

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEOSCRIBE  
PADA MATA PELAJARAN PENGANTIN TRADISIONAL  
SISWA KELAS XI TATA KECANTIKAN  
SMK PARIWISATA IMELDA  
MEDAN**

**Safani Trimasayu Tanjung<sup>1)</sup> & Nurhayati Tanjung<sup>2)</sup>**  
Email : safanitanjung@gmail.com

**ABSTRAK**

Riset ini dilakukan untuk menentukan kelayakan media pembelajaran yang telah dirancang dengan menggunakan media *videoscribe* pada materi pelajaran sanggul ukel tekuk jogya putri. Jenis riset yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teknik penelitian Research and Development (R&D). Dalam riset ini, objek pemeriksaannya adalah materi pelajaran sanggul ukel tekuk jogya putri yang dikembangkan menggunakan media *videoscribe*. Dan subjek riset ini yaitu peserta didik kelas XI Tata Kecantikan SMK Pariwisata Imelda Medan. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran benar-benar dapat dimanfaatkan baik dari segi pembelajaran, materi maupun tampilan program. Kemungkinan adanya media pembelajaran *Videoscribe* pada mata pelajaran pengantin tradisional dan pada materi sanggul ukel tekuk Jogja Putri tergantung dari penilaian 3 validator ahli materi dan 3 validator ahli media. Hasil evaluasi umum dari ahli materi dengan taraf 92,22% dengan ukuran “sangat baik” dan ahli media dengan taraf 88,52% dengan ukuran “sangat baik”. Terlebih lagi, dapat diduga bahwa media pembelajaran *videoscribe* yang dibuat sepenuhnya layak digunakan untuk mata pelajaran. Pengantin Tradisional khususnya pada materi Sanggul Ukel Tekuk Jogja Putri.

Kata Kunci: *Research and Development (R&D)*, *Videoscribe*, Pengantin Tradisional, Sanggul Ukel Tekuk Jogja Putri

**I. PENDAHULUAN**

SMK Pariwisata Imelda merupakan sekolah menengah kejuruan yang berada dimedan yang memiliki beberapa bagian jurusan, salah satunya adalah perawatan kecantikan yang diharapkan nantinya para peserta didik mampu menguasai bagiannya dan juga, bisa diterapkan nanti saat memasuki dunia kerja. Jurusan tata kecantikan memiliki berbagai mata pelajaran salah satunya mata pelajaran pengantin tradisional dengan bagian sub materi yaitu sanggul ukel tekuk jogya putri. Dimana pada setiap penataan ukel tekuk siswa terlebih dahulu akan mengenal, memahami dan mampu memilih berbagai macam bahan, alat dan kosmetik untuk penataan

sanggul ukel tekuk, mengetahui cara menyasak rambut, mengetahui cara membuat sunggar serta mengetahui cara membentuk sanggul ukel tekuk jogya putri maka untuk terlaksananya peraktek penataan sanggul yang baik, Terdapat tahapan dan bentuk yang berkualitas luar biasa dari setiap sanggul menjadi tanda gaya hidup setiap daerah. Seperti halnya sanggul ukel tekuk, perlu diketahui bahwa sanggul ini berasal dari daerah yogyakarta.

Negara kita Indonesia tidak pernah ketinggalan dalam teknologi untuk mendukung keterampilan dalam melaksanakan berbagai pembelajaran. Ada banyak perangkat

media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru dan orang lain (Badariah, 2019) misalnya, media pembelajaran berupa animasi salah satunya media pembelajaran *VideoScribe* yang dengan mudah diterapkan seorang pendidik dalam melakukan proses pembelajaran secara daring (*online*) pada saat pandemi sekarang ini .

Menurut Nurrita (2018), Pengertian media pembelajaran adalah suatu alat yang memudahkan pendidik dalam tindakan pengajaran dan pembelajaran agar kemampuan dalam menyampaikan pesan kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan hasil belajar siswa lebih baik. Dengan media pembelajaran, sifat pembelajaran meningkat karena tidak hanya pendidik yang aktif dalam memberikan materi kepada siswa tetapi siswa juga dapat antusias di ruang belajar dan terkait dengan siklus pembelajaran sehingga siswa lebih efektif dalam memahami materi. yang telah disampaikan oleh guru.

