

## **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Rias Karakter Tiga Dimensi Luka Bakar di SMKN 6 Padang**

**Ainul Mardiah<sup>1</sup>, Murni Astuti<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Prodi Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, Universitas Negeri Padang

<sup>2</sup>Prodi Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, Universitas Negeri Padang

Coressponding Author, email: [murniastuti@fpp.unp.ac.id](mailto:murniastuti@fpp.unp.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model 4-D. Penelitian ini dilakukan dikarenakan masih banyaknya siswa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XII TKC 2 di SMKN 6 Padang. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial rias karakter tiga dimensi luka bakar yang valid dan praktis. Uji kevalidan media dan materi diperoleh dari lembar validasi berdasarkan para ahli. Uji praktikalitas diperoleh oleh instrumen penelitian berdasarkan respon guru dan siswa. Hasil penilaian validasi media dan materi sebesar 0,92 dan 0,81 dengan kategori sangat valid. Hasil praktikalitas diperoleh dari respon guru dan respon siswa sebesar 83,7% dan 91,3% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan dari hasil penilaian secara keseluruhan media video pembelajaran rias karakter tiga dimensi luka bakar dikategorikan sangat valid dan praktis. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak digunakan. Video ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil praktik peserta didik.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, Video, Luka Bakar*

### **Abstract**

This research is an development study with a 4-d model media for the learning process. Because many learners still struggle with understanding the material presented by their teachers. The subject of this study is the xii class 2 beauty program at SMKN 6 Padang. The purpose of this study is to develop a special-based media study based video tutorial for makeup, a valid and practical character burn. Validating tests and media and materials are obtained from the validation sheet based on experts. Practical tests are acquired by research instruments based on teacher and student responses. The rating of media validation of 0.92 in the highly valid category and the validation of material 0.81 in the highly valid category. Practical results come from teacher response of 83.7% with highly practical categories and student responses of 91.3% with highly practical. Based on the assessment of the entire media value value of cosmetic study videos is categorized as highly valid and practical. It may be concluded that the developed medium of learning is well worth using.

**Keywords :** *Learning Media, Video, Makeup Burns*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Pendidikan juga berperan penting dalam mengembangkan pengaruh positif dan memperbaiki dampak negatifnya. Pemanfaatan teknologi dalam menunjang aktivitas pembelajaran pada pendidikan menengah kejuruan merupakan salah satu dampak semakin majunya ilmu pengetahuan yaitu dengan penggunaan media pembelajaran. Sehubungan dengan peningkatan kualitas pendidikan,

peran guru juga sangat menentukan dalam menyelenggarakan proses pembelajaran yang berkualitas. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik. Pada jurusan Tata Kecantikan kelas XII terdapat mata pelajaran wajib yaitu perawatan tangan, kaki, nail art, rias wajah khusus, dan kreatif. Di dalam mata pelajaran ini terdapat kompetensi dasar yaitu melakukan rias karakter tiga dimensi sesuai tema khususnya luka bakar.

Selama proses pembelajaran yang dilakukan peserta didik dalam melakukan praktek rias karakter tiga dimensi luka bakar didapatkan hasil belajar yang belum optimal. Hal ini yang melatarbelakangi penelitian ini dilakukan. Kurangnya variasi media pembelajaran di dalam kelas membuat peserta didik sulit untuk memahami materi yang telah dijelaskan oleh guru. Permasalahan tersebut terlihat ketika peserta didik kesulitan menjelaskan konsep dan cara kerja dalam pengaplikasian rias karakter tiga dimensi luka bakar. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan ditemukan fakta bahwa masih banyak peserta didik yang tidak mencapai nilai KKM. Guru juga mengakui bahwa peserta didik mengeluh dikarenakan tidak memahami materi yang diajarkan. Selain itu, selama proses pembelajaran juga cenderung membosankan. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran diperlukannya media pembelajaran berupa video tutorial yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi lebih mudah dan dapat melihat contoh-contoh nyata. Video merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menyayangkan gambar bergerak yang disertai suara.

Menurut Anderson dalam Prastowo (2011:55). Kelebihan video antara lain dapat menunjukkan kembali gerakan tertentu sehingga peserta didik dapat meniru sesuai dengan kegiatan pembelajaran mandiri dimana peserta didik belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing. Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul Pengembangan Menggunakan Video Mata Kuliah Dasar Tata Rias Program Studi Pendidikan Tata dan Kecantikan FT UNP mendapatkan hasil belajar mahasiswa setelah pembelajaran menggunakan media video didapatkan mahasiswa yang mencapai skor KKM (75) menjadi 88,8% dengan kategori sangat baik (Murni, 2014).

Video tutorial adalah gambaran rangkaian tahapan proses untuk membantu pemahaman tentang suatu materi yang ditayangkan oleh pengajar. Video mengubah wajah/bentuk tutorial membimbing peserta didik dalam pemahaman sebuah materi secara visual. Peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dalam mengikuti seluruh kegiatan praktek pembelajaran yang sesuai dengan yang diajarkan dalam video. Menurut Kusantati (2008:18), Kompetensi keahlian rias karakter adalah kompetensi yang harus dimiliki mahasiswa untuk mengubah penampilan seseorang dalam hal umurnya, bangsa, sifat-sifat atau rupa wajah. Rias karakter tiga dimensi adalah riasan yang mengubah wajah/bentuk seseorang secara keseluruhan atau sebagian dengan menggunakan bahan tambahan yang langsung dioleskan atau ditempelkan pada bagian wajah sehingga dapat dilihat dari beberapa sudut pandang (Paningkaran, 2013:94). Sedangkan rias karakter tiga dimensi luka bakar adalah suatu riasan yang mengubah wajah/bentuk seseorang yang penampilannya seperti orang terkena luka bakar. Rias karakter tiga dimensi luka bakar ini termasuk salah satu rias wajah karakter cacat/luka. Biasanya rias ini diaplikasikan pada kesempatan seni drama, film atau sandiwara.

Proses pembelajaran yang dilakukan selama ini yaitu dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, dan praktikum media yang digunakan saat pembelajaran antara lain media white board, power point, media cetak berupa jobsheet dan modul. Dengan tersedianya media pembelajaran di atas, peserta didik masih kesulitan untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan oleh guru. Oleh karena itu, sudah selayaknya proses pembelajaran di dalam kelas diperlukannya media pembelajaran berupa video tutorial rias karakter tiga dimensi luka bakar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini penting untuk dilakukan mengingat permasalahan yang ada di dalam kelas sehingga

memerlukan inovasi yang berhubungan dengan media pembelajaran agar peserta didik dapat belajar secara maksimal .

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4-D. Model 4-D merupakan model pengembangan dengan tahapan pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*dessiminate*). Metode penelitian dan pengembangan merupakan suatu penelitian yang dilakukan dengan menggunakan produk yang sudah ada maupun pembuatan produk baru yang sudah ada dan dikembangkan agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Sugiyono:2014). Pada tahap pendefinisian dilakukan kegiatan analisis silabus, analisis materi, dan analisis peserta didik. Pada tahap perancangan dilakukan kegiatan perancangan media pembelajaran rias karakter tiga dimensi luka bakar. Pada tahap pengembangan dilakukan kegiatan pengembangan media pembelajaran dan dilakukan uji validitas dan praktikalitas oleh para ahli. Pada tahap penyebaran tidak dilakukan, hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki oleh peneliti.

Instrumen penelitian ini menggunakan lembar angket validasi oleh para ahli dan lembar praktikalitas terhadap guru dan peserta didik. Penilaian terdiri dari empat kategori yaitu 4 untuk nilai sangat setuju, 3 untuk nilai setuju, 2 untuk nilai cukup setuju, dan 1 untuk nilai tidak setuju. Kemudian hasil penilaian dijumlahkan dan dikonversi berdasarkan tabel berikut:

**Tabel 1. Interpretasi Koefisien Korelasi**

Interval koefisien (r)	Tingkat hubungan
0,80 sampai dengan 1,000	Sangat tinggi
0,60 sampai dengan 0,799	Tinggi
0,40 sampai dengan 0,599	Sedang
0,20 sampai dengan 0,399	Rendah
0,00 sampai dengan 0,199	Sangat rendah

**Tabel 2. Kriteria Nilai Praktikalitas**

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

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penelitian ini diawali dengan tahapan perancangan (*define*). Tahapan ini bertujuan untuk menemukan landasan permasalahan meliputi analisis kebutuhan (analisis silabus, analisis materi, dan analisis peserta didik). Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di dalam pendahuluan, proses pembelajaran seperti ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam belajar. Proses pembelajaran ini menuntut inovasi guru untuk mengembangkan proses pembelajaran yang memanfaatkan berbagai media pembelajaran terutama video. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses penanaman peserta didik. Kendala yang dirasakan selama proses belajar adalah masih banyaknya peserta didik yang kesulitan memahami materi yang telah dijelaskan oleh guru. Hal ini juga dikarenakan adanya perbedaan gaya belajar setiap peserta didik.

Selanjutnya adalah tahap perancangan video. Pada tahap ini merancang desain media video pada materi rias karakter tiga dimensi luka bakar. Pengembangan media pembelajaran inii menggunakan bantuan *software* dalam pembuatannya. *Software* yang digunakan adalah aplikasi VN. Aplikasi VN merupakan salah satu aplikasi yang sering dipakai untuk mengedit video baik dari pemula sampai profesional. Setelah pembuatan

media desain video selesai dilakukan tahapan pengembangan yaitu melakukan validasi media dan validasi materi oleh para ahli. Menurut Suharsimi (2010:63) mengatakan "Validasi adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keadaan atau kesahihan suatu alat ukur". Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media dan materi oleh para validator. Adapun validasi dari para ahli media sebagai berikut:

**Tabel 4. Rekapitulasi Validasi Ahli Media**

No.	Aspek Penilaian	Nilai Validasi	Kategori
1.	Kualitas Media	0,91	Sangat Valid
2.	Penggunaan Bahasa	0,93	Sangat Valid
3.	Layout Media	0,91	Sangat Valid
	<b>Rata-rata</b>	<b>0,92</b>	<b>Sangat Valid</b>

Dari tabel 4 di atas dapat dilihat bahwa pada validasi ahli media mengkategorikan media pembelajaran yang dikembangkan sangat valid. Ada beberapa hal yang perlu diperbaiki yaitu penggunaan huruf di dalam teks video, penempatan teks kalimat, perlunya ketajaman suara dalam menjelaskan, dan penggunaan warna background teks kemudian saran tersebut direvisi. sedangkan untuk hasil validasi materi dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 5. Rekapitulasi Validasi Ahli Materi**

No.	Aspek Penilaian	Nilai Validasi	Kategori
1.	Kualitas Materi	0,80	Valid
2.	Kemanfaatan Materi	0,82	Sangat Valid
	<b>Rata-rata</b>	<b>0,81</b>	<b>Sangat Valid</b>

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa pada validasi materi mengkategorikan media pembelajaran yang dikembangkan sangat valid. Adapun hal yang perlu diperbaiki yaitu penambahan kalimat alat, bahan, dan kosmetika yang digunakan di dalam video dan juga sudah direvisi. Berdasarkan validasi kedua dari aspek media dan materi mendapatkan kategori sangat valid. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial rias karakter tiga dimensi luka bakar sangat layak untuk digunakan pada peserta didik selama proses pembelajaran. Selain menggunakan uji validasi, pengembangan media ini juga menggunakan uji praktikalitas. Menurut Arikunto, (2010:235) mengemukakan "Kepraktisan merupakan kemudahan-kemudahan yang ada pada instrumen baik dalam mempersiapkan, menggunakan, menginterpretasikan atau memperoleh hasil maupun kemudahan dalam menyimpan". Uji praktikalitas ini dinilai oleh guru dan peserta didik yang penilaiannya diisi pada lembar praktikalitas melalui link *google form* yang berisikan pernyataan-pernyataan terkait media video rias karakter tiga dimensi luka bakar. Media video yang dikembangkan dapat dilihat atau diakses melalui *platform youtube* dengan penyebaran *link* kepada peserta didik. Berikut ini adalah hasil penilaian uji praktikalitas berdasarkan respon guru dan peserta didik antara lain:

**Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Praktikalitas Berdasarkan Respon Guru**

No.	Aspek Penilaian	Rata-rata	Kategori
1.	Minat Siswa	85%	Sangat Praktis
2.	Proses Penggunaanya	75%	Sangat Praktis
3.	Peningkatan Keaktifan Siswa	75%	Sangat Praktis
4.	Efisiensi Waktu Yang Digunakan	100%	Sangat Praktis
	<b>Rata-rata</b>	<b>83,75%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Dari tabel 6 dapat dilihat bahwa pada praktikalitas berdasarkan respon guru mengkategorikan sangat praktis.

Tabel 7. Rekapitulasi Praktikalitas Berdasarkan Respon Peserta Didik

No.	Aspek Penilaian	Rata-rata	Kategori
1.	Tampilan	90,1%	Sangat Praktis
2.	Pengoperasian	90,2%	Sangat Praktis
3.	Kemanfaatan	93,6%	Sangat Praktis
	<b>Rata-rata</b>	<b>91,3%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Dari tabel 7 dapat dilihat bahwa pada praktikalitas berdasarkan respon peserta didik mengkategorikan sangat praktis. Berdasarkan kedua respon baik dari guru dan peserta didik, uji praktikalitas dikategorikan sangat praktis. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah dapat digunakan sebagai sumber belajar di dalam kelas. Penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu materi yang dikembangkan hanya materi rias karakter tiga dimensi khususnya bagian luka bakar pada kelas XII Tata Kecantikan di SMKN 6 Padang. Sehingga penyebaran produk ini hanya satu kelas saja. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi praktisi pendidikan untuk mengembangkan proses pembelajaran dan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

### SIMPULAN

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbentuk *soft file* yang dapat diakses melalui *link youtube* dan sesuai dengan silabus mata pelajaran. Penelitian dan pengembangan ini menyimpulkan bahwa telah dikembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial rias karakter tiga dimensi luka bakar yang dikategorikan sangat valid dan praktis. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran tersebut sangat layak untuk digunakan oleh peserta didik sebagai sumber belajar dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih kepada Universitas Negeri Padang yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, M. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video Mata Kuliah Dasar Tata Rias Program Studi Pendidikan Tata Rias Dan Kecantikan FT UNP. *Pakar Pendidikan*, 12(2), 118-127.
- Andi Prastowo. 2014. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Kusantati, Herni dkk. 2008. *Tata Kecantikan Kulit Untuk SMK Jilid 3*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Paningkiran, H. 2013. *Make Up Karakter untuk Televisi dan Film*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.