

Pengembangan Media Video Pembelajaran Penataan Sanggul Daerah Lipek Pandan di SMK Negeri 3 Payakumbuh

Febryan Clarissa Valentina¹, Vivi Efrianova²

^{1,2} Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan, Universitas Negeri Padang
e-mail : vivi.efrianova@fpp.unp.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan karena masih rendahnya hasil belajar siswa pada materi penataan sanggul daerah lipek pandan dikarenakan media pembelajaran yang di gunakan guru dari media sosial dan belum sesuai dengan karakteristik mata pelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran Penataan Sanggul Daerah Lipek Pandan di SMK Negeri 3 Payakumbuh untuk mengetahui validitas dan praktikalitas dari media video pembelajaran pada Penataan Sanggul Daerah Lipek Pandan di SMK Negeri 3 Payakumbuh. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model 4-D. Subjek penelitian ini adalah subjek validasi produk yaitu di validasi oleh 3 orang ahli materi dan 2 orang ahli media, dan subjek kepraktisan produk yaitu siswa kelas XI KC 1 berjumlah 34 siswa. Data dikumpulkan melalui uji validitas dan uji praktikalitas menggunakan instrument angket. Data dianalisis dengan analisis deskriptif kevalidan dan pratikalitas. Hasil penelitian ini adalah Proses pengembangan media video pembelajaran penataan sanggul daerah lipek pandan di SMK Negeri 3 Payakumbuh Kelas XI KC 1. Media video pembelajaran ini dilengkapi dengan teks, gambar, suara, video dan musik untuk membuat tampilan media lebih menarik sehingga peserta didik menjadi lebih mudah mempelajari serta memahami materi penataan sanggul Daerah Lipek Pandan dengan baik dan benar. Hasil validasi diperoleh nilai rata-rata 0,879 dengan kategori valid untuk validasi media dan untuk validasi materi 0,850 dengan kategori valid. Hasil praktikalitas penilaian terhadap kepraktisan media video pembelajaran diperoleh dari angket yang diisi oleh 2 orang guru kecantikan skor rata-rata 94,44% dengan kriteria sangat praktis. Analisis kepraktisan berdasarkan 34 orang peserta didik melalui angket diperoleh skor rata-rata 83,67% dengan kriteria sangat praktis.

Kata kunci: *Pengembangan, Media Video Pembelajaran, Sanggul Daerah Lipek Pandan*

Abstract

This study was conducted because the low learning outcomes of students in the material of bun arrangement in the lipek pandan area were due to the learning media used by teachers from social media and were not in accordance with the characteristics of the subject. This study aims to develop a learning video media for the Arrangement of the Lipek Pandan Area Bun at SMK Negeri 3 Payakumbuh to determine the validity and practicality of the learning video media on the Arrangement of the Lipek Pandan Area Bun at SMK Negeri 3 Payakumbuh. This type of research is research and development (R&D) using the 4-D model. The subjects of this study were the subject of product validation, which was validated by 3 material experts and 2 media experts, and the subject of product practicality was 34 students of class XI KC 1. Data were collected through validity tests and practicality tests using questionnaire instruments. Data were analyzed using descriptive analysis of validity and practicality. The results of this study are the process of developing learning video media for bun arrangement in the Lipek Pandan area at SMK Negeri 3 Payakumbuh Class XI KC 1. This learning video media is equipped with text, images, sound, video and music to make the media display more attractive so that students find it easier to learn and understand the material for bun arrangement in the Lipek Pandan area properly and correctly. The validation results obtained an average value of 0.879 with a valid category for media validation and for material validation 0.850 with a valid category. The results of the practicality assessment of the practicality of the learning video media were obtained from a questionnaire filled out by 2 beauty

teachers with an average score of 94.44% with very practical criteria. The analysis of practicality based on 34 students through a questionnaire obtained an average score of 83.67% with very practical criteria.

Keywords : *Development, Learning Video Media, Sanggul Daerah Lipek Pandan*

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran penting dalam kemajuan suatu bangsa. Dalam menciptakan kualitas pendidikan yang baik, maka perlu kegiatan belajar mengajar yang juga berkualitas. Kegiatan belajar mengajar ialah inti dari pembelajaran. Menurut khaira dan Rahmiati (2021) menjelaskan bahwa pendidikan adalah pondasi dalam hidup yang harus dibangun sebaik mungkin, sehingga terselenggara proses pembelajaran yang berkualitas. Sedangkan menurut Astuti, dkk (2018:2) pendidikan akan menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang memiliki pengetahuan, intelektual dan teknologi.