Menurut Khoirudin (2020), Media *VideoScribe* merupakan pemrograman ini dibuat di tahun 2012 oleh Sparkol, sebuah organisasi yang berlokasi di Inggris. Salah satu media video pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk membantu pembelajaran dan latihan soal adalah media pembelajaran *Videoscribe*. Software ini sangat mudah untuk digunakan dan mendukung apabila digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Konten yang disajikan juga menarik bagi siswa karena software ini dapat memadukan gambar, suara, dan desain dalam satu kesatuan. *VideoScribe* menyediakan fitur-fitur yang beragam seperti teks, animasi,

grafis, music, hingga dubbing suara yang mempermudah guru dalam menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Mengingat hal ini, peneliti perlu mengembangkan media *VideoScribe* untuk membangun kemampuan siswa dan kualitas yang menarik dalam sanggul ukel tekuk pada pengantin tradisional. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti sangat tertarik untuk membuat judul **“Pengembangan Media Pembelajaran VideoScribe Pada Mata Pelajaran Pengantin Tradisional Siswa Kelas XI Tata Kecantikan SMK Wisata Imelda Medan”**.

## II. METODOLOGI PENELITIAN

### A. Tempat dan waktu penelitian

Riset pengembangan dilaksanakan dilingkungan Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan yang beralamat di Jl.Willem Iskandar Pasar V. Medan Estate, Sumatera Utara.

### A. Sasaran Produk Yang Dihasilkan

Subjek yang dimaksud dalam penelitian ini adalah individu, tempat atau sesuatu yang akan dilihat dalam kaitannya dengan Tata Kecantikan SMK Pariwisata Imelda Medan.

Sedangkan objek dari penelitian ini adalah materi sanggul ukel tekuk jogya putri yang dibuat dalam bentuk media *Videoscribe*.

### B. Metode Pengembangan Produk

Penelitian/riset adalah suatu penemuan nyata yang berfungsi untuk meningkatkan sejumlah informasi, penelitian juga merupakan

upaya nyata yang bertahap untuk mencari hal-hal tertentu yang memerlukan inti sari.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan. Sugiyono (2016) Penelitian dan Pengembangan (*Research And Development (R&D)*) yaitu suatu siklus atau langkah dalam mengembangkan suatu produk yang baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Pengembangan yang akan dibuat yaitu pengembangan pada media pembelajaran dengan *software* media *VideoScribe* pada materi pembelajaran Sanggul Ukel Tekuk Jogja putri.

### C. Teknik pengumpulan data

Metode pengumpulan informasi adalah kemajuan utama dalam interaksi penelitian, dengan alasan bahwa motivasi utama di balik penelitian adalah untuk mendapatkan informasi. Metode pengumpulan informasi dalam ujian ini dilakukan dengan menggunakan angket. Alat utama yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dalam pengembangan ini adalah dengan menggunakan survei tentang kemampuan sanggul ukel tekuk Jogja Putri. Alasan menggunakan angket adalah untuk melihat apakah pengembangan media *VideoScribe* pada materi sanggul ukel tekuk siswa kelas XI tata kecantikan SMK Pariwisata Imelda Medan.

### D. Teknik analisis data

Setelah data didapatkan, tahap selanjutnya adalah melakukan pengujian terhadap data tersebut. Penelitian ini lebih menekankan pada kelayakan media *VideoScribe* yang

direncanakan sebagai media pembelajaran keterampilan sanggul ukel tekuk jogya putri, sehingga data dapat dipecah dengan tepat. Untuk menyelidiki data dari angket, maka akan dilakukan :

1. Memvalidasi media kepada para ahli media dan ahli materi.
2. Hasil dari angket yang diisi oleh ahli media dan ahli materi akan diperiksa. Jika masih ada ketidaksesuaian yang diinginkan maka media pembelajaran akan diperbaiki
3. Mengkuantitatifkan hasil validasi dari Ahli Media dan Ahli Materi.
4. Membuat tabulasi datanya dari nilai angket penilaian
5. Rumus yang digunakan adalah

