

Hubungan Kemampuan Awal dengan Hasil Belajar pada Materi Rias Karakter dengan Menggunakan Video Pembelajaran

Zahrah Rifa Qonitah¹, Neneng Siti Silfi Ambarwati², Agus Dudung R³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan Universitas Negeri Jakarta
e-mail: zahrah.rifa@gmail.com¹, neneng_ambarwati@yahoo.co.id²,
agusdudung@unj.ac.id³

Abstrak

Pada penelitian ini disebut Penelitian asosiatif kausal adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara dua variabel atau lebih. Perhitungan statistik yang digunakan adalah dengan rumus analisis regresi dan korelasi. Variabel yang diteliti adalah variabel bebas yaitu kemampuan awal dan variabel terikat yaitu hasil belajar. Penelitian ini ingin mengetahui hubungan antara kemampuan awal sebelum penerapan video pembelajaran dan hasil belajar akhir setelah penerapan video pembelajaran. Data diperoleh dari pengumpulan sampel yang diambil secara random sampling kepada populasi mahasiswa tata rias yang sudah menjalani perkuliahan dengan materi rias karakter sejumlah 40 orang mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang positif dan signifikan sebesar 49,9% antara motivasi belajar dengan hasil belajar.

Kata kunci: *Asosiatif Kausal, Video Pembelajaran, Kemampuan Awal, Hasil Belajar*

Abstract

This research called Associative Press research is a study that aims to find out the influence between two or more variables. The statistical calculation used is with the formula of regression and correlation analysis. The variables examined are free variable that is the initial ability and bound variables that are the results of learning. This study wanted to know the relationship between the initial ability before the application of learning videos and the final learning outcomes after the application of learning videos. The data was obtained from the collection of samples taken randomly sampling to the population of makeup students who had undergone lectures with character makeup material of 40 students. The results showed a positive and significant relationship of 49.9% between learning motivation and learning outcomes.

Keywords : *Associative Causal, Learning Video, Initial Ability, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan dan pengajaran adalah suatu proses yang sadar tujuan. Tujuan dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk memberikan rumusan hasil yang diharapkan siswa setelah melaksanakan pengalaman belajar (Sadirman, 2004). Menurut pernyataan tersebut maka pembelajaran merupakan suatu proses yang harus dilaksanakan untuk menunjang suatu Pendidikan tertentu. Dalam makna pembelajaran itu sendiri tentunya ada prinsip yang dapat mendasari keberhasilan suatu pendidikan.

Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan (Sagala, 2009).

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan pendidik., sedangkan belajar oleh peserta didik. Pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku dalam kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu. Maka situasi yang disebut dalam pembelajaran bisa dikatakan hasil dari pembelajaran, namun

untuk mengetahui hal lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar tersebut itu dapat di bandingkan dengan kemampuan awal belajar dari tiap-tiap peserta didik.

Menurut Mohammda Zain dalam Milman Yusdi (2010:10) mengartikan bahwa Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kakuatan kita berusaha dengan diri sendiri. Kemampuan awal juga bisa disebut dengan prior knowledge (PK). PK merupakan langkah penting di dalam proses belajar, dengan demikian setiap guru perlu mengetahui tingkat PK yang dimiliki para peserta didik. Dalam proses pemahaman, PK merupakan faktor utama yang akan mempengaruhi pengalaman belajar bagi para peserta didik (ASTUTI, 2012, p. 71). Dapat di kemukakan kemampuan awal dalam belajar dikatakan dapat mempengaruhi hasil belajar karena adanya proses pemahaman atau kesanggupan dari diri peserta didik terhadap suatu pembelajaran tertentu bisa di lihat dari tumbuhnya usaha dari dalam peserta didik itu sendiri apakah ia tertarik dengan pembelajaran atau tidak.