Pembelajaran merupakan salah satu bagian terpenting dalam proses pendidikan. Menurut Arsyad (2014:7) pembelajaran merupakan suatu interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar agar dapat terjadi proses perolehan ilmu pengetahuan, keterampilan dan pembentukan sikap pada peserta didik. Menurut Sanaky (2010:74) pembelajaran merupakan suatu usaha pendidik dalam memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik sehingga menghasilkan pembelajaran yang efektif sebagaimana yang diharapkan.

Menurut Efrianova (2022) proses pembelajaran saat ini menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk menciptakan pembelajaran mandiri tanpa dibatasi waktu belajar yang terjadwal sehingga pembelajaran dapat dilakukan diberbagai tempat yang mampu melewati jarak, ruang dan waktu. Sementara itu, menurut Hayatunnufus dan Yanita (2015) proses pembelajaran yang berpusat pada siswa yaitu dimana guru mengarahkan siswa untuk mau belajar dan mencari tahu, sedangkan guru bertindak sebagai fasilitator. Berdasarkan pendapat diatas pembelajaran dapat terjadi apabila adanya interaksi antara guru dengan siswa dan sumber belajar. Namun dengan adanya penerapan kurikulum merdeka terjadilah pergeseran paradigma yang mana dulu pembelajaran berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Dimana saat ini guru sebagai fasilitator bertugas memfasilitasi pembelajaran yang berlangsung. Proses pembelajaran yang berpusat pada siswa menuntut siswa aktif dalam proses pembelajaran. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang menarik sehingga siswa tidak hanya pasif dalam proses pembelajaran baik secara teori maupun praktik khususnya pada proses pembelajaran di SMK.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru yang mengajar pada mata pelajaran pengeritingan rambut dan penataan sanggul tradisional dan kreatif Ibu Leni Angraini, S.ST pada tanggal 21 September 2023 diketahui bahwa berdasarkan silabus mata pelajaran Pengeritingan Rambut dan Penataan Sanggul Tradisional dan Kreatif terdapat salah satu Kompetensi Dasar (KD) yang belum dikuasai oleh semua siswa yaitu KD 1 dan 2. Menerapkan penataan sanggul daerah lipek pandan. Dimana nilai yang di peroleh siswa masih di bawah standar Kategori Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 78.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan kepada 10 orang siswa tata kecantikan kelas XI (sebelas) SMK Negeri 3 Payakumbuh pada tanggal 21 September 2023, diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran 6 dari 10 orang siswa menyatakan bahwa kesulitan dalam memahami prosedur penataan sanggul daerah lipek pandan, siswa merasa kesulitan dalam mengingat tahapan yang harus dilakukan, sedangkan 4 orang siswa lainnya menyatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang hanya tersedia dalam bentuk jobsheet dan video youtube yang ditampilkan belum menjelaskan secara mendetail setiap tahapan pembuatan penataan sanggul daerah lipek pandan ini.

Media adalah salah satu contoh dari komponen yang wajib dipenuhi dalam kegiatan belajar mengajar. Istilah media berasal dari bentuk jamak medium yang berarti perantara/pengantar (Dayanto, 2010). Media pembelajaran ialah sesuatu yang dipakai guna menyampaikan informasi yang dapat menstimulus perhatian, kemauan, perasaan, serta pikiran peserta didik sehingga terjadi kegiatan belajar yang bertujuan, terkendali dan disengaja (Nasution, 2017). Dari pendapat para ahli tersebut dapat diambil kesimpulan yakni media pembelajaran merupakan alat bantu yang

dipakai oleh pendidik sebagai media penyampaian materi belajar untuk peserta didik guna mencapai tujuan tertentu dalam kegiatan belajar.