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

Pengukuran dalam pengujian ini mengacu pada skala Likert (Skala Likert), yang masing-masing dibuat menggunakan ukuran 1-5 klasifikasi jawaban, yang masing-masing jawaban diberiskor atau bobot yaitu banyaknyaskor antara 1 sampai 5, dengan rincian seperti tertulis dalam tabel berikut ini :

Nilai	Kriteria	Presentase
A	Sangat Baik	85% ≥ skorr ≤ 100%
B	Baik	69% ≥ skorr ≤ 84 %
C	Cukup Baik	53% ≥ skorr ≤ 68 %
D	Kurang Baik	37% ≥ skorr ≤ 52 %
E	Sangat Kurang Baik	20% ≥ skorr ≤ 36 %

**Tabel 1 Analisis Data**

(Sumber : Sugiyono, 2016)

## III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses pelaksanaan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *Videoscribe* pada mata pelajaran sanggul ukel tekuk jogya putri dilakukan secara

bertahap. Proses pertama dalam kegiatan penelitian ini adalah melakukan analisis kebutuhan guru terhadap pengembangan media pembelajaran *videoscribe* pada materi pelajaran sanggul ukel tekuk jogya putri.

Hasil analisis oleh ahli materi dan ahli media pada setiap aspek penilaian secara keseluruhan ditentukan oleh persentasi pada masing-masing kategori. Hasil penelitian tersebut dianalisis untuk menentukan kelayakan atau tidaknya pengembangan media pembelajaran *videoscribe* pada materi pelajaran sanggul ukel tekuk jogya putri. Adapun persentasi dari hasil penilaian ahli materi dirangkum pada tabel berikut.

No	Indikator	Persentase %	Kriteria
1	Kelayakan Isi	93.33%	SangatBaik
2	Penyajian	93.34%	SangatBaik
3	Kebahasaan	90.00%	SangatBaik
<b>Rata – rata</b>		<b>92.22%</b>	<b>SangatBaik</b>

**Tabel 2 Hasil Penilaian Ahli Materi**

Materi pengembangan media pembelajaran *videoscribe* pada materi pelajaran sanggul ukel tekuk jogya putri berdasarkan tiga aspek yaitu dengan persentase 92.22%,Aspek kelayakan isi (93.33%),aspek penyajian (93.34%)dan aspek kebahasaan (90.00%). Secara keseluruhan ketiga aspek ini termasuk ke dalam kriteria “Sangat Baik” Hasil rata-rata nilai dari ahli materi I,II dan III dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



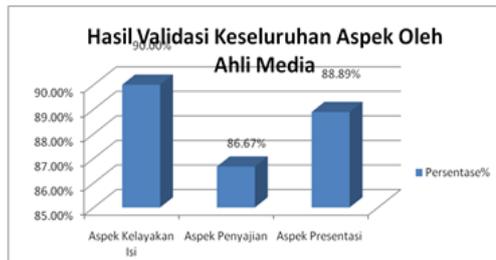
**Grafik 1 hasil Validasi Keseluruhan Aspek Oleh Ahli Materi**

Berdasarkan hasil nilai dari ahli materi I,II dan III mengatakan bahwa pengembangan media *Videoscribe* pembelajaran pada materi sanggul ukel tekuk jogya putri secara keseluruhannya tergolong “Sangat Baik” dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, tetapi terdapat beberapa saran dan masukan untuk lebih meningkatkan kelayakan dari pada produk media pembelajaran ini.