Hasil belajar menyangkut dengan sistem penilaian yang dilakukan oleh seorang guru, tentu saja sangat perlu dipahami dan dilakukan sebagai bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran itu sendiri. Penilaian perlu dilakukan untuk mendukung upaya peningkatan mutu kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu salah satu bentuk penilaian yang baik adalah penilaian yang dilakukan guru yang benar-benar disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang dimiliki oleh para siswa. Dalam kelas pembelajaran suatu materi tertentu pastinya ada beberapa siswa yang memiliki motivasi tinggi terhadap materi tersebut maupun motivasi rendah dan juga hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar, dalam persoalan tersebut maka sebaiknya ada solusi yang dapat di terapkan pada proses pembelajarannya, salah satu solusi adalah penerapan media pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran untuk memudahkan dan memberi variasi dalam pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat digunakan pada proses pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik. Dampak perkembangan iptek terhadap proses pembelajaran yaitu banyaknya sumber dan media pembelajaran, seperti buku teks, modul, film, video, animasi, slide show, web, dan sebagainya. Dalam dunia pendidikan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Menurut Daryanto (2010:5) media pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar dapat memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestiknya masing-masing.

Menurut (Daryanto, 2012) menjabarkan beberapa manfaat media pembelajaran seperti memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra, menimbulkan gairah belajar, berinteraksi langsung antara peserta didik dan sumber belajar, memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama. Manfaat-manfaat yang di miliki oleh media pembelajaran dalam proses pembelajaran menjadi hal yang dapat menumbuhkan rangsangan yang dikiranya menarik dan praktis serta bisa menjadi upaya terhindarnya hambatan-hambatan yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran.

Pada lembaga pendidikan formal kejuruan seperti dalam Universitas Negeri Jakarta pada Program Studi Pendidikan Tata Rias merupakan program studi yang beberapa mata kuliah sangat menuntut kreativitas siswa demi tercapainya tujuan pembelajaran tata rias. Materi-materi dalam mata kuliah memiliki tersebut memutuhkan ke fokus dan kreativitas tinggi dalam mempelajarinya tentunya dibutuhkan cara pembelajaran yang menarik juga. Dalam menentukan hasil penilaian dari pemahaman teori itu dibutuhkannya kemampuan awal untuk mengetahui tingkatan pemahaman dari masing-masing mahasiswa, maka dari itu kemampuan awal menjadi hal yang sangat penting agar pembelajaran menjadi menarik secara merata kepada seluruh mahasiswa, salah satu materi yang dapat di tunjang oleh media pembelajaran adalah materi rias karakter.

Dalam pembelajaran rias karakter dibutuhkan kefokuskan dan kecermatan siswa dalam menyimak materi serta dalam memperhatikan demonstrasi yang di lakukan oleh pendidik, disinilah peran media pembelajaran menjadi sangat penting karena diharapkan dapat membantu memudahkan siswa yang kurang tertarik atau kurang fokus terhadap materi menjadi tertarik karena media pembelajaran ini dapat di gunakan secara berulang secara mandiri oleh siswa.

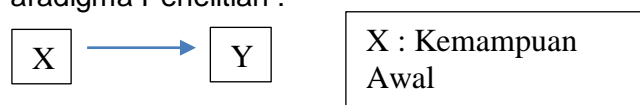
METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif asosiatif kausal, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara dua variabel atau lebih (Umar, 2005). Penelitian ini menjelaskan hubungan memengaruhi dan dipengaruhi dari variabel- variabel yang akan diteliti. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif korelasional karena data yang akan dikumpulkan untuk menganalisis hubungan antar variabel dinyatakan dengan data berupa angka dan melibatkan hubungan stau variable dengan variable yang lain. Metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan data dilakukan secara random dengan menggunakan instrumen penelitian, analisis datanya bersifat statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D), 2015)

Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah mahasiswa tata rias yang sudah menjalani mata kuliah tata rias fantasi dengan jumlah 40 mahasiswa. Pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik proporsional random sampling, dimana untuk setiap kelas diambil secara acak (Sugiyono, 2014). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini, yaitu instrumen non tes (Kuesioner) yang di terapkan pada google form sebagai analisis kebutuhan. Kuesioner digunakan untuk mendapatkan data kemampuan awal sedangkan data hasil belajar diambil setelah media pembelajaran di aplikasikan kepada mahasiwa.

Dalam perhitungan data menggunakan rumus statistika analisis regresi dan korelasi. Analisis regresi digunakan untuk mempelajari dan mengukur hubungan statistik yang terjadi antara dua varibel atau lebih variabel. Variabel tersebut adalah variabel X (variabel independent / variabel yang mempengaruhi / variabel yang diketahui), dan variabel Y (variabel dependent / variabel yang dipengaruhi/ variabel yang tidak diketahui), Analisis korelasi bertujuan untuk mengukur “seberapa kuat” atau “derajat kedekatan”, suatu relasi yang terjadi antar variabel. Kemudian perhitungan di olah menggunakan aplikasi IBM SPSS.

Paradigma Penelitian :



PEMBAHASAN

Dalam perkembangan zaman pada saat ini video menjadi sangat populer untuk dijadikan sebagai media yang di gunakan dalam berbagai kebutuhan seperti kebutuhan untuk kegiatan pembelajaran mandiri. Video pembelajaran merupakan jenis media pembelajaran berbasis komputer yang banyak digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran (Wati, 2016). Selain itu pula ada beberapa kelebihan media video antara lain adalah video bisa menarik perhatian untuk periode yang singkat dari rangsangan lainnya, dengan alat perekam pita video, sebagaian besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli atau spesialis, demonstrasi yang sulit bias dipersiapkan dan direkam sebelumnya. Sehingga dalam waktu mengajar guru dapat memusatkan perhatian dan penyajiannya, video bisa menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang, keras dan lemah suara dapat diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar, guru dapat mengatur penghentian gerakan gambar seperti kontrol sepenuhnya di tangan guru, saat penyajian, ruangan tidak perlu digelapkan. Dari kelebihan-kelebihan

tersebut dapat dicermati bahwa media video sebagai pembelajaran dapat memudahkan dari sisi pendidik maupun peserta didik, serta dapat menjadi media pembelajaran mandiri yang bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik dan juga menambah variasi dari cara belajar.

Pembuatan video pembelajaran tentunya ada beberapa tahapan mutlak yang harus diikuti sesuai standar umum video secara umum, standar operasional prosedur yang harus dilakukan dalam proses pelaksanaan produksi video ini dibagi menjadi tiga tahapan yaitu tahap pra-produksi (persiapan) yang menjadi tahap awal, tahap produksi yang menjadi pelaksanaan pembuatan video, dan tahap pasca produksi yang merupakan tahapan akhir pembuatan video (Widaghaprasana, 2010).



Pada tahap pertama yaitu tahap Pra Produksi semua langkah-langkah yang di susun merupakan perencanaan untuk produksi video seperti penentuan ide, pencarian ide ini dilakukan untuk menentukan tema dan materi yang akan dituangkan ke dalam video, pembuatan storyboard yang berisi skenario serta gambaran-gambaran media pembelajaran yang akan di susun. Dalam alur pembuatan video ini juga disesuaikan dengan materi dan tema dari penelitian ini yaitu dengan memasukan materi tata rias karakter dengan berbagai kajian-kajian teori, tujuan pembelajaran, video pembelajaran, serta soal evaluasi. Hal-hal tersebut merupakan perencanaan untuk mengumpulkan bahan pada tahap pra-produksi.

Tahap ke dua yaitu Produksi kegiatan produksi ini meliputi tahap pengambilan gambar oleh tim produksi. Dalam tahap ini rancangan storyboard sebelumnya di tuangkan dalam kegiatan nyata, hal-hal yang harus di perhatikan juga adalah Teknik pengambilan gambar saat demonstrasi dalam video harus mendetil dikarenakan video ini merupakan media untuk pembelajaran. Pada tahap ini juga pengambilan data dari kemampuan awal mahasiswa sudah di lalui karena data untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mahasiswa akan materi agar dapat di sesuaikan dengan pengambilan gambar serta pembuatan soal evaluasi.

Tahap terakhir yaitu pascaproduksi, setelah sekumpulan gambar dan suara diterima oleh editor, maka langkah selanjutnya yaitu tahap editing off line yaitu pemilihan gambar dan suara yang terbaik, kemudian editing on line dan mastering yaitu gambar dan suara tersebut kemudian gabungkan. Hasil akhir dari kegiatan ini yaitu sebuah media video pembelajaran yang siap dimanfaatkan oleh guru dan mahasiswa dalam pembelajaran secara mandiri maupun di kelas. Materi yang dipelajari dan di masukan dalam tahapan-tahapan pembuatan video ini adalah materi tata rias karakter.

Pembelajaran dengan media video pada materi rias karakter diharapkan dapat memenuhi tujuan dari pada materi dan kompetensi-kompetensi yang sudah menjadi dari mata kuliah dengan materi rias karakter tersebut. Berikut adalah pokok bahasan yang diolah dari sumber RPS mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi. Pokok bahasan dalam mata kuliah ini mencakup konsep Rias Wajah fantasi, konsep rias wajah karakter, konsep management event organizer (Supiani Titin, 2019). Pokok bahasan yang akan diterapkan dalam penelitian ini hanya membahas konsep rias karakter.

Tata rias karakter merupakan tata rias bertujuan untuk merubah penampilan seseorang dalam hal usia, bangsa, sifat atau wataknya dan mempergunakan bahan-bahan tertentu. Terdapat tipe dalam rias karakter salah satunya rias karakter tiga dimensi, rias karakter tiga dimensi adalah riasan yang mengubah wajah atau 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 (Debreceni, 2018).

Bahan kosmetika dalam rias karakter tiga dimensi dapat berbentuk cair, krim, atau padat baik yang langsung dioleskan atau melalui proses cetak lalu tempel dan harus sesuai dengan aslinya dalam hal warna maupun bentuk (Paningkiran, 2013). Beberapa contoh bahan kosmetika dalam pembuatan tata rias karakter tiga dimensi yaitu latex yang

merupakan bahan yang berasal dari getah pohon karet, lateks bersifat dapat merekat dan lateks yang sudah diolah menjadi kosmetik dapat aman digunakan pada kulit. Selanjutnya rigid collodion atau cairan pyroxilin yang sudah diolah menjadi kosmetik yang aman untuk kulit, penggunaan bahan ini pada rias karakter tiga dimensi dapat menghasilkan efek luka yang berbekas seperti kerutan pada area sekitar kulit. (Kazuki, 2012). Lalu ada plasto adalah bahan berbentuk padat seperti lilin mainan yang memiliki daya lekat lebih kuat. Bahan ini sangat efektif untuk bahan dasar make up 3 dimensi. Plasto diaplikasikan ke kulit lebih mudah dibentuk, namun bila kondisi di lapangan membutuhkan waktu lama plasto akan mudah terlepas (Paningkiran, 2013, p. 114).

Dalam penelitian ini materi tersebut disajikan ke dalam bentuk video pembelajaran, setelah pengambilan sampel untuk data kemampuan awal kemudian media video pembelajaran di uji coba kepada mahasiswa yang sudah melalui mata kuliah tersebut untuk mengetahui hasil belajar dan membuktikan adakah hubungan yang positif dan signifikan antara kemampuan awal mahasiswa mengenai materi tersebut dengan hasil belajar yang diperoleh setelah penggunaan video. Pengambilan data-data tersebut menggunakan bulir soal pertanyaan seputar media pembelajaran dan juga materi, bulir soal di buat berdasarkan instrument aspek penilaian.

Tabel 3.3 Aspek Penilaian Peserta Didik

Aspek Penilaian	Indikator
Aspek Isi / Materi	Kejelasan uraian
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
	Kesesuaian topik dengan uraian
	Kelengkapan materi yang disajikan
	Kejelasan contoh
	Kesesuaian gambar dengan materi
	Kesesuaian contoh dengan materi yang disajikan
	Kecukupan dalam evaluasi
	Media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
Aspek Media	Media dapat meningkatkan rasa keingintahuan siswa
	Media dapat digunakan untuk belajar mandiri
	Kesesuaian dengan karakteristik siswa
	Kecepatan dalam membuka media/ loading
	Kemudahan dalam mengoperasikan media
	Kesederhanaan desain visual
	Kejelasan petunjuk/instruksi penggunaan
	Kesesuaian dengan kemampuan siswa dalam menggunakan
	Pemilihan bahasa Kejelasan suara/dubbing
Interaksi dengan siswa	
Keterbacaan tulisan	
Keharmonisan penggunaan warna	

Sumber : Menurut Walker dan Hess dalam (Cecep Kustandi, 2011, p. 143)

Dari tabel di atas dijadikan instrument acuan untuk membuat butir soal mengenai kemampuan awal belajar dan hasil belajar yang harus berkaitan dengan aspek-aspek tersebut untuk mengetahui dan mengukur seberapa besar hubungan yang di dapat dari

pembelajaran menggunakan media video apakah ada peningkatan antara hasil tersebut atau tidak.

HASIL

Dalam menentukan hasil penelitian ini, penelitian dilaksanakan sesuai dengan tujuan secara sistematis yaitu pertama peneliti harus memperoleh hasil kemampuan awal belajar terlebih dahulu sebelum dilakukannya penerapan media pembelajaran untuk mengetahui hubungannya dengan hasil belajar setelah diterapkan media pembelajaran. Disini data diperoleh menggunakan soal pre test kepada 40 responden mahasiswa berdasarkan instrument media pembelajaran.

Tabel X Hasil analisis kemampuan awal mahasiswa Tata Rias

Kategori	Range	Jumlah Subjek	Persentase (%)
Sangat Rendah	55 – 60	1	2.5
Rendah	61 – 66	5	12.5
Sedang	67 – 72	9	22.5
Tinggi	73 – 78	20	50
Sangat Tinggi	79 – 84	5	12.5
Total		40	100

Data variabel kemampuan awal mahasiswa pada materi rias karakter yang sudah diperoleh rentangan skor dari 55 sampai 84, dari hasil jawaban 40 responden diperoleh dengan skor terendah sebesar 55 dan skor tertinggi sebesar 84. Dari analisis data diketahui skor rata-rata sebesar 72,92. Simpangan baku 5,48, median 74, modus 75, banyaknya kategori kelas 5. Kemudian setelah mengetahui data-data tersebut selanjutnya peneliti mulai menerapkan media pembelajaran untuk mengetahui adakah hubungan yang berpengaruh dan signifikan dan seberapa besar hubungan yang diperoleh karena penerapan media pembelajaran.

Tabel Statistika SPSS Hubungan Antara Kemampuan Awal dengan Hasil Belajar
Correlations

		Hasil Belajar Akhir	Hasil Belajar Awal
Hasil Belajar Akhir	Pearson Correlation	1	.779**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	40	40
Hasil Belajar Awal	Pearson Correlation	.779**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	40	40

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

Dalam perhitungan koefisien regresi persamaan garisnya adalah hasil menunjukkan nilai sig. $0.000 < 0.05$ maka H_0 ditolak dan persamaan garis regresi dapat digunakan untuk prediksi. Kemudian dalam perhitungan koefisien determinasi yang didapat adalah: $r^2 = 0.607$ maka menunjukkan hasil 60.7% variabel kemampuan awal dan variabel kemampuan awal akan menentukan hasil belajar. Berdasarkan tabel Korelasi dalam pearson correlation menunjukkan kesimpulan “Ada hubungan yang positif dan signifikan antara Kemampuan Awal dengan Hasil Belajar”.

Tabel Y analisis hasil belajar mahasiswa Tata Rias

Kategori	Range	Jumlah Subjek	Persentase (%)
Sangat Rendah	69 – 75	2	5
Rendah	76 – 82	5	12.5
Sedang	83 – 89	6	15
Tinggi	90 – 96	24	60
Sangat Tinggi	97 – 100	3	7.5
Total		40	100

Dalam perhitungan koefisien regresi dalam SPSS didapat nilai sig. $0.000 < 0.05$ maka H_0 ditolak dan persamaan garis regresi dapat digunakan untuk prediksi. Data variabel hasil belajar mahasiswa pada materi rias karakter yang sudah diperoleh dengan memberikan soal post test pada perapan media pembelajaran menghasilkan rentangan skor dari 69 sampai 100, dari hasil jawaban 40 responden diperoleh dengan skor terendah sebesar 69 dan skor tertinggi sebesar 100. Dari analisis data diketahui skor rata-rata sebesar 90,17. Simpangan baku 6,92, median 93, modus 94, banyaknya kategori kelas 5. Kemudian setelah mengetahui data-data tersebut telah menunjukkan hasil yaitu : Korelasi antar variabel X dengan Y adalah : $r = 0.806$ dan Koefisien determinansi yang didapat adalah: $r^2 = 0.649$ Yang berarti 64.9% perubahan dari variabel Hasil Belajar ditentukan oleh variabel Motivasi Belajar dan Kemampuan Awal.