Media video adalah salah satu media yang dapat dikembangkan karena menggabungkan suara dan gambar bergerak yang dapat dilihat dan didengar sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Adapun kelebihan dari media video sendiri antara lain: 1) Video menambah suatu dimensi baru pembelajaran yang menyajikan gambar bergerak dan suara; 2) Video dapat menampilkan fenomena yang sulit dilihat secara nyata. Sedangkan kelemahannya antara lain: 1) Dalam membuat video memerlukan biaya agak mahal, 2) Video membutuhkan alat untuk menampilkan gambar, 3) Pengambilan gambar yang kurang tepat dapat menimbulkan keraguan dalam mengartikan gambar tersebut (Daryanto, 2010).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fahira dan Syafril (2022) dengan judul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sanggul Daerah Untuk Siswa Program Studi Tata Kecantikan Tingkat SMK" memperoleh hasil validasi materi dengan presentase 93,33 % dengan kategori sangat valid, validasi media sebesar 97,9% dengan kategori sangat valid dan praktikalitas sebesar 96,11% dengan kategori sangat praktis sehingga media video pembelajaran dapat digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran bagi guru dan sumber belajar oleh siswa. Kemudian berdasarkan hasil penelitian Adinda dan Astuti (2021) dengan judul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Perawatan Wajah Dehidrasi dengan Teknologi di SMK Kecantikan" media video dikembangkan dengan model 4-D dengan hasil validasi media sebesar 0,74 dengan kategori valid, validasi materi sebesar 0,85 dengan kategori sangat valid dan praktikalitas siswa sebesar 98,96% serta praktikalitas guru sebesar 94,62% dengan kategori sangat praktis sehingga video pembelajaran dapat digunakan sebagai bahan ajar di kelas dimana media video pembelajaran dapat dijadikan referensi pembelajaran di kelas oleh guru dan manfaat media video pembelajaran bagi siswa yaitu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang ditemui dan penelitian terdahulu mendorong peneliti untuk mengembangkan media yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa untuk kompetensi dasar (KD) 1 dan 2 Menerapkan penataan sanggul daerah lipek pandan. Alasan penulis menggunakan video sebagai media pembelajaran dalam menunjang pembelajaran pada KD. 1 dan 2 ini adalah untuk memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar mandiri secara fleksibel, dan melalui penggunaan media video pembelajaran yang dikembangkan dapat membekali siswa dengan kompetensi keahlian dibidang kecantikan dengan perolehan hasil uji kompetensi sertifikasi keahlian yang bertaraf nasional maupun internasional dengan hasil terbaik, selanjutnya alasan penulis mengembangkan media video pembelajaran adalah membantu guru dalam menyiapkan lulusan yang siap bekerja dan berwirausaha dengan daya kompetitif dan unggul. Berdasarkan permasalahan yang peneliti temu dan jurnal pendukung yang telah ada, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran untuk penataan sanggul daerah lipek pandan dengan judul penelitian "Pengembangan Media Video Pembelajaran Penataan Sanggul Daerah Lipek Pandan Di SMK Negeri 3 Payakumbuh".

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) menggunakan model 4-D. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kevalidan dan kepraktisan produk tersebut (Sugiyono, 2017:406). Subjek penelitian ini ada tiga yaitu, subjek validasi produk, subjek uji kelompok kecil dan subjek kepraktisan produk. Data dikumpulkan melalui metode observasi dan metode menggunakan unstrument angket. Penyusunan instrumen dilakukan dengan langkah penentuan indikator dan penyusunan penilaian indikator. Data yang terkumpul dari suatu instrumen akan dideskripsikan serta dilampirkan dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian (Sugiyono, 2017:406). Data dianalisis dengan analisis kevalidan dan analisis kepraktisan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data Validitas

Pelaksanaan uji validitas dilakukan dengan memberikan angket validasi kepada 2 orang ahli media dan 3 orang ahli materi. Penilaian yang diberikan validator sesuai angket yang diberikan. Aspek yang divalidasi oleh ahli media adalah kualitas media, penggunaan bahasa, dan *layout* media video. Sedangkan, validasi aspek materi terdiri dari aspek kualitas materi dan kemanfaatan materi menggunakan skala likert. Berikut ini merupakan hasil validasi media video pembelajaran oleh ahli media.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media Video Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Nilai Validasi	Kategori
1	Kualitas Media	0,836	Sangat Valid
2	Penggunaan Bahasa	0,886	Sangat Valid
3	<i>Layout</i> Media	0,914	Sangat Valid
	Rata-Rata	0,879	Sangat Valid