No	Indikator	Persentase %	Kriteria
1	Kelayakan Isi	90.00%	Sangat Baik
2	Penyajian	86.67%	Sangat Baik
3	Presentasi	88.89%	Sangat Baik
<b>Rata-Rata</b>		<b>88.52%</b>	<b>Sangat Baik</b>

**Tabel 3 Hasil Penilaian Ahli Media**

nilai yang diperoleh dari ahli media I,II dan III pada pengembangan media *Videoscribe* pada materi sanggul ukel tekuk jogya putri berdasarkan tiga aspek yaitu dengan persentase 88.52%. Pada aspek kelayakan isi (90.00%),Aspek penyajian (86.67%) dan Aspek presentasi (88.89%). Secara keseluruhan ketiga aspek tersebut tergolong kdalam kriteria “ Sangat Baik ” dan inilah hasil rata-rata penilaian ahli media I,II dan III dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



**Grafik 2 Hasil Validasi Keseluruhan Aspek Oleh Ahli Media**

#### IV. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

##### A. Kesimpulan

Dari hasil yang telah dijelaskan bahwa rumusan, tujuan, hasil dan pembahasan penelitian pengembangan pada media pembelajaran *videoscribe* mata pelajaran Pengantin Tradisional dapat disimpulkan sebagai berikut: pada bagian ini dapat dirangkum bahwa media pembelajaran yang menggunakan aplikasi *videoscribe* yang telah dikembangkan sangat layak digunakan untuk materi sanggul ukel tekuk jogya putri kepada siswa kelas XI Tata Kecantikan disekolah SMK Pariwisata Imelda Medan. Berdasarkan dari hasil penilaian dari ahli materi I, II dan III diperoleh persentase 92.22% dengan kriteria “Sangat Baik” dan penilaian dari ahli media I, II dan III diperoleh dengan persentase 88.53% dengan kriteria “Sangat Baik”.

##### B. IMPLIKASI

Dari hasil penelitian dan dari kesimpulan penelitian ini diberikan implikasi yaitu sebagai berikut:

- Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan terhadap media pembelajaran, dimana hasil yang

normal dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran yang akan dimanfaatkan oleh pengajar sebagai alat untuk menyampaikan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

- Berdasarkan pendahuluan dari tiga ahli media (validator media), media pembelajaran *videoscribe* ini disebut unggul. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *videoscribe* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Padahal, pendidik sebenarnya perlu meningkatkan kapasitasnya untuk memanfaatkan atau membuat media pembelajaran yang unggul, dengan alasan perlu adanya perhatian yang wajar bagi siswa agar dapat menarik dalam siklus pembelajaran.

##### C. SARAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian lanjutan ini, media pembelajaran *videoscribe* tentang materi sanggul ukel tekuk di SMK Pariwisata Imelda Medan, diusulkan beberapa ide, khususnya sebagai berikut:

- Media pembelajaran *videoscribe* dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran, khususnya materi sanggul ukel Jogya Putri, karena kegiatan tersebut dapat memberikan kritik yang lebih baik kepada siswa dan siswa menjadi lebih tertarik untuk mempelajari sanggul ukel tekuk Jogya Putri.
- Pendidik berperan sebagai fasilitator pengganti. Oleh karena itu, guru memanfaatkan pemanfaatan media pembelajaran

sehingga latihan pembelajaran yang dilakukan akan lebih bermakna dan dapat meningkatkan hasil belajar yang berdaya guna.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Air, Jon & Dkk. (2014). *Video Scribing How Whiteboard Animation Will Get You Heart*. Bristol, Uk : Sparkol Books.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Badariah, dkk. (2019). *Pembelajaran Tematik Menggunakan Media Video Scribe Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*, 07(01), 12.
- Elsa, R. M. (2016). *Analisis Kemampuan Membuat Sanggul Ukel Tekuk Siswa Kelas XI Tata Kecantikan Smk Negeri 8 Medan*.
- Irtawijajanti, Sri (2018). *Sanggul Tradisional*. Jakarta :
- Pendidikan Vokasional Tata Rias
- Khoirudin, Moch Agung. (2020). *7 Media Pembelajaran Interaktif*. Sidoarjo : Nizamia Learning Center.
- Munawwarah, R. A. (2019). *Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran*, 08(02), 8.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Nuritta, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, 03(01), 17.
- Prasetya, Perdana. (2015). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Ombak
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta.