajar berpusat pada murid. Kurikulum ini memungkinkan satuan pendidikan untuk mengembangkan capaian pembelajaran yang lebih relevan melalui proyek-proyek kontekstual. Pendekatan yang selaras dengan semangat tersebut yaitu desain pengajaran berlandaskan pemecahan masalah nyata, dengan PBL akan mendorong murid menyelesaikan kendala secara riil sebagai sarana membangun pengetahuan baru. Chotimah dan Muhammad (2018) berpendapat bahwa PBL dapat mengembangkan keterampilan murid untuk aktif memecahkan masalah nyata, berpikir kritis, dan bekerja kolaboratif. Hal ini cocok diterapkan dalam lingkungan pembelajaran vokasional.

PBL menjadi metode yang sangat tepat dalam pembelajaran kejuruan karena memberi ruang bagi pengembangan belajar dalam tiga ranah utama yaitu intelektual (Kognitif), perilaku (Afektif), dan keterampilan praktis (Psikomotor). Rusman (2019) menunjukkan PBL mampu meningkatkan keterlibatan murid secara menyeluruh. Kegiatan yang berbasis

masalah nyata membuat pembelajaran menjadi berkesan dan menantang pada murid. Model PBL tidak hanya mendorong murid untuk paham konsep, namun mengasah keterampilan praktik serta membentuk sikap positif dalam proses belajar.

Materi *hand bouquet* merupakan salah satu bentuk keterampilan estetik yang penting dalam bidang tata kecantikan. Aktivitas merangkai bunga tangan tidak hanya menuntut ketepatan teknik, tetapi juga kepekaan estetika dan nilai komersial yang tinggi. Materi ini belum menjadi bagian dari struktur pelajaran sistematis di SMK Negeri 6 Surabaya, meskipun memiliki nilai aplikatif yang tinggi di dunia kerja. Penerapan PBL dalam pembelajaran *hand bouquet* memungkinkan murid mempelajari teori, mengembangkan kreativitas, dan menyelesaikan permasalahan nyata dalam praktik merangkai.

Hand bouquet memiliki dimensi pembelajaran yang luas. Menurut Shahishah dan Jubaedah (2022), buket bunga tangan merupakan susunan estetik yang digunakan dalam berbagai konteks seperti wisuda, pernikahan, dan dekorasi, di Indonesia tren penggunaan *hand bouquet* menunjukkan peningkatan seiring berkembangnya industri acara seremonial. Materi ini mendukung penguasaan keterampilan psikomotor murid sekaligus memperkaya kompetensi estetik mereka dalam ranah tata rias dan kecantikan. Keberadaan *hand bouquet* sebagai materi ajar dapat melengkapi kurikulum di SMK berbasis industri kreatif.

Berdasarkan observasi awal, mata pelajaran pilihan di SMKN 6 Surabaya belum memanfaatkan pendekatan PBL secara optimal. Materi *hand bouquet* selama ini hanya diajarkan sebagai praktik tanpa landasan teoritis yang kuat. Kondisi ini berpotensi menurunkan efektivitas proses belajar, khususnya dalam mengembangkan nalar kritis dan pemahaman konseptual murid. Suyadi dan Ulfah (2020) menyatakan berdasarkan teori belajar konstruktivistik, pengetahuan akan lebih bermakna bila diperoleh melalui pengalaman langsung yang terstruktur. Model PBL memungkinkan murid mengalami proses belajar yang kompleks dan reflektif.

Penerapan model PBL dalam pembelajaran *hand bouquet* di SMKN 6 Surabaya menjadi langkah strategis untuk menjawab tantangan tersebut. Sekolah ini merupakan SMK Pusat Keunggulan yang memiliki komitmen kuat dalam menghasilkan lulusan kompeten, salah satunya di bidang tata kecantikan. Pengembangan materi berbasis masalah seperti *hand bouquet* dapat mendukung pencapaian profil pelajar Pancasila sekaligus meningkatkan kesiapan murid menghadapi tuntutan dunia kerja. Pembelajaran berbasis masalah juga memperkuat peranan guru sebagai pemandu/

mentor belajar serta memotivasi murid agar dapat menjadi pembelajar yang aktif dan mandiri.

Beberapa studi terdahulu membuktikan bahwa PBL efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid. Robi'atul (2022) mencatat peningkatan signifikan pada aspek kognitif dan psikomotor setelah penerapan PBL di SMK. Inayati (2024) juga melaporkan bahwa model ini mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep. Penelitian-penelitian tersebut memperkuat argumen bahwa penerapan PBL dalam pembelajaran *hand bouquet* memiliki potensi besar dalam menaikkan taraf performa akademik murid.

Berdasarkan pemaparan yang disebutkan, artikel ini guna mengkaji penerapan desain PBL pada materi *hand bouquet* sebagai upaya menaikkan performa akademik murid kelas XI-Kc 1 di SMKN 6 Surabaya. Fokus kajian mencakup keterlaksanaan sintak PBL, peningkatan performa *output* akademik aspek kognitif/intelektual, afektif/perilaku dan psikomotor/keterampilan praktis, serta respons/tanggapan murid pada konteks desain PBL yang diterapkan dalam proses pembelajaran.

METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif melalui rancangan pra-eksperimen dengan jenis *one group pretest-posttest design*. Rancangan tersebut melibatkan satu kelompok murid yang terlebih dahulu diberikan tes awal, kemudian dikenai perlakuan berupa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL), dan diakhiri dengan tes akhir guna mengetahui peningkatan performa akademik setelah perlakuan diberikan.

Tabel 1. Desain Kajian

PreTest	Tindakan	PostTest
Y1	X	Y2

Keterangan :

- Y1 : Pre Test (tes awal) yang dilakukan sebelum pemberian tindakan.
 X : Tindakan mengintegrasikan cara belajar berlandaskan problematik kontekstual atau PBL.
 Y2 : Post Test (tes setelah dilakukan pemberian Tindakan). (Rukminingsih, 2020 : 46)

Penelitian dilaksanakan di SMKN 6 Surabaya, sekolah kejuruan dengan program keahlian Tata Kecantikan, pada siklus awal tahun akademik 2024/2025. Kelompok sasaran yang dijadikan fokus pengamatan dalam pelaksanaan kajian yang digunakan adalah semua bagian murid kelas XI Tata Kecantikan yang terdiri dari tiga kelas. Subjek dalam kajian ini diperoleh melalui metode purposif, yaitu kelas XI Kecantikan 1 yang terdiri dari 32 murid, dengan pertimbangan kesiapan kelas dan kesesuaian karakteristik. Teknik pemilihan sampel dilakukan secara

purposive sampling, berdasarkan alasan dan tujuan tertentu yang ditetapkan oleh peneliti.

Model *Problem Based Learning* dijadikan sebagai variabel bebas dalam penelitian ini, dan performa akademik/hasil belajar murid ranah intelektual, perilaku dan keterampilan praktis berperan sebagai variabel terikat. Materi yang diajarkan adalah *hand bouquet*, dan peneliti juga berperan sebagai guru pengajar.

Pengambilan data dilaksanakan menggunakan metode observasi, pemberian tes, serta penyebaran kuesioner/angket. Pengamatan langsung atau bisa disebut observasi digunakan menilai keterlaksanaan sintak PBL dan penilaian afektif murid dalam 2 pertemuan. Tes dilaksanakan menggunakan bentuk tes awal (*Pretest*) dan tes akhir (*Posttest*) untuk mengukur ranah kognitif, serta praktik untuk menilai psikomotor. Kuesioner difungsikan memperoleh informasi tanggapan murid dari kegiatan PBL.

Instrumen penelitian sebelum digunakan telah melewati proses validasi oleh lima dosen ahli, menggunakan kuesioner dengan 20 item pernyataan. Hasilnya diuji validitas dan reliabilitas menggunakan *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) versi 24. Uji validitas mengacu rumus di dalam buku Sujarweni (2019) setiap butir dapat dinyatakan layak atau valid jika hasil r hitung $\geq r$ tabel dengan tingkat signifikansi α 5%. Hasil validitas yang didapatkan 20 item pernyataan dinyatakan valid. Menurut Sujarweni (2019) Reliabilitas instrumen terkonfirmasi apabila skor *Cronbach's Alpha*(α) mencapai atau melebihi batas 0,7. Hasil reliabilitas didapatkan skor *cronbach's alpha* 0,991, sehingga instrumen dinyatakan andal dan layak.

Perolehan data akhir validasi ini menjadi acuan bahwa instrumen layak digunakan untuk penelitian, selanjutnya data dari hasil penelitian dianalisis menggunakan beberapa metode sebagai berikut :

1. Teknik Analisa Data Riset Kajian

Output riset kajian dikumpulkan, langkah selanjutnya diberikan tindakan analisa dengan metode tertentu untuk menganalisis data riset yang didapatkan. Bagian ini memiliki peran dalam menemukan output penelitian dan menarik kesimpulan. Teknik analisa/evaluasi data dengan cara berikut:

a) Analisa Keterlaksanaan Sintaks PBL

Tinjauan/analisa data sintaks PBL dengan skala likert sesuai tabel berikut :

Tabel 2. Skala likert

Poin	Deskripsi
1	<i>Very Bad</i>
2	<i>Bad</i>
3	<i>Enough</i>
4	<i>Good</i>
5	<i>Excellent</i>

(Sugiyono,2020)

Setelah melakukan analisis, hasil dihitung menggunakan rumus mean.

b) Analisis Output Akademik Murid

Analisa data ranah kognitif dilakukan dengan bantuan SPSS versi 24, hasil diuji normalitas serta analisa perbedaan melalui uji-t berpasangan (*Paired Sample T-Test*).

Data ranah afektif dianalisis memakai ukuran bertingkat/skala likert guna dilakukan proses perhitungan rata-rata (*mean*).

Pada analisis data hasil penelitian ranah psikomotor menggunakan bantuan SPSS versi 24 untuk proses uji statistik dengan uji normalitas serta uji-t satu sampel (*One Sample T-Test*).

c) Analisa Tanggapan Murid

Tanggapan murid dievaluasi dengan rumus persentase (%).

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

Keterangan :

P = Persentase tanggapan murid

f = Banyak pemilih Ya/Tidak

n = Jumlah murid yang memberi tanggapan
(Sudijono, 2018)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Keterlaksanaan Langkah/Sintaks Model *Problem Based Learning* (PBL)

Langkah proses kegiatan belajar diamati oleh tiga observer/pengamat yang terdiri dari satu guru pengampu mata pelajaran pilihan dan dua mahasiswa (teman sejawat) jurusan jenjang sarjana bidang Pendidikan Tata Rias pada tahun akademik 2019 yang sudah selesai melaksanakan pola pembelajaran Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP). Pengamatan menggunakan lembar observasi keterlaksanaan sintaks yang disediakan, dengan skor penilaian setiap butir aspek dalam rentang 1-5. Hasil observasi keterlaksanaan sintaks untuk mengukur tingkat kecakapan guru saat mengelola pembelajaran dengan model PBL. Hasil data yang diperoleh dari pengamatan observer di pertemuan 1 (P1) dan pertemuan 2 (P2):

Tabel 3. Hasil Observasi Keterlaksanaan Sintaks

No	Aspek	P1	P2	Mean
1.	Pendahuluan	4,89	5,00	4,94
2.	Kegiatan Inti	4,80	4,87	4,83
3.	Penutup	5,00	5,00	5,00
4.	Pengelolaan Waktu	5,00	4,67	4,83
5.	Pengelolaan Suasana Kelas	4,67	5,00	4,83
Rata-rata		4,87	4,91	4,88
Kriteria		Excellent		

Riset yang didapatkan pada tabel tercantum bahwa keterlaksanaan langkah PBL pada sesi awal memperoleh nilai P1 4,87 dengan kriteria *excellent*. Sesi kedua menunjukkan nilai yang diperoleh P2 sebesar 4,91 dengan kriteria *excellent*. Secara keseluruhan, mean keterlaksanaan langkah desain/model pembelajaran *problem based learning* dalam dua sesi sebanyak 4,88.

Rusman (2020) menyatakan bahwa 5 fase pada kegiatan inti pelajaran, diantaranya: (pertama) kegiatan orientasi murid terhadap masalah, (kedua) organisasikan murid (ketiga) bimbing pencarian solusi masalah personal serta berkelompok, (keempat) merancang dan memaparkan hasil karya, (lima) menelaah secara kritis dan melakukan evaluasi output pemecahan kontekstual yang diperoleh. Seluruh fase PBL setiap aspeknya telah terlaksana dari kegiatan pendahuluan hingga akhir/penutup proses pembelajaran *hand bouquet* di kelas XI-Kecantikan 1. Dalam Yaufian & Astuti (2020) menyatakan, dari seluruh fase kegiatan PBL bisa membantu murid menghadapi masalah dengan menekankan pada pembelajaran yang kolaboratif antar murid untuk mendapatkan solusi. Hal ini selaras dengan hasil penelitian di kelas XI-Kc 1 SMKN 6 Surabaya dalam dua pertemuan, bahwa kegiatan murid dapat terlaksana dengan baik menggunakan sintaks PBL.