SIMPULAN

Menurut analisis data yang di lakukan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan awal mahasiswa dalam materi tata rias karakter menunjukkan hasil sebesar 60.7%. Kemudian setelah penerapan video pembelajaran hasil meningkat menjadi 64.9% yang berarti perubahan dari variabel hasil belajar ditentukan oleh variabel kemampuan awal belajar. Maka dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan yang positif dan signifikan antara kemampuan awal secara bersama-sama dengan hasil belajar yang berarti media pembelajaran memiliki pengaruh yang positif terhadap pembelajaran tata rias karakter dengan hasil belajar yang meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriansih, N. (2016). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Geografi Sman 5 Padang. *Jurnal Spasial: Penelitian, Terapan Ilmu Geografi, dan Pendidikan Geografi*, 5, 83. doi:10.22202/jsl.2016.v%.i1.1600.
- ASTUTI, S. P. (2012). PENGARUH KEMAMPUAN AWAL DAN MINAT BELAJAR. 71.
- Cahyono. (2020). Hubungan antara Kemampuan Literasi Digital dan Efikasi Diri dengan Hasil Belajar Simulasi Digital pada Siswa SMK Taman Harapan 1 Kota Bekasi.
- Cecep Kustandi, B. S. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Dlgital*. Bogor: Ghalia Indonesia, 143. Retrieved 2019
- Daryanto. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Debrenceni, T. (2018). *Special Make-up Effects for Stage & Screen*. Oxford, United Kingdom: Routledge.
- Hidayah, N. (2017). PERANAN KREATIVITAS TERHADAP HASIL BELAJAR NAIL ART. *Jurnal Tata Rias*, III(1), 19. Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtr/article/view/1591>
- Kazuki, K. (2012). *A Complete Guide to Special Effects Makeup*. Toko Book.
- Kuncoro, M. (2003). *Metode Riset untuk Bisnis & Ekonomi*. Jakarta.
- Paningkiran, H. (2013). *Make-up Karakter untuk Televisi dan Film*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- puteri, a. (2020). *Media Pembelajaran Animasi Ilmu Kesehatan Kulit dan Rambut Program Studi Tata Rias Universitas Negeri Jakarta*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan

- Antropologi (SENASPA), 1, 114-119. Retrieved from <https://senaspa.unimed.ac.id/wp-content/uploads/2020/02/12-ANDREA-dkk-114-119.pdf>
- qonitah, z. r. (2020, 05 26). pengembangan video tutorial dalam materi rias fantasi di program studi tata rias. 10. doi:<https://doi.org/10.21009/10.1.1.2009>
- Sagala, S. (2009). Konsep dan Makna Pembelajaran. In Konsep dan Makna Pembelajaran (p. 61). Bandung: Bandung: CV.
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Supiani Titin, S. R. (2019). Rencana Pembelajaran Semester Tata Rias Fantasi. Jakarta: Program Studi Tata Rias.
- Umar, H. (2005). Metode Penelitian Untuk Tesis Dan Bisnis. Jakarta: Grafindo.
- Wati, E. R. (2016). Ragam Media Pembelajaran: Visual, Audio Visual, Computer, Power Point, Internet, Interactive Video. Jakarta: Kata Pena.
- Widaghaprasana. (2010). PROSES PRODUKSI VIDEO. Retrieved from Academia: https://www.academia.edu/4277098/PROSES_PRODUKSI_VIDEO
- Wulandhari, D. E. (2019). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Nail Art Berbasis Audio Visual Pada Mata Kuliah Perawatan Tangan Dan Kaki Di Universitas Negeri Jakarta.