Sumber : *Olahan Data, 2024*

Berdasarkan tabel 11 diketahui bahwa rata-rata skor penilaian media video diperoleh dari ketiga kriteria yaitu kualitas media sebesar 0,836 dengan kategori sangat valid, penggunaan bahasa sebesar 0,886 kategori sangat valid dan *Layout* Media sebesar 0,914 dengan kategori sangat valid sehingga diperoleh rata-rata sebesar 0,879 dengan kategori sangat valid.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi Video Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Nilai Validasi	Kategori
1	Kualitas Materi	0,833	Sangat Valid
2	Kemanfaatan Materi	0,867	Sangat Valid
	Rata-Rata	0,850	Sangat Valid

Sumber : *Olahan Data, 2024*

Berdasarkan tabel 12 diketahui bahwa rata-rata skor penilaian materi video diperoleh dari kedua kriteria yaitu kualitas materi sebesar 0,833 dengan kategori sangat valid, dan Kemanfaatan Materi sebesar 0,867 dengan kategori sangat valid sehingga diperoleh rata-rata sebesar 0,850 dengan kategori sangat valid.

Analisis Data Praktikalitas

Data uji praktikalitas diperoleh dari pengisian angket kepraktisan media video pembelajaran oleh guru dan siswa yang diambil melalui lembar angket praktikalitas yang diisi oleh 2 orang guru yang mengajar mata pelajaran Pengeritingan Rambut dan Penataan Sanggul Tradisional dan Kreatif dan 34 orang peserta didik di kelas XI KC 1.

Tabel 3. Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran oleh Guru

No	Aspek Penilaian	Rata-rata	Kategori
1	Aspek Tampilan	90,00	Sangat Praktis
2	Aspek Pengoperasian	93,33	Sangat Praktis
3	Aspek Kemanfaatan	100,00	Sangat Praktis
	Rata-Rata	94,44	Sangat Praktis

Sumber : *Olahan Data, 2024*

Berdasarkan tabel 13 diatas dapat dilihat praktikalitas media video berdasarkan respon guru dari aspek penilaian tampilan sebesar 90% dengan kriteria sangat praktis, indikator aspek pengoperasian sebesar 93,33% dengan kriteria sangat praktis, dan indikator aspek kemanfaatan sebesar 100,00% dengan kriteia sangat praktis, sehingga diperoleh rata-rata sebesar 94,44% dengan kriteria sangat praktis.

Data uji praktikalitas menurut pendapat 34 orang peserta didik yang diisi setelah mengamati media video pada mata pelajaran Pengeritingan Rambut dan Penataan Sanggul Tradisional dan Kreatif.

Tabel 4. Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran oleh Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	Rata-rata	Kategori
1	Aspek Tampilan	81,51	Sangat Praktis
2	Aspek Pengoperasian	83,92	Sangat Praktis
3	Aspek Kemanfaatan	85,59	Sangat Praktis
Rata-Rata		83,67	Sangat Praktis

Sumber : Olahan Data, 2024

Berdasarkan tabel 14 diatas dapat dilihat praktikalitas media video oleh kelas XI KC 1 yang belajar pada mata pelajaran Pengeritingan dan Penataan Sanggul Tradisional dan Kreatif dengan materi penataan rambut tradisional sanggul *Daerah Lipek Pandan*, dari indikator tampilan diperoleh rata-rata sebesar 81,1% dengan kriteria sangat praktis, indikator pengoperasian diperoleh rata-rata sebesar 83,92% dengan kriteria sangat praktis dan indikator kemanfaatan diperoleh nilai sebesar 85,59% dengan kriteria sangat praktis sehingga diperoleh rata-rata secara keseluruhan sebesar 83,67% dengan kriteria sangat praktis.