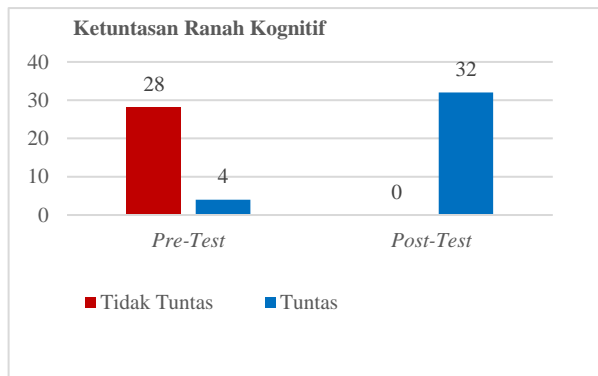
Menurut Rachmawati (2022), model pembelajaran berbasis masalah memiliki sejumlah kelebihan. Pertama, pendekatan ini menyokong murid agar mempermudah pemahaman materi. Kedua, PBL mendorong murid mengasah kemampuan berpikir mereka sekaligus memberi kepuasan dalam menemukan ilmu mutakhir. Ketiga, pendekatan sanggup memaksimalkan kesertaan murid berproses belajar. Keempat, PBL mendukung kecakapan murid mentransfer ilmu ke dalam konteks kehidupan nyata. Kelima, pendekatan ini juga memberikan peluang murid mengimplementasikan pemahaman dilingkungan faktual. Seluruh kelebihan PBL telah terlaksanakan dengan baik dalam pengajaran yang diberikan pada kelas/grade murid XI-Kecantikan 1.

2. Output/Hasil Akademik Murid

Perolehan riset kajian output akademik murid dihitung memakai metode pretest/tes awal dan posttest/tes akhir pada lingkup kognitif, pendekatan observasi ditujukan pada lingkup afektif, lingkup psikomotor menggunakan penilaian kinerja. Output akademik harus di atas KKTP yang berlaku yaitu 70. Berikut merupakan perolehan data dari tes akademik murid sepanjang kegiatan pembelajaran menggunakan model *Problem based learning*.

a) Kognitif

Lingkup kognitif, dilakukan tes dua sesi, yakni tes awal dan tes akhir. Murid dapat disebut tuntas jika nilai yang tercapai sama atau melebihi KKTP, yaitu 70. Diagram dan tabel berikut menunjukkan ketuntasan akademik murid saat proses tes awal dan akhir pada materi *hand bouquet*.



Gambar 1. Diagram Ketuntasan Kognitif

Tabel 4. Output *Mean* Kognitif

Paired Samples Statistics				
Pair	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
1	Post Test	82.19	32	7.177
	Pre Test	57.66	32	7.618

Berdasarkan pada Gambar 1 dan tabel 4 diketahui pelaksanaan tes awal ada sejumlah 28 murid menerima output tidak tuntas dengan skor rerata yaitu 57,66.

Tabel 6. *t-Test* Berpasangan

		Paired Differences				t	df	Sig.(2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair1	Post Test- Pre Test	24.531	2.940	.520	23.471	25.591	47.199	31	.000

Tabel 6 menyajikan data statistik deskriptif dari 32 sampel. Berdasarkan hasil uji statistik *paired sample t-test*, bahwa output signifikansi (*Sig. 2-tailed*) senilai $0.000 \leq 0.05$, disisi lain output t-hitung diangka 47,199 lebih tinggi dibandingkan t-tabel sebesar 2,040. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* memberikan dampak positif terhadap memaksimalkan output performa akademik murid dalam ranah kognitif.

Teori kognitif Gagné dalam Al-Mahiroh & Suyadi (2020) memaparkan bahwa hasil belajar kognitif merupakan bagian penting dalam pendidikan berfungsi mengukur, pemahaman konsep, menyelesaikan masalah, membantu daya ingat dan dapat mengaplikasikan informasi yang telah dipelajari. Sejalan dengan pernyataan tersebut, dapat dikatakan hasil data menunjukan murid mampu memahami materi

Pelaksanaan tes akhir 32 murid menerima output tuntas dengan skor rerata yaitu 82,19. Berdasarkan pada bukti numerik di tabel memperlihatkan bahwa terdapat peningkatan output akademik murid lingkup kognitif. Penarikan kesimpulan yang lebih detail untuk memperkuat argumen, hasil data di Uji statistik melibatkan uji T yang nantinya akan diolah dengan memanfaatkan software SPSS versi 24. Berikut hasil analisis Uji T :

1) Uji Normalitas(penyebaran normal)

Tabel 5 Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk			Ket.
	Statistic	df	Sig	
Pre test	,935	32	,054	Normal
Post test	,940	32	,074	Normal

Output numerik pada tabel dinyatakan berdistribusi tanpa cacat(normal) saat derajat signifikasi bukti numerik lebih dari nilai α (0.05). Tampak pada angka tertera di atas didapat output derajat signifikasi tes awal 0,540 dan output signifikasi tes akhir 0.074. Berdasarkan hasil tersebut, teridentifikasi bahwa data menunjukkan berdistribusi normal.

2) Uji T-Berpasangan

Mengetahui besarnya kontribusi Problem Based Learning pada performa akademik murid, maka dilakukan analisa perbedaan rerata memanfaatkan pendekatan statistik berpasangan setelah bukti numerik dinyatakan berdistribusi normal. Tampilan hasil dari pengujian t-test berpasangan dibuktikan sebagai berikut:

hand bouquet dengan baik menggunakan penerapan PBL, terlihat dari hasil uji tes ranah kognitif yang telah dilaksanakan.

b) Afektif (Sikap)

Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi afektif. Skor penilaian setiap butir aspek memiliki rentang 1-5. Hasil observasi afektif digunakan untuk mengukur sikap murid terhadap kegiatan pembelajaran memanfaatkan desain *Problem Based Learning*. Berikut hasil data yang diperoleh dari pengamatan peneliti selaku guru pengajar pertemuan 1(P1) dan Pertemuan 2(P2) :

Tabel 7. Penilaian Aspek Afektif

No	Aspek Yang Diamati	P1	P2	Rata-Rata
1.	Kehadiran	4,06	4,40	4,23
2.	Kerjasama	4,06	4,28	4,17
3.	Kedisiplinan	4,09	4,21	4,15
4.	Tanggung Jawab	4,03	4,18	4,10
5.	Kerapihan	4,37	4,43	4,40
Rata-Rata Keseluruhan		4,12	4,30	4,21
Kriteria			Excellent	

Secara keseluruhan hasil observasi afektif output numerik diatas menunjukkan skor 4,21 sehingga dapat dikategorikan baik. Menurut Pitriyani (2020) Sikap merupakan kecenderungan individu dalam bertindak laku untuk melakukan sesuatu dengan cara dan pola tertentu terhadap segala sesuatu yang ada disekitarnya. Analisis data mengindikasikan adanya perkembangan positif pada ranah afektif murid sebagai dampak dari penerapan pembelajaran berbasis masalah (PBL). Sehingga, model proses akademik PBL baik digunakan dalam mempelajari materi *hand bouquet* pada murid kelas XI-Kc 1 SMKN 6 Surabaya.

c) Psikomotor (Keterampilan)

Mendapatkan hasil yang lebih akurat, dilakukan pengolahan data lanjutan menggunakan uji statistik SPSS versi 24, dilakukan uji normalitas kemudian uji-t satu sampel. Melalui program SPSS, uji normalitas dinyatakan berdistribusi normal seperti tampilan ini:

Tabel 8. Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk			Keterangan
	Statistic	Df	Sig	
Psikomotor	,947	32	,115	Normal

Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansinya melebihi batas α sebesar 0,05. Berdasarkan hasil uji normalitas tercantum pada angka diatas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,115. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut memenuhi syarat distribusi normal. Setelah itu, dilakukan analisis menggunakan uji t satu sampel sebagai berikut:

Tabel 9. Mean Uji T Satu Sampel

One-Sample Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
PostTest	32	85.50	6.947	1.228

Tabel 10. T-Hitung Uji T Satu Sampel

	Test Value = 70					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Psikomotor	12,622	31	0,000	15,500	13,000	18,000

Tabel 9 memuat hasil statistik deskriptif terhadap data dari 32 responden, dengan nilai rata-rata sebesar 85,50, simpangan baku 6,947, dan standar error mean sebesar 1,228. Pada tabel 10 ditampilkan hasil analisis uji t satu sampel. Berdasarkan hasil tersebut, diketahui bahwa output signifikansi (*2-tailed*) diangka $0,000 \leq 0,05$, serta output t-hitung berada pada angka 12,622 yang lebih besar daripada t-tabel sebesar 2,040. Mengkaji dari data numerik dinyatakan rerata tes keterampilan praktis murid menunjukkan ada perbedaan bermakna secara statistik dengan angka acuan 70. Penerapan model *Problem Based Learning* terbukti mampu memberikan efek menguntungkan dalam memaksimalkan performa akademik murid aspek psikomotor.

Qonita (2025) mengungkapkan bahwa strategi belajar menekankan pemecahan masalah dilaksanakan dalam bentuk gotong royong mampu mendukung pencapaian performa akademik murid secara optimal. Peningkatan ini terjadi karena murid dapat memperluas wawasan, ide, dan pengetahuan melalui diskusi yang intensif dalam kelompok. Oleh sebab itu, temuan pada aspek psikomotor ini memperkuat bahwa PBL mampu meningkatkan keterampilan praktik murid secara nyata.

3. Tanggapan murid

Pada tahap akhir pembelajaran, murid diberikan angket untuk diisi guna memperoleh informasi mengenai tanggapan mereka, memberikan efek menguntungkan atau sebaliknya terhadap aktifitas belajar yang berlangsung menggunakan *problem based learning*. Dalam Ahmad (2020) tanggapan murid memiliki peran krusial dalam mendukung jalannya proses pembelajaran, karena berkontribusi secara langsung terhadap pencapaian tujuan belajar. Selain itu, respon yang diberikan murid menjadi salah satu penanda utama dalam menilai peningkatan mutu pembelajaran yang berlangsung. Hasilnya tanggapan murid dalam penelitian akan ditunjukkan dengan tabel analisis persentase dibawah ini :

Tabel 11. Tanggapan Murid

Aspek	Ketercapaian		Persentase	Kategori
	Ya	Tidak		
1	32	0	100%	Excellent
2	32	0	100%	Excellent
3	32	0	100%	Excellent
4	31	1	97%	Excellent
5	30	2	94%	Excellent
6	32	0	100%	Excellent
7	28	4	88%	Excellent
8	30	2	94%	Excellent
9	30	2	94%	Excellent
10	31	1	97%	Excellent
Rata-rata persentase			96%	Excellent

Secara umum, hasil pengisian angket memaparkan tanggapan murid terhadap aktifitas belajar dengan PBL berada diangka persentase 96%, menunjukkan klasifikasi *excellent*. Menurut Hidayati (2021), murid cenderung aktif dan termotivasi dalam pembelajaran yang memberikan kebebasan untuk memilih topik yang mereka minati. Output analisa bukti numerik menunjukkan model pembelajaran relevan dengan keinginan murid terlibatan aktifitas kegiatan belajar mengajar, sehingga output tanggapan murid tinggi pada PBL. Perolehan skor akhir dapat disimpulkan model pembelajaran efektif digunakan.

PENUTUP

Kesimpulan

Bukti numerik analisa seluruh hasil kajian dikatakan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) efektif dalam pembelajaran materi *hand bouquet*. Langkah kegiatan PBL terlaksana dengan sangat baik, ditunjukkan oleh output rerata diangka 4,88. Performa akademik murid meningkat secara signifikan pada lingkup intelektual(kognitif), perilaku(afektif), dan keterampilan(psikomotor). Semua murid mencapai performa maksimal di atas KKTP pada aspek intelektual dan keterampilan, sementara aspek afektif mengalami peningkatan sikap/perilaku belajar yang positif dari pertemuan 1 dan 2. Temuan ini membuktikan bahwa PBL mendukung penguasaan akademik sekaligus membentuk sikap murid secara holistik.

Saran

Saran ini ditujukan bagi pembaca dan pengelola pembelajaran di sekolah kejuruan. Pembelajaran sebaiknya tidak hanya menekankan aspek praktik, tetapi juga dilengkapi dengan pemahaman teori agar murid lebih memahami konteks keterampilan yang dipelajari. PBL layak diterapkan sebab terbukti efektif dalam menaikkan performa akademik dengan belajar konsep disertai keterampilan praktis murid, khususnya belajar *hand bouquet*. Oleh karena itu, materi ini disarankan agar terintegrasi secara sistematis ke dalam pelajaran pilihan jurusan Tata Kecantikan karena relevan dengan kebutuhan industri dan mampu memperkuat kompetensi lulusan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Rasa syukur dan puji dipanjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat maupun petunjuk-Nya, penulis sebagai manusia biasa dapat merampungkan penulisan artikel dengan sebaik-baiknya. Penulis menyampaikan rasa terima kasih setulusnya kepada Prof. Dr. Suparji, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya. Tak lupa rasa terima kasih yang sangat besar diperuntukkan kepada Ibu Dra. Dewi Lutfiati, M.Kes. atas kelimpahan sabar dalam bimbingan yang

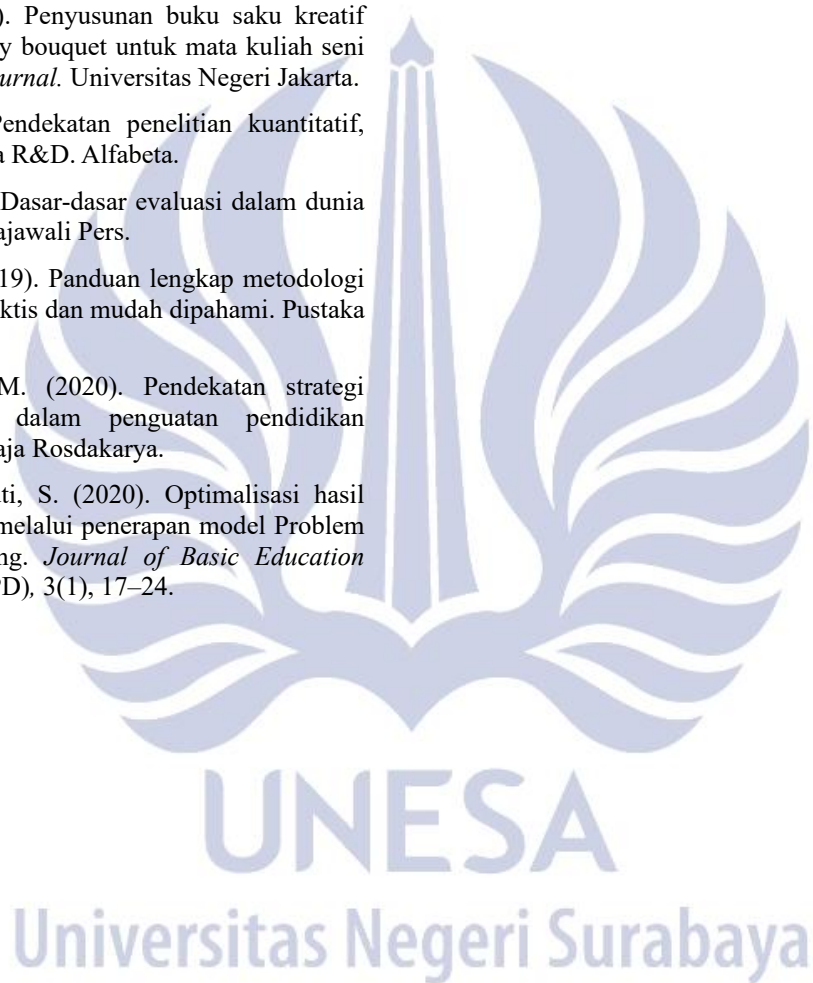
telah diberikan selama proses penulisan, serta kepada Ibu Nia Kusianti, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Prof. Dr. Mutimmatul Faidah, S.Ag., M.Ag. atas masukan dan evaluasi membangun sebagai dosen penguji. Penulis pun menyampaikan rasa hormat dan cinta mendalam kepada kedua orang tua dan seluruh keluarga yang selalu memberikan dukungan disertai doa, menjadi penyemangat utama penyelesaian artikel.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M. (2020). anggapan peserta didik dalam pembelajaran matematika jenjang SMP melalui metode open ended. *Education and Development Journal*, 320-328.
- Al Mahiroh, R. S., & Suyadi, S. (2020). Implikasi teori belajar kognitif Robert Gagné terhadap proses pembelajaran PAI. *Qalamuna: Journal of Education, Social and Religion*, 12(2), 117–126.
- Chotimah, C., & Muhammad, F. (2018). Konsep baru dalam sistem pembelajaran: Teori, strategi, model, media, dan evaluasi pembelajaran (Cetakan pertama). Ar-Ruzz Media.
- Hidayati, S. (2021). Strategi pembelajaran berbasis masalah dalam mengasah keterampilan praktik siswa kejuruan. *Journal of Vocational and Technology Education*, 34(2), 145–156.
- Inayati, I. (2024). Implementasi pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada kompetensi dasar teknik pengeritingan rambut dengan bantuan video di SMKN 3 Kediri. *E-Journal of Cosmetology Education*, 13(1), 29–37.
- Koesoema, A. D. (2021). Kurikulum Merdeka: Reformasi pembelajaran di Indonesia. Penerbit Pendidikan.
- Kusuma, I. M., & Kusumawati, S. (2020). Pembaharuan pendidikan dalam konteks era digital. *Education Journal*, 19(1), 1–12.
- Pitriyani, D., Handayani, E., & Wahyuni, S. (2020). Evaluasi ranah afektif siswa dalam kaitannya dengan perubahan perilaku sosial di sekolah dasar. *Gaudium Vestrum*, 4(2), 57–63.
- Qonita, A. M., Arfiyadie, A. M., Nirwana, A. P., Oktari, N., Azizah, W., Maspiyah, M., & Winarni, I. (2025). Keefektifan model PBL untuk meningkatkan kemampuan, minat, serta motivasi peserta didik pada materi tata rias wajah fantasi. *Journal of Educational Science and Learning*, 3(2), 47–55.
- Rachmawati, A. (2022). Kendala dan hambatan penerapan pembelajaran berbasis masalah dalam ruang kelas. *Journal of Education and Culture*, 10(2), 102–113.
- Robi'atul 'Auliya, L. A. (2022). Strategi penerapan model PBL untuk meningkatkan capaian belajar siswa kelas XI pada materi pengeritingan rambut

di SMK IKIP Surabaya. E-Journal, 11(2), 175–183. Edisi Khusus Yudisium 2 Tahun 2022.

- Rukminingsih, & Gunawan, A. (2020). Teknik penelitian dalam bidang pendidikan: Kuantitatif, kualitatif, dan PTK (M. Erni & H. Ardi, Eds.). Erhaka Utama.
- Rusman. (2019). Model pembelajaran inovatif untuk peningkatan profesionalisme guru. Rajawali Pers.
- Setiawan, R. A. (2023). Definisi dan esensi belajar serta pembelajaran dalam konteks bahasa Arab. *Journal of Arabic Language Education*, 11(1), 1–5.
- Shahishah, V. (2022). Penyusunan buku saku kreatif bertema money bouquet untuk mata kuliah seni dekorasi. *E-Journal*. Universitas Negeri Jakarta.
- Sugiyono. (2020). Pendekatan penelitian kuantitatif, kualitatif, serta R&D. Alfabeta.
- Sudijono, A. (2018). Dasar-dasar evaluasi dalam dunia pendidikan. Rajawali Pers.
- Sujarweni, V. W. (2019). Panduan lengkap metodologi penelitian: Praktis dan mudah dipahami. Pustaka Baru Press.
- Suyadi, & Ulfah, M. (2020). Pendekatan strategi pembelajaran dalam penguatan pendidikan karakter. Remaja Rosdakarya.
- Yuafian, R., & Astuti, S. (2020). Optimalisasi hasil belajar siswa melalui penerapan model Problem Based Learning. *Journal of Basic Education Research (JRPD)*, 3(1), 17–24.



PENCIPTAAN MOLDING RAYANA HENNA DENGAN SUMBER IDE BUSANA DAN AKSESORIS PENGANTIN MELAYU

Endryana Putri Wahyu Purwida

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

endryanaputri.21019@mhs.unesa.ac.id

Mutimmatul Faidah, Sri Usodoningtyas, Nieke Andina Wijaya

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

mutimmatulfaidah@unesa.ac.id

Abstrak

Teknik henna manual yang diminati dalam dunia tata rias pengantin masih memiliki keterbatasan dari segi teknik dan efisiensi waktu, serta pola yang digunakan cenderung monoton. Salah satu alternatif henna manual yang dapat dikembangkan adalah penggunaan molding sebagai solusi yang lebih praktis dan efisien. Penelitian ini bertujuan menciptakan karya molding henna yang terinspirasi dari busana dan aksesoris pengantin Melayu sebagai bentuk inovasi dalam seni tata rias pengantin serta upaya pelestarian budaya Indonesia. Metode yang digunakan adalah Practice-Led Research, yang mencakup tahapan eksplorasi, perancangan, perwujudan, dan penilaian karya. Sumber ide desain diambil dari motif pucuk rebung dan bunga cengkih pada kain songket Siak, serta bunga tanjung dari aksesoris pengantin Melayu Bangka. Desain dirancang dengan mempertimbangkan prinsip estetika dan disesuaikan dengan ukuran rata-rata telapak tangan wanita dewasa Indonesia. Proses pembuatan dilakukan melalui sketsa manual dan digital, dicetak menggunakan teknik laser cutting pada bahan sticker oracal. Karya kemudian dikemas sebagai produk molding lengkap dengan bahan pelengkap seperti pasta henna, glitter, dan gemstone. Penilaian terhadap hasil karya dilakukan oleh 33 responden yang terdiri dari dosen dan mahasiswa Program Studi Tata Rias. Hasil penilaian menunjukkan bahwa karya molding Rayana Henna dinilai sangat baik dalam hal kesesuaian desain dengan sumber ide, estetika pola, kemudahan penggunaan, serta kelayakan sebagai produk tata rias pelengkap. Dengan demikian, molding Rayana Henna berpotensi menjadi inovasi dalam dunia tata rias pengantin sekaligus sebagai sarana pelestarian budaya Melayu kepada masyarakat luas.

Kata Kunci: Molding henna, Pengantin Melayu, Motif tradisional, *Practice-Led Research*

Abstract

Manual henna techniques which are popular in the world of bridal makeup, still have limitations in terms of technique and time efficiency, and the patterns used tend to be monotonous. One alternative to manual henna that can be developed is the use of molding as a more practical and efficient solution. This study aims to create henna molding works inspired by Melayu's bridal fashion and accessories as a form of innovation in bridal makeup art and an effort to preserve Indonesian cultural heritage. The method used is Practice-Led Research, which includes the stages of exploration, design, realization, and evaluation of the work. The design ideas were taken from the bamboo shoot and clove flower motifs on Siak songket fabric, as well as the tanjung flower from Bangka Melayu's bridal accessories. The design was created with aesthetic principles in mind and adjusted to the average size of an adult Indonesian woman's palm. The production process involved manual and digital sketching, followed by laser cutting on Oracal sticker material. The work was then packaged as a complete molding product, including complementary materials such as henna paste, glitter, and gemstones. The evaluation of the work was conducted by 33 respondents, comprising lecturers and students from the Makeup Design Program. The assessment results showed that Rayana Henna's molding work was rated very good in terms of design suitability with the source of ideas, pattern aesthetics, ease of use, and suitability as a complementary cosmetics product. Thus, Rayana Henna's molding has the potential to become an innovation in the world of bridal cosmetics as well as a means of preserving Melayu cultural heritage for the wider community.

Keywords: Henna Molding, Melayu Brides, Traditional Motifs, *Practice-Led Research*

PENDAHULUAN

Henna art yang dikenal juga sebagai *mehndi*, merupakan seni hias pada kulit yang umumnya diterapkan di tangan. Praktik seni ini sekarang semakin

digemari dan bukan hanya menjadi bagian dari dunia kecantikan, tetapi juga tradisi penting dalam acara pernikahan. Tidak hanya tata rias wajah, kini henna art menjadi pelengkap tata rias yang wajib bagi pengantin wanita.

Fakta dalam pelaksanaannya, usaha jasa henna seringkali menemui hambatan, khususnya dalam hal variasi teknik dan efisiensi waktu pengerjaan. Proses manual pada penggambaran motif menggunakan pasta hennamembutuhkan ketelitian dan waktu relatif lama. Tantangan untuk berinovasi terutama pada pengembangan motif dan proses pengerjaan perlu dilakukan agar layanan tetap relevan dan kompetitif.

Salah satu solusi inovatif yang dapat digunakan adalah penggunaan molding penggunaan molding atau cetakan sebagai alternatif dari teknik lukis manual. Metode ini menjadikan proses aplikasi henna lebih praktis dan cepat tanpa mengurangi nilai estetisnya. Molding memungkinkan pengaplikasian motif secara seragam, efektif, dan efisien waktu sehingga pelaku usaha mampu memenuhi permintaan pelanggan dengan hasil yang optimal.

Inspirasi dalam penciptaan motif henna bisa berasal dari berbagai budaya lokal. Busana dan aksesoris pengantin Melayu, seperti motif pada kain tenun siak dan aksesoris pengantin Melayu Bangka menjadi sumber ide yang diangkat pada penciptaan motif molding ini. Kain tenun Siak dan aksesoris kepala pengantin Melayu Bangka memiliki berbagai macam motif dari motif hewan hingga tumbuhan, masing-masing melambangkan harapan, kedamaian, hingga keruunan rumah tangga.

Penelitian ini berfokus pada proses penciptaan molding henna dengan pendekatan *practice-Led research*, yang meliputi eksplorasi ide, perancangan, pembuatan, dan evaluasi karya. Tujuannya adalah menghadirkan inovasi desain henna yang menggali nilai budaya Melayu, sekaligus menawarkan solusi atas kendala teknik dalam jasa henna modern.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Practice-Led-Research* yang secara garis besar meliputi tahap eksplorasi, perancangan, perwujudan, hingga penilaian sebagaimana dikemukakan oleh Hendriyana (2021). Pendekatan ini menekankan penciptaan karya seni yang tidak hanya sebagai hasil akhir, tetapi juga sebagai media untuk menghasilkan pemahaman baru melalui proses praktik.

Penelitian ini memiliki sasaran penciptaan molding Rayana Henna terinspirasi dari busana dan aksesoris pengantin Melayu. Proses penelitian berlangsung pada bulan Februari hingga Juni 2025 di rumah peneliti, laboratorium, dan *showroom* Universitas Negeri Surabaya.

Peneliti mengumpulkan informasi pada tahap eksplorasi untuk menentukan konsep penciptaan melalui kegiatan wawancara, studi pustaka, dokumentasi, dan lembar penilaian. Wawancara dilakukan melalui akademisi dan praktisi seni tata rias pengantin. Studi

pustaka dan dokumentasi dikumpulkan melalui sumber daring terkait busana dan aksesoris pengantin Melayu. Sedangkan lembar penilaian dilakukan oleh 3 dosen tata rias dan 30 mahasiswa tata rias Universitas Negeri Surabaya angkatan 2021.

Data yang diperoleh kemudian diproses melalui *editing* untuk memastikan keakuratan, diikuti dengan pengkodean agar memudahkan analisis, dan penilaian dan ketelitian pembuatan molding. Metode pengolahan data yang digunakan dihitung menggunakan rumus rata rata berikut:

$$Mean = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{observer}}$$

Hasil penghitungan rata-rata skor penilaian yang diperoleh dari responden kemudian dianalisis dan diklasifikasikan berdasarkan kriteria indikator penilaian berikut ini:

Tabel 1. Kriteria Aspek Penilaian

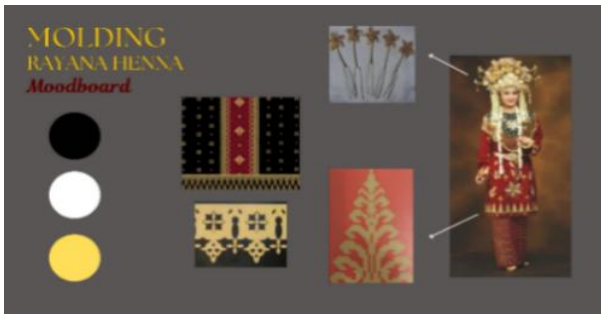
Rentang Nilai	Jenis Kriteria
1,00-1,50	Sangat Tidak Baik
1,51-2,50	Tidak Baik
2,52-3,50	Cukup Baik
3,51-4,50	Baik
4,51-5,00	Sangat Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan Penciptaan Molding Rayana Henna dengan Sumber Ide Busana dan Aksesoris Pengantin Melayu

1. Eksplorasi

Pada tahap awal dilakukan penyusunan konsep secara bertahap melalui wawancara dengan akademisi tata rias, studi pustaka dari berbagai sumber akademik, serta dokumentasi visual. Tahapan tersebut menghasilkan beberapa gagasan dan eksplorasi, yaitu: 1) Gagasan Isi, berupa penerapan desain henna pada *sticker oracal* yang polanya terinspirasi dari busana dan aksesoris pengantin Melayu. 2) Gagasan Bentuk, berupa pola henna yang mengangkat motif pucuk rebung yang berbentuk segitiga bertingkat, bunga tanjung dengan lima kelopak kecil, serta bunga cengkih berbentuk bulat dengan tangkai memanjang. 3) Gagasan Penyajian, dituangkan dalam bentuk *moodboard* yang memuat elemen pucuk rebung, bunga cengkih, dan bunga tanjung dengan warna hitam, putih, dan kuning sebagai representasi busana dan aksesoris pengantin Melayu. 4) Eksplorasi Teknik, pembuatan desain molding secara tradisional dan digital lalu dicetak menggunakan mesin *laser printing*. 5) Eksplorasi Material, bahan utama molding menggunakan *sticker oracal* dengan karakteristik fleksibel dengan permukaan *glossy*.



Gambar 1. Moodboard

2. Perancangan

Tahap kedua penciptaan molding Rayana Henna adalah tahap perancangan desain yang meliputi:

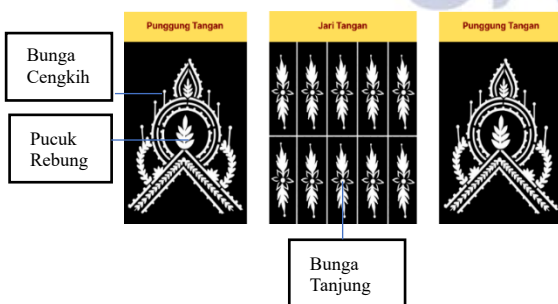
a. Desain Alternatif

Desain alternatif mencakup keseluruhan rancangan molding Rayana Henna yang dikembangkan mengacu pada inspirasi busana dan aksesoris pengantin Melayu sebagai pengembangan konsep awal. Terdapat dua desain alternatif yang dibuat.



Gambar 2. Desain 1 Molding Rayana Henna

Pola punggung tangan terdapat bentuk geometris segitiga dan pola organik daun di sisi kanan dan kiri yang menciptakan kesan simetris. Sumber ide pucuk rebung mengarah ke atas dan ke bawah pada tengah desain. Di sisi kanan dan kiri pucuk rebung terdapat empat tangkai bunga cengkih. Pada pola jari tangan terdapat sepuluh tangkai bunga tanjung membentuk irama yang teratur.



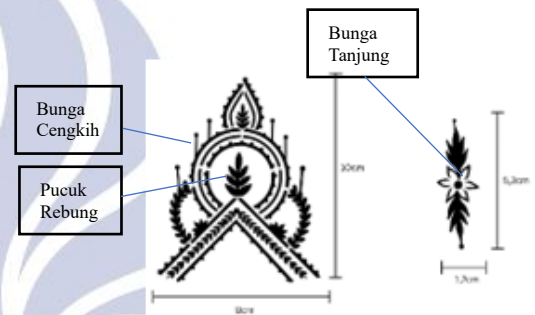
Gambar 3. Desain 2 Molding Rayana Henna

Pola pada desain 2 menampilkan kombinasi bentuk yang lebih rumit pada pola punggung tangan, dengan bentuk geometris lingkaran yang dikombinasikan dengan bentuk segitiga. Pada sisi kanan dan kiri terdapat elemen daun melengkung yang menciptakan keseimbangan

simetris. Pucuk rebung sebagai *point of interest* terletak di tengah desain, terdapat enam tangkai bunga cengkih di sisi kanan dan kiri lingkaran. Pada pola jari, terdapat pola bunga tanjung berjumlah sepuluh yang juga menciptakan kesan irama.

b. Gambar Kerja

Gambar kerja atau technical drawing merupakan teknik penggambaran rincian ide sebelum pembuatan prototipe, berfungsi untuk meminimalkan kesalahan serta sebagai panduan desain. Pada pembuatan molding Rayana Henna, gambar kerja memuat detail seperti gambar datar, ukuran produk, dan pola henna. Pola untuk punggung tangan berukuran panjang 10 cm dan lebar 8 cm. Ukuran ini disesuaikan dengan rata-rata telapak tangan wanita Indonesia, di mana panjang telapak tangan dewasa sekitar 17 cm dan lebarnya sekitar 8 cm sesuai referensi antropometri.

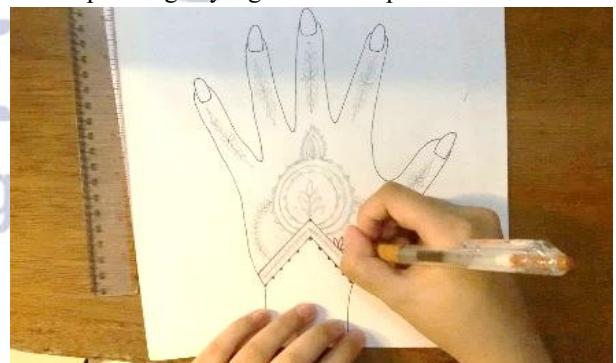


Gambar 4. Gambar Kerja Molding Rayana Henna

3. Perwujudan

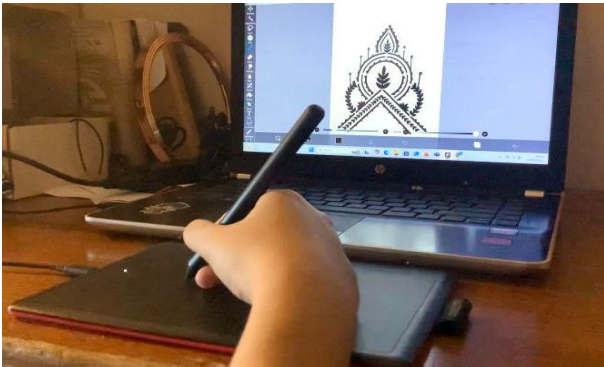
Berikut peneliti uraikan tahapan perwujudan karya molding Rayana Henna sebagai berikut:

a. Membuat sketsa secara tradisional pada kertas HVS dengan menggunakan alat bantu seperti penggaris, pensil dan pena. Pola disesuaikan dengan ukuran telapak tangan yang telah ditetapkan



Gambar 5. Menggambar sketsa tradisional

b. Membuat desain pola molding secara digital menggunakan software *IbisPaint X*, kemudian hasil desain tersebut dicetak *laser cutting*.



Gambar 6. Menggambar pola digital

- c. Setelah dicetak, molding kemudian dipotong dan diberi keterangan penggunaan molding dengan bantuan gunting dan lem perekat.



Gambar 7. Memotong pola hasil cetak



Gambar 8. Menempelkan keterangan

- d. Mengemas ulang bahan pelengkap molding Rayana Henna yakni pasta henna, *glitter*, dan *gemstone* pada plastic *zip-lock* kecil.



Gambar 9. Mengemas ulang bahan pelengkap

- e. Proses *packing*, dengan cara memasukkan molding, bahan pelengkap, serta kertas manual ke dalam kemasan.



Gambar 10. Proses *packing*

- f. Hasil Jadi Penciptaan



Gambar 10. Hasil Molding

Hasil molding Rayana ini menampilkan kekayaan motif pengantin Melayu, khususnya elemen tradisional seperti bunga cengkih, pucuk rebung, dan bunga tanjung. Pola utama yang diterapkan pada molding henna ini menonjolkan keindahan garis lengkung dan simetri geometris yang mengiringi elemen sumber ide. Produk tersebut kemudian ditampilkan pada pameran cipta karya

rias Universitas Negeri Surabaya yang bertema “rupasampurna”



Gambar 12. Hasil Molding pada model

Gambar tersebut memperlihatkan penggunaan molding Rayana Henna yang telah diaplikasikan pada tangan serta model pengantin dengan gaya Melayu. Pola henna yang terlihat menyerupai hasil lukisan manual, membuktikan bahwa desain molding ini sesuai untuk pengantin, khususnya pengantin Melayu, karena motifnya diambil dari elemen-elemen khas busana dan aksesoris pengantin Melayu.

4. Penilaian

a. Penilaian Desain Penciptaan

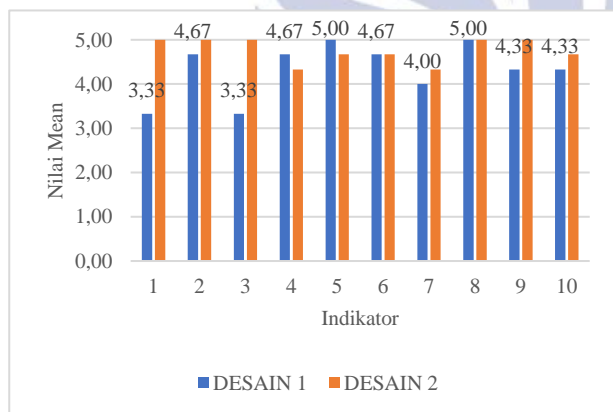


Diagram 1. Penilaian Desain Penciptaan

Penilaian terhadap desain molding Rayana Henna dilakukan oleh tiga dosen tata rias menggunakan lembar penilaian yang memuat sepuluh indikator evaluasi. Berdasarkan Diagram 1, pada indikator garis lurus, desain 1 mendapat rata-rata skor 3,3 atau “cukup sesuai,” sedangkan desain 2 memperoleh nilai 5 yang berarti “sangat sesuai.”

Indikator garis lengkung menunjukkan desain 1 dengan skor rata-rata 4,6 dan desain 2 dengan nilai sempurna 5, keduanya dalam kategori “sangat sesuai.” Untuk unsur bentuk geometris, yang meliputi segitiga dan lingkaran, desain 1 meraih skor 3,3 (“cukup sesuai”), sementara desain 2 mendapatkan nilai 5 (“sangat sesuai”).

Pada indikator bentuk organik berupa daun dan bunga, desain 1 memperoleh 4,6 (“sangat sesuai”) dan

desain 2 mendapatkan 4,3 (“sesuai”). Dalam aspek warna, dengan kombinasi hitam dan putih yang kontras, desain 1 mendapat nilai sempurna 5 dan desain 2 memperoleh 4,6, keduanya “sangat sesuai.”

Prinsip point of interest atau fokus pusat perhatian, kedua desain sama-sama meraih skor 4,6, masuk kategori “sangat sesuai.” Untuk ukuran yang disesuaikan dengan ukuran rata-rata telapak tangan wanita Indonesia, desain 1 memperoleh rata-rata 4, dan desain 2 memperoleh 4,3, keduanya “sesuai.”

Aspek irama pola desain menunjukkan konsistensi penuh dengan skor 5 pada kedua desain, yang berarti “sangat sesuai.” Prinsip keseimbangan simetris mendapat skor 4,3 untuk desain 1 (“sesuai”) dan 5 untuk desain 2 (“sangat sesuai”). Kesesuaian desain dengan sumber ide yang diangkat memperoleh nilai 4,3 untuk desain 1 dan 4,6 untuk desain 2, masing-masing “sesuai” dan “sangat sesuai.”

Kesimpulannya, desain 2 dengan rata-rata skor 4,7 masuk dalam kategori “sangat sesuai” dan terpilih sebagai pilihan akhir, mengukuhkan karya molding Rayana Henna sebagai karya seni bernuansa budaya yang kuat.

b. Penilaian Hasil Penciptaan

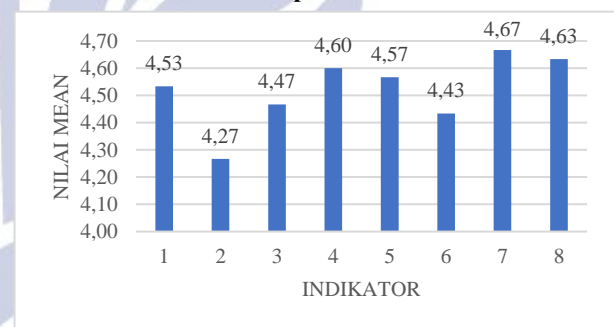


Diagram 2. Penilaian Hasil Penciptaan

Penilaian responden terhadap kesesuaian desain dengan hasil akhir molding Rayana Henna menunjukkan skor rata-rata 4,5 yang berarti “sangat baik”. Indikator kemudahan pemakaian memperoleh nilai 4,2 atau “baik”, sedangkan karakteristik khas penyajian mendapatkan skor 4,4 yang juga termasuk kategori “baik”. Kerapian pola dinilai 4,6 atau “sangat baik”, serta kesesuaian dengan sumber ide memperoleh nilai 4,5 yang tergolong “sangat baik”. Kelayakan sebagai produk pelengkap tata rias mendapat skor 4,4 (“baik”), dan kelayakan untuk diwujudkan sebagai produk akhir memperoleh nilai 4,6 (“sangat baik”). Serta tingkat kesukaan responden juga mencapai 4,6, masuk dalam kategori “sangat baik”.

Dari keseluruhan penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Program Studi Tata Rias angkatan 21 memberi nilai rata-rata 4,5 untuk hasil akhir molding Rayana Henna, yang termasuk dalam kategori “sangat baik”.

5. Pembahasan Hasil Penciptaan

Desain molding Rayana Henna mengangkat tema busana dan aksesoris pengantin Melayu. Motif yang digunakan meliputi bunga cengkih dari kain songket pengantin Melayu Siak, serta pucuk rebung dan bunga tanjung yang berasal dari busana pengantin Melayu Bangka. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahap, dimulai dengan eksplorasi yang meliputi wawancara dan studi literatur untuk mendapatkan informasi serta pemahaman mendalam mengenai sumber inspirasi busana dan aksesoris pengantin Melayu.

Tahap perancangan dilaksanakan berdasarkan hasil eksplorasi ide dengan membuat dua desain rancangan. Kedua desain dinilai oleh tiga dosen program studi Tata Rias Universitas Negeri Surabaya menggunakan sepuluh indikator. Desain dengan skor tertinggi, yaitu 4,5 pada desain kedua dan masuk kategori “sangat baik,” dipilih sebagai acuan. Proses ini melibatkan analisis hasil eksplorasi, visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternatif, dan pemilihan sketsa terbaik untuk dijadikan panduan perwujudan, sehingga perancangan tersusun secara sistematis.

Analisis penilaian responden terhadap molding Rayana Henna meliputi aspek kesesuaian desain terpilih, kemudahan penggunaan, karakteristik khas dalam penyajian, kerapian pola, kesesuaian dengan sumber ide, kelayakan sebagai pelengkap tata rias pengantin, kelayakan sebagai produk akhir, dan tingkat kesukaan. Nilai tertinggi, 4,67 “sangat baik, diperoleh pada indikator kelayakan produk sebagai produk akhir, sedangkan nilai terendah, 4,27 “baik”, ada pada indikator kemudahan penggunaan. Hasil produk molding Rayana Henna sesuai dengan konsep yang diharapkan, namun masih diperlukan beberapa koreksi agar kekurangan yang ada dapat diperbaiki sehingga dapat terlihat sempurna.

PENUTUP

Simpulan

Simpulan menyajikan ringkasan dari uraian mengenai hasil dan pembahasan, mengacu pada tujuan penelitian.

1. Penciptaan molding Rayana Henna dimulai dengan tahap eksplorasi melalui wawancara yang menghasilkan dua desain. Desain kedua yang terpilih memperoleh nilai 4,77 dengan kategori “sangat baik”, memiliki bentuk geometris lingkaran di tengah pola punggung tangan yang mengelilingi elemen pucuk rebung dan bunga cengkih, serta lima bunga tanjung pada pola jari tangan.
2. Proses pembuatan dimulai dari sketsa tradisional, dilanjutkan dengan pembuatan desain pola digital menggunakan *ibisPaint X*, lalu desain dicetak dengan *laser cutting*. Setelah itu, dilakukan pengemasan ulang (*re-packing*) bahan pelengkap seperti pasta

henna, *glitter*, dan *gemstone*, kemudian semua dikemas dalam kemasan final.

3. Penilaian responden menunjukkan nilai tertinggi 4,67 pada indikator kelayakan molding sebagai produk akhir, yang berarti “sangat baik”. Oleh karena itu, molding Rayana Henna layak dijadikan acuan dalam penciptaan karya seni molding henna.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang penciptaan molding Rayana Henna dengan sumber ide busana dan aksesoris pengantin Melayu, disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk:

1. Menjadikan penelitian ini sebagai dasar dalam pembuatan molding henna, khususnya dalam pengangkatan unsur budaya busana pengantin sebagai sumber inspirasi.
2. Melakukan eksplorasi terhadap variasi motif tradisional dan memperdalam kajian mengenai unsur budaya serta filosofi yang menjadi dasar konsep penciptaan, agar karya yang dihasilkan lebih kaya dan unik.
3. Melakukan penelitian lanjutan terkait daya rekat dan ketahanan molding henna pada media kulit tangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmal, A. & Sukma, Mirza D. (2025). Makna motif dan sejarah tenun siak. *Journal of Citizen Research and Development*, 2(1), 642–649.
- Armiyani, W., Siti, & Susanti, T. (2023). Analisis tradisi malam berinai pada perkawinan penduduk melayu di desa pambang pesisir menurut perspektif hukum islam. *Jurnal ilmiah pendidikan dan keislaman*, 3(2), 135-141.
- Asmidar & Prihatin, P., (2022). Motif hias tenun siak pada busana adat pengantin representasi kearifan lokal. *Jurnal sitakara*, 7(2), 148–162.
- Aulia, F. & Stefanni, M., (2023). Workshop inovasi motif henna artist solo berdasarkan iluminasi manuskrip sebagai implementasi konservasi naskah nusantara. *Prosiding simposium pengabdian masyarakat humaniora*, 84–95.
- Aulia, D., & Mayasari, P., (2024). Penciptaan busana cheongsam menggunakan tulle. *Jurnal Online Tata Busana*, 13(1), 1-10.
- Cufara, Dwindy, P., Sari, Fani, D., & Gusmanto, R., (2022). Pelatihan rias pengantin dan henna art di sos children's village banda aceh. *Jurnal abdimas mahakam*, 6(02), 224–238.
- Haniyah, Nabilah N., & Nashikhah, M., (2023). Penciptaan desain busana edgy dengan manipulating fabric embroidery terinspirasi dari sesaji unan-unan. *Jurnal Online Tata Busana*, 12(3), 1–12.
- Levani, H., & Wasta. (2025). Analisis ragam motif henna

pada jasa lukis fuji henna berdasarkan teori estetika
sussane k langer. *Jurnal Kajian Ilmu Seni, Media
dan Desain*, 2(1), 94-112.

Marwasyafa. (2025). Prosesi pernikahan adat melayu
riau dalam karya digital painting. 4(3), 3553–3563.

Novia & Muhajir. (2021). Seni mehendi pada komunitas
seniman henna art lamongan (shalam). *Jurnal seni
rupa*, 9(2), 358–367.

Pane. (2020). Tradisi pernikahan adat melayu kabupaten
batubara. *Jurnal pionir lppm universitas asahan*, 7,
274–282.

Pratiwi, E., (2021). Motif pucuk rebung pada kain tenun
songket melayu riau. Disertasi tidak diterbitkan.
Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Rai, W., (2021). Penciptaan karya seni berbasis kearifan
lokal papua. *Jayapura: ISBI Tanah Papua*.

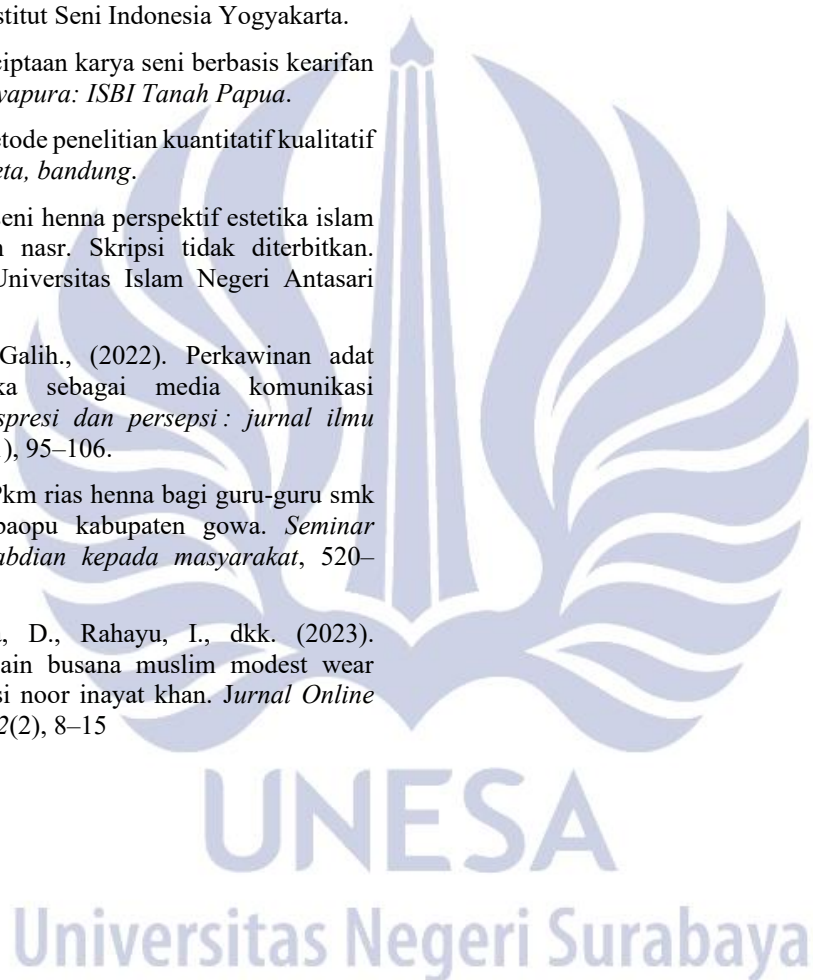
Sugiyono. (2016). Metode penelitian kuantitatif kualitatif
dan r&d. *Alfabeta, bandung*.

Sunia (2024). Motif seni henna perspektif estetika islam
sayyed hossein nasr. Skripsi tidak diterbitkan.
Banjarmasin: Universitas Islam Negeri Antasari
Banjarmasin.

Suryani & Vidya, Galih., (2022). Perkawinan adat
melayu bangka sebagai media komunikasi
tradisional. *Ekspresi dan persepsi: jurnal ilmu
komunikasi*, 5(1), 95–106.

Syahrir, N., (2021). Pkm rias henna bagi guru-guru smk
negeri 1 sombaopu kabupaten gowa. *Seminar
nasional pengabdian kepada masyarakat*, 520–
529.

Thalib, S., Arifiana, D., Rahayu, I., dkk. (2023).
Penciptaan desain busana muslim modest wear
dengan inspirasi noor inayat khan. *Jurnal Online
Tata Busana*, 12(2), 8–15



ANALISIS KEPUASAN PELANGGAN TERHADAP KUALITAS HASIL *TREATMENT* SULAM ALIS
TEKNIK OMBRE DI SALON BBC HAIR AND BEAUTY STUDIO

Tasya Vinanda Pangestuti

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

tasya.20045@mhs.unesa.ac.id

Octaverina Kecvara Pritasari, Sri Dwiyantri, Novia Restu Windayani

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

octaverinakecvara@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui kepuasan pelanggan dilihat dari aspek persepsi harga, kualitas pelayanan, dan fasilitas terhadap *treatment* sulam alis teknik ombre di BBC hair and beauty studio dan kualitas hasil *treatment* sulam alis teknik ombre di BBC hair and beauty studio. Jenis penelitian deskriptif kuantitatif yang digunakan penulis dalam penelitian ini. Metode yang digunakan untuk memperoleh data yaitu dengan membagikan kuisioner diukur dengan skala likert. Metode *Customer Satisfaction Index* (CSI) atau Indeks Kepuasan Pelanggan digunakan untuk mengolah hasil analisis. Nilai rata-rata indeks kepuasan pelanggan terhadap aspek persepsi harga yaitu 0,81 dengan tingkat kepuasan sangat puas, nilai rata-rata indeks kepuasan pelanggan terhadap aspek kualitas pelayanan yaitu 0,82 dengan tingkat kepuasan sangat puas, nilai rata-rata indeks kepuasan pelanggan terhadap aspek fasilitas yaitu 0,78 dengan tingkat kepuasan puas. Aspek tingkat kepuasan pelanggan *treatment* sulam alis teknik ombre yang paling tinggi yaitu aspek kepuasan pelayanan. Kualitas hasil didapatkan nilai rata-rata 0,85 dengan tingkat kepuasan sangat puas, jadi kualitas hasil *treatment* sulam alis sesuai dengan ekspektasi pelanggan.

Kata Kunci: sulam alis, sulam alis teknik ombre, persepsi harga, kualitas pelayanan, fasilitas, kualitas hasil.

Abstract

The purpose of this study was to determine customer satisfaction in terms of price perception, service quality, and facilities for ombre eyebrow embroidery treatment at BBC hair and beauty studio and the quality of the results of ombre eyebrow embroidery treatment at BBC hair and beauty studio. The type of quantitative descriptive research used by the author in this study. The method used to obtain data is by distributing questionnaires measured by a Likert scale. The Customer Satisfaction Index (CSI) method is used to process the results of the analysis. The average value of the customer satisfaction index for the price perception aspect is 0,81 with a very satisfied level of satisfaction, the average value of the customer satisfaction index for the service quality aspect is 0,82 with a very satisfied level of satisfaction, the average value of the customer satisfaction index for the facility aspect is 0,78 with a satisfied level of satisfaction. The highest aspect of customer satisfaction for ombre eyebrow embroidery treatment is the aspect of service satisfaction. The quality of the results obtained an average value of 0,85 with a very satisfied level of satisfaction, so the quality of the eyebrow embroidery treatment results is in accordance with customer expectations.

Keywords: *eyebrow embroidery, ombre technique eyebrow embroidery, price perception, service quality, facilities, quality of results.*

PENDAHULUAN

Salah satu faktor yang paling penting bagi perempuan merupakan kecantikan (Purbarani, 2013). Kecantikan dinilai dari karakter, kecakapan, hingga pengetahuan. Secara kasat mata, kecantikan perempuan dinilai melalui bentuk yang proporsional, berat badan, tinggi badan yang proporsional, rona rambut yang sesuai, tatanan gigi yang rapi, bentuk bibir, rahang, bentuk hidung yang proporsi, bentuk mata dan alis, bentuk kaki dan tangan, dan tentu saja yang paling terlihat terletak pada warna kulit (Jefferson & Stake, 2012). Dalam menjalankan aktivitasnya, perempuan ingin tampil

cantik karena penampilan dianggap penting sebagai gambaran diri serta akan menjadi nilai bagi orang lain untuk menilai kepribadian. Salah satunya pada bagian alis. Sulam alis merupakan salah satu *treatment* yang dipilih untuk mendapatkan alis yang proporsi.

Menurut Helvin Jeni Putri, 2024 sulam alis menjadi pilihan bagi wanita karier yang tidak memiliki waktu luang dan wanita yang tidak pandai berdandan untuk mempercantik diri. Sulam alis merupakan salah satu *treatment* yang masuk dalam kategori *Permanent Makeup*. Sulam alis merupakan teknik menyuntikkan

pigmen warna yang terbuat dari tinta herbal pada bagian kulit terluar (epidermis).

Semakin banyaknya jasa sulam alis yang ditawarkan oleh salon kecantikan dan klinik kecantikan menjadikan bisnis sulam alis memiliki persaingan ketat. Namun, karena *skill* yang dimiliki *brow specialist* berbeda-beda jadi hasil yang diciptakan juga berbeda. Hal ini membuat salon kecantikan harus memanfaatkan peluang yang ada semaksimal mungkin untuk tetap meningkatkan harga, kualitas, fasilitas serta memberikan inovasi-inovasi baru agar dapat mempertahankan bisnis sulam alis dari persaingan ketat. (Rini Mutianisa, dkk, 2024)

Terciptanya kepuasan pelanggan yang memiliki manfaat bagi hubungan selaras antara pelanggan dan perusahaan, hingga akhirnya dapat memberikan respon baik dari pelanggan untuk melakukan pembelian ulang atau loyal maka perusahaan harus mewujudkan kualitas hasil yang baik (Martha & Jordan, 2022). Pelanggan memiliki penilaian layanan, sehingga pelanggan akan melakukan perbandingan kualitas hasil sulam alis dengan salon lain pada *treatment* yang sama apabila kualitas hasil yang diberikan bermanfaat. Dapat disimpulkan bahwa jika apa yang menjadi tujuan perusahaan tersebut dapat dimaksimalkan dengan baik maka kualitas dapat tercapai. Reputasi perusahaan akan semakin baik, apabila perusahaan menghasilkan kualitas yang baik. Kualitas hasil adalah pandangan konsumen yang digunakan untuk mengukur hasil dari aktivitas layanan jasa yang diterima melalui evaluasi penilaian sehingga menciptakan kepuasan pelanggan (Brady dan Cronin (dalam Utami, 2006: 252))

Kepuasan pelanggan merupakan penilaian pribadi untuk produk atau jasa dari suatu penyedia jasa. Kepuasan pelanggan menjadi kunci dalam menciptakan loyalitas pelanggan (Zeithaml, Bitner dan Gramler, 2009, 104). Ada beberapa aspek yang mempengaruhi kepuasan pelanggan, yaitu: Menurut Tjiptono, 2019 (76), persepsi harga adalah proses pelanggan memahami nilai harga barang dan jasa yang diinginkan, saat pelanggan menilai dan memeriksa harga barang dan jasa biasanya dipengaruhi oleh perilaku pelanggan untuk mengatur dan menentukan diterima atau tidaknya sebuah produk dan jasa. Fasilitas, Kotler et al, 2016, mengemukakan bahwa kualitas pelayanan yang diberikan perusahaan dapat ditunjang oleh sebuah fasilitas berupa peralatan fisik yang baik dan disediakan oleh perusahaan guna untuk memberikan kenyamanan kepada pelanggan. Kualitas pelayanan, F. Tjiptono dan G. Chandra, 2011 (198), mengemukakan bahwa kualitas pelayanan merupakan pandangan konsumen yang digunakan untuk mengukur baik atau tidaknya kualitas atau keunggulan sebuah produk atau jasa melalui evaluasi penilaian.

Pengamatan di Salon Kecantikan BBC *hair and beauty* studio mengungkapkan sejumlah masalah yaitu berkurangnya pelanggan sulam alis karena bertambahnya pesaing bisnis sulam alis di Kota Blitar. Namun, masih ada beberapa pelanggan lama yang masih berlangganan *treatment* sulam alis di BBC *hair and beauty* studio karena hasil *treatment* sulam alis di BBC *hair and beauty* studio memuaskan dan bertahan lama kurang lebih selama 2 tahun. Pelanggan *treatment* sulam alis mulai dari umur 20 tahun hingga 50 tahun, mereka melakukan *treatment* karena beberapa alasan yaitu untuk mempersingkat waktu *make up*, bentuk alis yang berbeda antara kiri dan kanan, serta yang tidak pandai menggambar alis.

Ada beberapa teknik sulam alis yang ada di BBC *hair and beauty* studio Kota Blitar, namun saat ini ada 1 teknik sulam alis yang sangat diminati oleh pelanggan yaitu teknik sulam alis ombre. Menurut santi, teknik sulam alis ombre adalah teknik yang digunakan untuk menonjolkan gradasi warna dan hasilnya terlihat seperti menggambar alis yang natural serta hampir semua bentuk wajah cocok dengan sulam alis teknik ombre. Selama 1 bulan pelanggan sulam alis teknik ombre di BBC *hair and beauty* studio dapat mencapai 90 sampai 100 pelanggan, dalam 1 hari BBC *hair and beauty* studio menerima 3 sampai 4 pelanggan sulam alis teknik ombre.

Peneliti melakukan penelitian kepuasan pelanggan dilihat dari aspek persepsi harga, kualitas pelayanan, dan fasilitas terhadap *treatment* sulam alis teknik ombre serta kualitas hasil *treatment* sulam alis teknik ombre di BBC *hair and beauty* studio. Guna untuk mengetahui tingkat kepuasan pelanggan *treatment* sulam alis teknik ombre serta kualitas hasil *treatment* sulam alis teknik ombre di BBC *Hair and Beauty* studio, maka peneliti melakukan penelitian ini.

METODE

Penelitian dilakukan pada bulan November 2024 hingga selesai di Salon Kecantikan BBC *Hair and Beauty* studio, Kota Blitar. Objek yang diteliti adalah pelanggan sulam alis teknik ombre di BBC *hair and beauty* studio. Pada penelitian ini jumlah sampel yang digunakan memiliki nilai yang tidak pasti, sehingga diperlukan perhitungan untuk menentukan jumlah sampel.

Rumus perhitungan jumlah sampel pada penelitian ini yaitu rumus *Lemeshow*. Menurut Riyanto & Hatmawan, 2020 (13), Rumus *Lemeshow* dapat digunakan untuk menghitung jumlah sampel dengan total populasi yang tidak diketahui secara pasti. Peneliti membutuhkan responden untuk diteliti dan yang dianggap cukup untuk diteliti sebanyak 100 responden. Data mentah yang didapatkan berasal dari penyebaran kuisioner. Dalam penelitian ini untuk menyebarkan

kuesioner menggunakan cara *purposive sampling*. Purposive sampling adalah cara pengambilan sampel yang sesuai dengan kriteria-kriteria dan memanfaatkan platform Google form yang tentunya teknik ini juga cocok untuk penelitian kuantitatif. Rumus Lemeshow tersebut adalah sebagai berikut :

$$n = \frac{Z_1^2 - \frac{\alpha}{2} P(1-P)}{d^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah Sampel

z = Skor z pada kepercayaan 95%=1,96

p=Maksimal Etimasi disarankan 0,5 untuk populasi tidak diketahui

d = Tingkat kesalahan 10% adalah 0,10

Salon kecantikan BBC hair and beauty studio memerlukan metode yang benar untuk mengetahui tanggapan, keinginan, dan harapan pelanggan. Menurut beberapa literatur dan jurnal, metode *Customer Satisfaction Index (CSI)* dapat digunakan pada penelitian ini karena dapat mengukur serta menganalisis kepuasan pelanggan secara menyeluruh namun tingkat kepentingan pelayanan harus diperhatikan. Dalam penelitian ini data yang digunakan untuk menganalisis tingkat kepuasan pelanggan adalah data skala *likert* sebagai skala indikator.

Tabel 1. Kriteria Pengukuran Kepuasan Pelanggan

Kriteria	Skor
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Netral	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Pada penelitian ini, dari setiap variabel ditetapkan indikator yang akan diukur maka menjadi item pernyataan sebanyak 24 item. Agar dapat menjadi informasi yang berguna untuk penelitian ini, data yang digunakan masih harus diolah lebih lanjut. Berikut merupakan uji yang digunakan.

1. Uji Validitas

Digunakan untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu kuesioner harus menggunakan Uji Validitas. Jika ada kesamaan antara data yang sesungguhnya dan data yang terkumpul maka penelitian dianggap valid. (Sugiono, 2018 (267))

nilai signifikan < dari $\alpha = 0,05$ maka valid

nilai signifikan > dari $\alpha = 0,05$ maka tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Menurut Sugiono, 2018 (268), derajat ketetapan dan kestabilan data atau temuan disebut dengan Uji Reliabilitas. Jika data yang menghasilkan kesimpulan tidak konsisten dari waktu ke waktu atau kesimpulan

yang tidak proposional, maka tidak dapat di proses karena data tidak reliabel. Sebaliknya, jika kesimpulan dari penilaian mendapatkan hasil yang konsisten maka data tersebut dinilai reliabel.

nilai Cronbach Alpha $\alpha > 0,60$ maka reliabel

nilai Cronbach Alpha $\alpha < 0,60$ maka tidak reliabel

3. Customer Satisfaction Indeks (CSI)

Metode yang digunakan untuk menilai atau mengukur seberapa besar konsumen telah puas dengan pelayanan berdasarkan Indikator tertentu yaitu metode *Customer Satisfaction Indeks (CSI)* (dikutip dari skripsi Anggraeni, dkk, 2015). Cara untuk mengidentifikasi level kepuasan pelanggan berdasarkan kinerja yang diharapkan akan lebih mudah dengan menggunakan *Customer Satisfaction Indeks (CSI)*. Menurut Suprayanto (Dikutip dari skripsi Raida Dwiana Yasmin, et al, 2023, 56-66) rumus CSI atau Indeks Kepuasan Pelanggan yaitu:

$$IKP = \frac{(f1 \times S1) + (f2 \times S2) + (f3 \times S3) + (f4 \times S4) + (f5 \times S5)}{\sum f \times 5}$$

Keterangan :

IKP = Indeks Kepuasan Konsumen

F1 = Jumlah responden yang menjawab sangat tidak puas

F2 = Jumlah responden yang menjawab tidak puas

F3 = Jumlah responden yang menjawab netral

F4 = Jumlah responden yang menjawab puas

F5 = Jumlah responden yang menjawab sangat puas

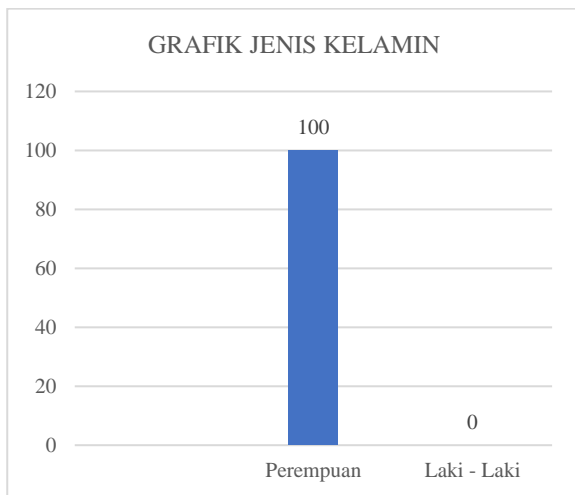
Tabel 2. Tingkat Kepuasan Pelanggan

Angka Indeks	Kategori
< 0,20	Sangat tidak puas
0,21 - 0,40	Tidak puas
0,41 - 0,60	Netral
0,61 - 0,80	Puas
> 0,81	Sangat puas

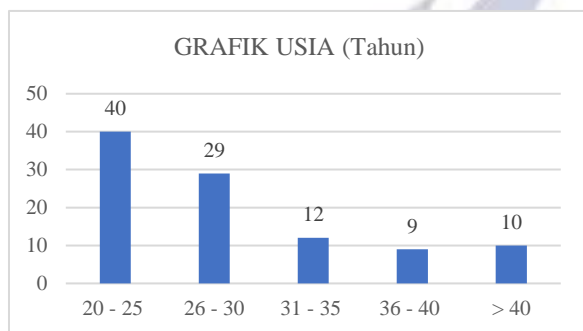
Sumber : Suprayanto dalam Wowor, 2015

HASIL DAN PEMBAHASAN

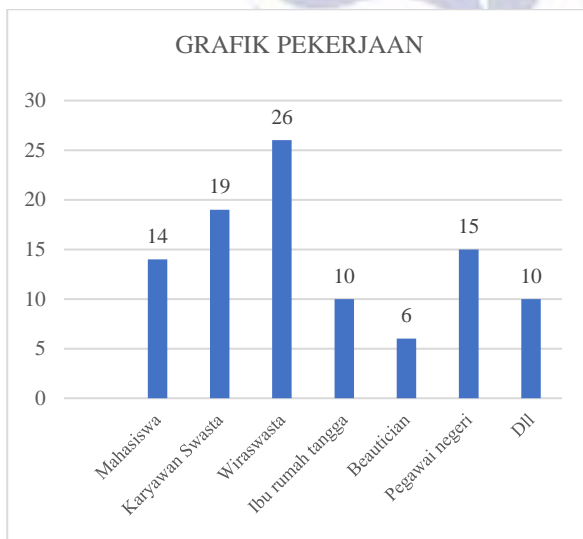
Berdasarkan hasil pengumpulan data menggunakan kuesioner, pada penelitian ini karakteristik responden akan dibagi menjadi tiga kelompok yaitu jenis kelamin, usia, dan pekerjaan responden.



Gambar 1. Grafik Jenis Kelamin



Gambar 2. Grafik Usia

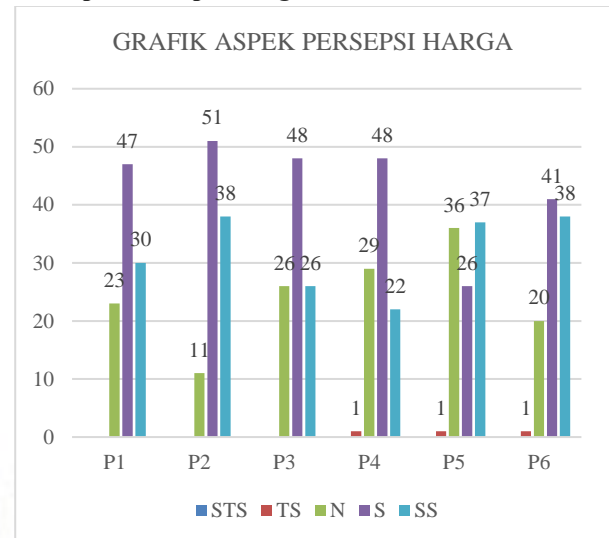


Sumber : Data Primer yang diolah, 2024

Gambar 3. Grafik Pekerjaan

Hasil grafik karakteristik responden dapat dijelaskan bahwa seluruh responden adalah berjenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 100 orang, responden terbesar berusia 20-25 tahun yakni sebanyak 40 orang, pekerjaan responden terbesar adalah wiraswasta berjumlah 26 orang.

1. Aspek Persepsi Harga

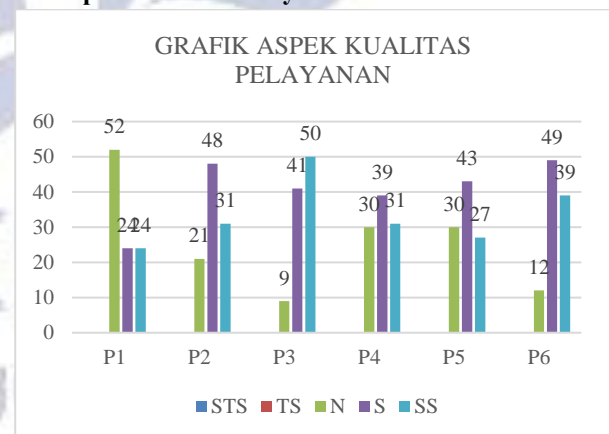


Gambar 4. Grafik Persepsi Harga

Dapat dilihat bahwa nilai rata-rata tertinggi indikator persepsi harga adalah pernyataan no. 2 dengan nilai sebesar 4,27. Sedangkan indikator persepsi harga dengan pernyataan no. 4 menjadi indikator terendah dengan nilai sebesar 3,99. Rata-rata nilai indikator diperoleh dari rumus :

$$\frac{((f1x1) + (F2x2) + (F3x3) + (F4x4) + (F5x5))}{Jumlah Responden}$$

2. Aspek Kualitas Pelayanan

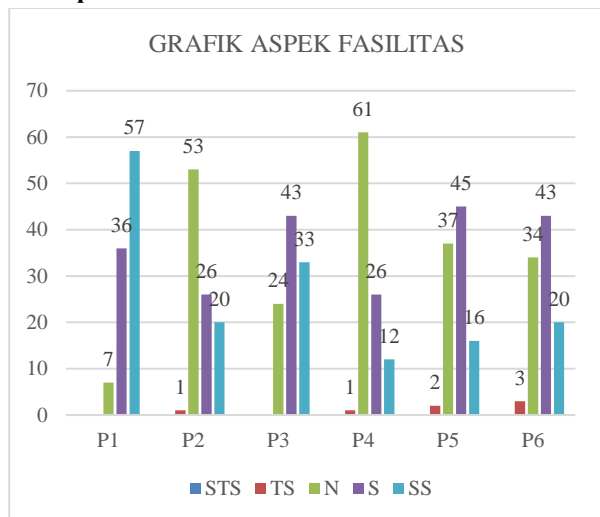


Gambar 5. Grafik Kualitas Pelayanan

Dapat dilihat bahwa rata-rata nilai tertinggi indikator kualitas pelayanan adalah pada pernyataan no. 9 dengan nilai sebesar 4,41. Sedangkan indikator kualitas pelayanan memiliki hasil rata-rata paling rendah adalah pernyataan no. 7 memiliki nilai 3,72. Nilai rata-rata indikator diperoleh dari rumus :

$$\frac{((f1x1) + (F2x2) + (F3x3) + (F4x4) + (F5x5))}{Jumlah Responden}$$

3. Aspek Fasilitas

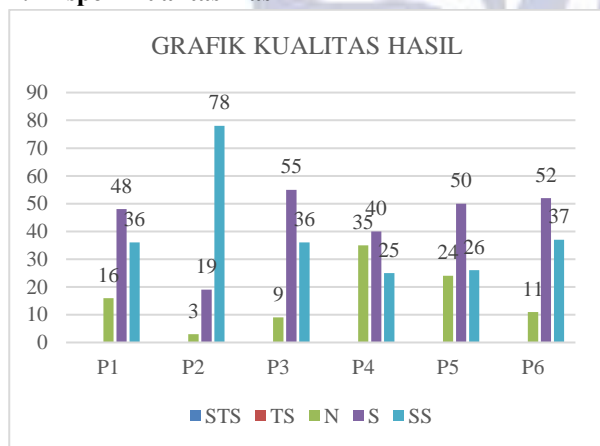


Gambar 6. Grafik Fasilitas

Dapat dilihat bahwa rata-rata nilai paling tinggi indikator fasilitas adalah pernyataan no. 13 dengan nilai sebesar 4,5. Sedangkan indikator fasilitas memiliki hasil rata-rata paling rendah adalah pernyataan no. 16 memiliki nilai 3,49. Nilai rata-rata indikator diperoleh dari rumus :

$$\frac{((f1x1) + (F2x2) + (F3x3) + (F4x4) + (F5x5))}{\text{Jumlah Responden}}$$

4. Aspek Kualitas Hasil



Gambar 7. Grafik Kualitas Hasil

Rata-rata nilai paling tinggi indikator kualitas hasil adalah pernyataan no. 20 dengan nilai sebesar 4,75. Sedangkan indikator kualitas hasil dengan pernyataan no. 22 menjadi indikator paling rendah dengan nilai 3,9. Rata-rata nilai indikator diperoleh dari rumus :

$$\frac{((f1x1) + (F2x2) + (F3x3) + (F4x4) + (F5x5))}{\text{Jumlah Responden}}$$

5. Hasil Penelitian Data Kuantitatif

a. Uji Validitas

Tabel 3. Rekapitulasi Uji Validitas Persepsi Harga (X₁)

Item	Nilai R Hitung	Nilai R Table	Keterangan
1	0,678	0,1966	Valid
2	0,498	0,1966	Valid
3	0,695	0,1966	Valid

4	0,649	0,1966	Valid
5	0,517	0,1966	Valid
6	0,509	0,1966	Valid

Tabel 4. Rekapitulasi Uji Validitas Kualitas Pelayanan (X₂)

Item	Nilai R Hitung	Nilai R Table	Keterangan
1	0,678	0,1966	Valid
2	0,498	0,1966	Valid
3	0,695	0,1966	Valid
4	0,649	0,1966	Valid
5	0,517	0,1966	Valid
6	0,509	0,1966	Valid

Tabel 5. Rekapitulasi Uji Validitas Fasilitas (X₃)

Item	Nilai R Hitung	Nilai R Table	Keterangan
1	0,678	0,1966	Valid
2	0,498	0,1966	Valid
3	0,695	0,1966	Valid
4	0,649	0,1966	Valid
5	0,517	0,1966	Valid
6	0,509	0,1966	Valid

Tabel 6. Rekapitulasi Uji Validitas Kualitas Hasil (Y)

Item	Nilai R Hitung	Nilai R Table	Keterangan
1	0,613	0,1966	Valid
2	0,505	0,1966	Valid
3	0,531	0,1966	Valid
4	0,638	0,1966	Valid
5	0,608	0,1966	Valid
6	0,598	0,1966	Valid

b. Uji Reliabilitas

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Reliabilitas		Keterangan
	Nilai Cronbach's Alpha	Syarat	
Persepsi Harga (X ₁)	0,609	0,6	Reliabel
Kualitas Pelayanan (X ₂)	0,61	0,6	Reliabel
Fasilitas (X ₃)	0,689	0,6	Reliabel
Kualitas Hasil (Y)	0,612	0,6	Reliabel

Pada tabel diatas, didapatkan nilai reliabilitas persepsi harga adalah 0,609; nilai reliabilitas kualitas pelayanan adalah 0,610; nilai reliabilitas fasilitas adalah 0,689; dan nilai reliabilitas kualitas hasil adalah 0,612. Maka variabel-variabel pada penelitian dikatakan terpercaya karena nilai reliabilitas lebih dari 0,600 (Priantilianingtiasari dan Rosyida, 2023)

c. Analisis Kepuasan Pelanggan ditinjau dari aspek persepsi harga, kualitas pelayanan, dan fasilitas terhadap *treatment* sulam alis teknik ombre di BBC hair and beauty studio.

1) Tingkat Kepuasan Berdasarkan Aspek Persepsi Harga

Rata-rata hasil indeks kepuasan pelanggan sebesar 0,81 untuk persepsi harga dengan nilai tersebut menunjukkan bahwa pelanggan sangat puas dengan persepsi harga yang sesuai dengan hasil *treatment* sulam alis teknik ombre di BBC Hair and Beauty Studio.

Tabel 8. Frekuensi Pelanggan yang berkaitan dengan aspek persepsi harga treatment sulam alis teknik ombre

No	Indikator	STS	TS	N	S	SS	IKP	Kriteria
		1	2	3	4	5		
1.	P1	0	0	23	47	30	0,81	Sangat Puas
2.	P2	0	0	11	51	38	0,85	Sangat Puas
3.	P3	0	0	26	48	26	0,80	Puas
4.	P4	0	1	29	48	22	0,78	Puas
5.	P5	0	1	36	26	37	0,80	Puas
6.	P6	0	1	20	41	38	0,83	Sangat Puas
Rata-rata IKP (Persepsi Harga)							0,81	Sangat Puas

2) Tingkat Kepuasan Berdasarkan Aspek Kualitas Pelayanan

Hasil indeks kepuasan pelanggan memiliki rata – rata IKP sebesar 0,82 untuk kualitas pelayanan dengan

nilai tersebut menunjukkan bahwa pelanggan sangat puas dengan kualitas pelayanan *treatment* sulam alis teknik ombre di BBC Hair and Beauty Studio.

Tabel 9. Frekuensi Kepuasan Pelanggan yang berkaitan dengan aspek kualitas pelayanan treatment sulam alis teknik ombre

No	Indikator	STS	TS	N	S	SS	IKP	Kriteria
		1	2	3	4	5		
1.	P7	0	0	53	24	24	0,74	Puas
2.	P8	0	0	21	48	31	0,82	Sangat Puas
3.	P9	0	0	9	41	50	0,88	Sangat Puas
4.	P10	0	0	30	39	31	0,80	Puas
5.	P11	0	0	30	43	27	0,79	Puas
6.	P12	0	0	12	49	39	0,85	Sangat Puas
Rata-rata IKP (Kualitas Pelayanan)							0,82	Sangat Puas

3) Tingkat Kepuasan Berdasarkan Aspek Fasilitas.

Hasil indeks kepuasan pelanggan memiliki rata – rata IKP sebesar 0,78 untuk fasilitas yaitu dengan nilai

tersebut menunjukkan bahwa pelanggan puas dengan tersedianya fasilitas *treatment* sulam alis teknik ombre di BBC Hair and Beauty Studio.

Tabel 10. Frekuensi Kepuasan Pelanggan yang berkaitan dengan aspek fasilitas treatment sulam alis teknik ombre

No	Indikator	STS	TS	N	S	SS	IKP	Kriteria
		1	2	3	4	5		
1.	P13	0	0	7	36	57	0,90	Sangat Puas
2.	P14	0	1	53	26	20	0,73	Puas
3.	P15	0	0	24	43	33	0,82	Sangat Puas
4.	P16	0	1	61	26	12	0,70	Puas
5.	P17	0	2	37	45	16	0,75	Puas
6.	P18	0	3	34	43	20	0,76	Puas
Rata-rata IKP (Fasilitas)							0,78	Puas

4) Tingkat Kepuasan Berdasarkan Aspek Kualitas Hasil

Hasil indeks kepuasan pelanggan memiliki rata – rata IKP sebesar 0,85 untuk kualitas hasil dengan nilai

tersebut menunjukkan bahwa pelanggan sangat puas dengan kualitas hasil dari *treatment* sulam alis teknik ombre di BBC Hair and Beauty Studio.

Tabel 11. Frekuensi Kepuasan Pelanggan yang berkaitan dengan aspek kualitas hasil treatment sulam alis teknik ombre

No	Indikator	STS	TS	N	S	SS	IKP	Kriteria
		1	2	3	4	5		
1.	P19	0	0	16	48	36	0,84	Sangat Puas
2.	P20	0	0	3	19	78	0,95	Sangat Puas
3.	P21	0	0	9	55	36	0,85	Sangat Puas
4.	P22	0	0	35	40	25	0,78	Puas
5.	P23	0	0	24	50	26	0,80	Puas
6.	P24	0	0	11	52	37	0,85	Sangat Puas
Rata-rata IKP (Kualitas Hasil)							0,85	Sangat Puas

d. Kualitas hasil *treatment* sulam alis teknik ombre di BBC hair and beauty studio.

Berdasarkan hasil pengolahan data, rata – rata nilai indeks kepuasan pelanggan terhadap aspek kualitas hasil

sebesar 0,85 dengan nilai tersebut masuk dalam kategori pelanggan sangat puas. Berdasarkan hasil penelitian yang telah saya lakukan, kualitas hasil dari *treatment* sulam alis teknik ombre di BBC hair and beauty studio

yaitu hasil sulam alis terlihat natural dan sesuai dengan bentuk wajah klien, gradasi warna yang dihasilkan terlihat lembut dan menyatu, teknik yang digunakan menghasilkan titik halus karena menggunakan pena mikro yang sangat halus yang dapat meminimalisir rasa sakit selama melakukan *treatment* sulam alis teknik ombre serta hasil sulam alis dapat bertahan lama hingga 2 tahun sesuai dengan ekspektasi pelanggan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data, terlihat rata-rata nilai indeks kepuasan pelanggan sebesar 0,81 untuk persepsi harga yang termasuk dalam kategori sangat puas, rata-rata nilai indeks kepuasan pelanggan sebesar 0,82 untuk kualitas pelayanan yang juga termasuk dalam kategori sangat puas, rata-rata nilai indeks kepuasan pelanggan mencapai 0,78 untuk fasilitas yang berarti pelanggan merasa puas. Dari data ini dapat disimpulkan kualitas pelayanan adalah faktor paling memuaskan pelanggan.

Hasil analisis data menunjukkan rata-rata indeks kepuasan pelanggan mencapai 0,85 untuk kualitas hasil termasuk dalam kategori sangat puas. Kualitas hasil sulam alis teknik ombre di BBC hair and beauty studio terlihat sangat alami dan sesuai dengan bentuk wajah pelanggan. Selain itu, transisi warna yang dihasilkan terlihat lembut dan menyatu. Teknik yang diterapkan menghasilkan titik-titik yang halus, karena menggunakan jarum mikro yang sangat kecil sehingga mengurangi rasa sakit sesuai dengan harapan pelanggan.

Saran

Berdasarkan hasil dan analisis penelitian ini, disarankan agar BBC *Hair and Beauty* Studio memperluas fasilitasnya untuk memberikan kenyamanan lebih kepada pelanggan saat menjalani *treatment* sulam alis dengan teknik ombre. Peneliti mengharapkan hasil penelitian ini menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya, dengan harapan agar penelitian selanjutnya dapat lebih banyak menggunakan berbagai variabel untuk meneliti aspek-aspek yang perlu diteliti. Peneliti menyadari penelitian ini mempunyai beberapa kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, memerlukan penelitian lanjutan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang kepuasan pelanggan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, L. D., Deoranto, P., & Ikasari, D. M. 2015. **Analisis persepsi konsumen menggunakan metode importance performance analysis dan customer satisfaction index.** *Industria: Jurnal Teknologi dan Manajemen Agroindustri*, 4(2), 74-81.
- Helvin, Jeni Putri, Trimeilinda Fadhilah, Raissa Fakhriyah El Mahdi, An Najwa Khairunnisa Begum, Susi Ramadhani: . 2024. "Penggunaan Tinta sulam pada Kecantikan Ditinjau Dalam Pandangan Hukum Islam). *Journal of Educational Sciences*. Vol 1 (2) 2024.
- Jefferson, D. L., & Stake, J. E. (2012). **Appearance Self- Attitude of African American and European American Women: Media Comparisons and Internalization of Beauty Ideals.** *Journal of American Psychological Association* "Psychology of Woman Quarterly. Wiley Periodicals, Inc., 396-409.
- Kotler, P. Dan K. L. Keller. 2016. **Manajemen Pemasaran. Edisi Ketiga Belas. Jilid 2.** Terjemahan Oleh Bob Sabran. Jakarta : Erlangga.
- Martha, L, & Jordan, R. 2022. **Pengaruh Tangible, Emphaty, Responsiveness, Assurance, dan Reliability terhadap Loyalitas Pelanggan pada Hotel Bunda Padang.** *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1 (6), 1488-1503.
- Mutianisa, Rini. 2024. "Pemilihan Lokasi Usaha Terhadap Kesuksesan Usaha". *Jurnal Kewirausahaan Cerdas dan Digital*. Vol 1 (2) : hal. 10-17.
- Purbarani, Vidya Hanesty, and Suryono Budi Santoso. **Analisis pengaruh persepsi harga, kualitas produk, diferensiasi produk, kualitas layanan dan promosi terhadap keputusan pembelian (Studi pada konsumen Larissa Aesthetic Center Semarang).** Diss. Fakultas Ekonomika dan Bisnis, 2013.
- Riyanto & Hatmawan. 2020, **Metode Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan, dan Eksperimen.** Sleman : Deepublish
- Rosyida, S. H., & Priantilianingtiasari, R. (2023). **Pengaruh Kualitas Layanan, Nilai Pelanggan Dan Letak Geografis Terhadap Loyalitas Pelanggan Pada Via Salon Trenggalek.** *Jurnal Maneksi*, 12(3), 656-665.
- Sugiyono. 2018. **Metode Penelitian Kuantitatif.** Bandung: Alfabeta.
- Tjiptono, Fandy and Gregorius Chandra. 2011. **Service Quality Satisfaction.** CV. Andi. Yogyakarta.
- Tjiptono. (2019). **Pemasaran Jasa (Prinsip, Penerapan, Penelitian).** Yogyakarta : Penerbit Andi
- Utami, C. W. (2006). **Manajemen Ritel: Strategi dan Implementasi Ritel Modern.** Jakarta: Salemba Empa
- Yasmin, R. D., Pariansyah, A. I., Nurhasanah, N., Al Fallah, M. D., & Fikriyah, S. H. 2023. **Analisis Tingkat Kepuasan Konsumen Minuman Teh**

Mimici Kota Bogor. *Agridevina: Berkala Ilmiah Agribisnis*, 12(1), 56-66.

Zeithaml, Bitner, dan Gremler. 2009. **Service Marketing : Integrating Customer Focus Across the Firm.**