Pembahasan

Penelitian dan pengembangan (*reasearch and Development*) menurut Sugiyono (2019:396) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Produk yang dikembangkan yaitu berupa media video pembelajaran pada mata pelajaran Pengeritingan Rambut dan Penataan Sanggul Tradisional dan Kreatif. Pengembangan ini menghasilkan suatu media video yang valid dan praktis. Model pengembangan yang digunakan yaitu model 4D (*Four D*) yang memiliki empat tahapan yaitu pendefenisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*Development*) dan penyebaran (*dissemination*). Pengembangan media ini memerlukan beberapa tahapan dalam produksinya. Tahapan dalam pengembangan media video pembelajaran ini antara lain (1) Tahap *define* meliputi analisis kebutuhan baik itu berupa analisis modul ajar, analisi materi dan analisis peserta didik dimana pada tahap ini dilakukan analisis kondisi pembelajaran yang terjadi sebelum dilakukan pengembangan. Analisis modul ajar dilakukan untuk mengetahui permasalahan dan hambatan yang dihadapi pada proses pembelajaran, tujuannya untuk menciptakan solusi yang sesuai dengan keadaan dan kondisi di sekolah. Analisis materi yang dilakukan mengacu pada kurikulum merdeka pada mata pelajaran Pengeritingan Rambut dan Penataan Sanggul Tradisional dan Kreatif untuk siswa kelas XI KC 1 kompetensi dasar merencanakan penataan sanggul *Daerah Lipek Pandan*. Analisis peserta didik dilakukan untuk melihat kemampuan berfikir dan pengetahuan peserta didik. (2) Tahap *design* dilakukan perancangan media video pembelajaran yang meliputi pemilihan media, pemilihan format dan rancangan awal. (3) Tahap *Development* pada kegiatan ini dilakukan uji validitas dan praktikalitas dari video. Mencakup produksi media berdasarkan penilaian validasi ahli media dan materi kemudian merevisi produk dan dilakukan uji praktikalitas terhadap guru dan siswa. (4) Tahap *disseminate* Tahapan ini mencakup penyebaran luas produk, peneliti hanya membagikan *soft copy* video kepada guru dan siswa XI KC 1 yang melakukan proses belajar mengajar pada mata pelajaran Pengeritingan Rambut dan Penataan Sanggul Tradisional dan Kreatif yang sudah valid dan praktis, kemudian peneliti menyebarkan video tersebut melalui media sosial yaitu pada chanel Youtube.

Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kehandalan atau kesahihan suatu alat ukur (Arikunto, 2010:63). Validasi media video pembelajaran diperoleh dari tanggapan validator tentang kevalidan media yang dikembangkan. Validator media ini terdiri dari 2 validasi ahli media dan 3 orang sebagai validator materi.

Berdasarkan uji validitas media video diperoleh angket, konsultasi dan diskusi dengan memperlihatkan bentuk awal media yang dibuat. Beberapa aspek yang diamati dalam uji validitas media pembelajaran adalah materi dan desain media. Pada validasi media dari ahli media didapatkan skor rata-rata 0,879 dengan kategori valid dan untuk validasi materi 0,850 dengan kategori valid. Berdasarkan saran dan penilaian dari validator dari segi desain media maka dilakukan revisi terhadap media video. Media video yang dihasilkan telah memenuhi kriteria sebuah media yang baik sesuai dengan aspek penilaian validitas sebuah media pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa media video pada mata pelajaran Pengeritingan Rambut dan Penataan Sanggul Tradisional dan Kreatif yang dihasilkan jika ditinjau dari sudut pandang validasi desain media terbukti valid sedangkan dari sudut pandang validasi materi terbukti sangat valid.

Menurut Arikunto (2010: 167) Validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrument yang bersangkutan mampu mengukur apa yang diukur. Jadi jika media video sudah dinyatakan valid maka media video tersebut sudah dapat disebar dan digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga media video pembelajaran yang di kembangkan pada mata pelajaran Pengeritingan Rambut dan Penataan Sanggul Tradisional dan Kreatif dinyatakan layak untuk digunakan.

Sejalan dengan penelitian Efrianova, V., Silvia, F., & Lusiana, M. (2023) didapatkan hasil bahwa pada validasi media dari ahli media didapatkan skor rata-rata 0,85 dengan kategori valid dan untuk validasi materi 0,9 dengan kategori valid. Berdasarkan saran dan penilaian dari validator dari ahli media maka dilakukan revisi terhadap media video.

Praktikalitas

Kepraktikalitasan merupakan kemudahan yang ada pada instrument baik dalam mempersiapkan, menggunakan, menginterpretasikan atau memperoleh hasil maupun kemudahan dalam menyimpan (Arikunto, 2010:235). Data kepraktisan media video dilakukan di SMK Negeri 3 Payakumbuh pada siswa yang telah mempelajari mata pelajaran Pengeritingan Rambut dan Penataan Sanggul Tradisional dan Kreatif sebanyak 34 orang peserta didik. Penilaian terhadap kepraktisan media video pembelajaran diperoleh dari angket yang diisi oleh 2 orang guru skor rata-rata 94,44% dengan kriteria sangat praktis. Analisis kepraktisan berdasarkan 32 orang peserta didik melalui angket diperoleh skor rata-rata 83,67% dengan kriteria sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa media video pada mata pelajaran Pengeritingan Rambut dan Penataan Sanggul Tradisional dan Kreatif yang dihasilkan jika dilihat dari rata-rata skor untuk uji praktikalitas guru Tata Kecantikan terbukti praktis, sedangkan jika dilihat dari rata-rata skor untuk uji praktikalitas pada peserta didik jurusan Tata Kecantikan terbukti sangat praktis. Jadi jika media video sudah dinyatakan praktis maka media video tersebut sudah dapat disebar dan digunakan dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan penelitian Efrianova, V., Silvia, F., & Lusiana, M. (2023). didapatkan hasil bahwa media video pembelajaran pada mata kuliah Penataan Rambut dan Sanggul Evening Style yang dihasilkan jika dilihat dari rata-rata skor untuk uji praktikalitas dosen terbukti sangat praktis dan jika dilihat dari rata-rata skor untuk uji praktikalitas pada mahasiswa Departemen Tata Rias dan Kecantikan terbukti sangat praktis. Jadi jika media video sudah dinyatakan praktis maka media video tersebut sudah dapat disebar dan digunakan dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Proses pengembangan media video pada mata pelajaran Pengeritingan Rambut dan Penataan Sanggul Tradisional dan Kreatif di SMK Negeri 3 Payakumbuh Kelas XI KC 1 menggunakan model 4D dengan tahapan-tahapan pendefinisian (define), tahap perancangan (design), pengembangan (development), dan penyebaran (dissemination). Media video pembelajaran ini dilengkapi dengan teks, gambar, suara, video dan musik untuk membuat tampilan media lebih menarik sehingga peserta didik pada mata pelajaran Pengeritingan Rambut dan Penataan Sanggul Tradisional dan Kreatif menjadi lebih mudah mempelajari serta memahami materi penataan sanggul Daerah Lipek Pandan dengan baik dan benar.

Hasil validasi diperoleh nilai rata-rata 0,879 dengan kategori valid untuk validasi media dan untuk validasi materi 0,850 dengan kategori valid. Hasil praktikalitas penilaian terhadap kepraktisan media video pembelajaran diperoleh dari angket yang diisi oleh 2 orang guru skor rata-rata 94,44% dengan kriteria sangat praktis. Analisis kepraktisan berdasarkan 32 orang peserta didik melalui angket diperoleh skor rata-rata 83,67% dengan kriteria sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt Raja Grfindo Persada.
- Astuti, M., Dewi, I. P., Rahmiati, R., & Mentari, T. A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Kuliah Keriting dan Cat Rambut Mahasiswa Jurusan Tata Rias Dan Kecantikan Fpp Universitas Negeri Padang. *UNES Journal of Education Scienties*, 2(1), 001-009.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media
- Efrianova, V., Silvia, F., & Lusiana, M. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Kuliah Penataan Rambut dan Sanggul di Departemen Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3).
- Fahira, P. A. (2022). *Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sanggul Daerah untuk Siswa Kelas XII Program Studi Tata Kecantikan Tingkat SMK* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).
- Hayatunnufus, Noviarti, G. E., H., & Yanita, M. (2015). Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pengeritingan Rambut Siswa Jurusan Tata Kecantikan Smk N 7 Padang. *Journal of Home Economics and Tourism*, 10(3).
- Khaira, A. P. Rahmiati (2021). *Pengembangan Media Video Tutorial Perawatan Wajah Berjerawat dengan Teknologi di SMK N 6 Padang* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).
- Nasution, N. (2017). Eksistensi M-Radio Terhadap Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Informasi. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(2), 174-183.
- Sanaky, Hujair. 2010. *Media Pembelajaran. Buku Pegangan Wajib Guru Dan Dosen*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta