

Turnitin Jurnal Marnala Desi Almaida ke-2

by Marnala Desi Almaida

Submission date: 26-Feb-2022 05:37PM (UTC+0700)

Submission ID: 1771346026

File name: JURNAL_DESSY_RAMADHANI_-_MARNALA_TOBING_-_ALMAIDA_VEBIBINA.docx (107.75K)

Word count: 1951

Character count: 13025

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL MAKE UP KARAKTER TUA PADA PEMBELAJARAN RIAS WAJAH KHUSUS DAN KREATIF

Marnala Tobing¹, Dessy Ramadayani², Almaida Vebibina³,
Email: marnalatobing@unimed.ac.id, Dessyramadani21@gmail.com,
almaidavebibina@unimed.ac.id

Abstract

This research was conducted to produce video tutorial that are suitable for on old character makeup materials. This research model uses Research and Development (R&D). The sample in this study is class XI Tata Beauty SMK Awal Karya Pembangunan Galang. The data analysis in this study uses quantitative descriptive analyzed using descriptive statistical systems. Data collection is using questionnaires, observations, interviews. The results of research showed that for expert measurements the material obtained an average score of 90.3% with an excellent category, while the measurement of media experts obtained an average score of 90.2% with an excellent category. This medium is very well developed because it obtains an average score percentage (mean) of 90.25% from the measurements of material experts and media experts.

Keywords : Video Tutorial, Make up Old Characters

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan produk video tutorial yang layak digunakan pada materi make up karakter. Model penelitian ini menggunakan *Research and Development* (R&D). Sampel pada penelitian ini adalah kelas XI Tata Kecantikan SMK Awal Karya Pembangunan Galang. Analisis data pada penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif yang dianalisis menggunakan sistem statistik deskriptif. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner, observasi, wawancara. Hasil penelitian menunjukkan untuk pengukuran ahli materi memperoleh skor rata-rata sebesar 90,3% dengan kategori sangat baik, sedangkan pengukuran ahli media memperoleh skor rata-rata sebesar 90,2% dengan kategori sangat baik. Media ini sangat baik dikembangkan karena memperoleh persentase skor rata-rata (mean) 90,25 % dari pengukuran ahli materi dan ahli media.

Kata Kunci : Video Tutorial, Make up Karakter Tua

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi memiliki pengaruh yang meluas diberbagai bidang salah satunya dalam dunia pendidikan. Era digital menawarkan kemudahan bagi pengguna pendidikan tinggi dalam kegiatan akademik. Pemanfaatan kemajuan teknologi memiliki perubahan yang signifikan dalam dunia Pendidikan.

Hal tersebut dapat mendorong dampak positif dan dampak negatif yang dihasilkan. Dalam penyesuaian kemajuan teknologi memiliki pengaruh yang positif terhadap pengembangan mutu kualitas lulusan pendidikan tinggi. Kemajuan teknologi juga dapat menimbulkan perubahan negatif pada nilai, norma, aturan dan moral kehidupan sumber daya lulusan perguruan tinggi.

²¹ Peningkatan kualitas lulusan yang berdaya saing di era global merupakan salah satu tantangan bagi pihak penyelenggara pendidikan. Salah satu penyelenggara pendidikan menghasilkan SDM⁴ yang memiliki kompetensi dan *skill* adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) ialah sekolah yang menciptakan lulusan yang kompeten dibidangnya untuk langsung memasuki dunia kerja. SMK Awal Karya Pembangunan Galang salah satu sekolah kejuruan di Deli Serdang merupakan suatu institusi pendidikan yang mengembangkan kurikulum 2013. Sekolah ini memiliki program keahlian, salah satu diantaranya adalah Tata Kecantikan. Dalam program keahlian Tata¹³ Kecantikan terdapat mata pelajaran tata rias wajah khusus dan kreatif. Salah satu kompetensi dasar dalam mata pelajaran Rias Wajah Khusus dan Kreatif adalah materi *Make up* Karakter Tua.

Penekanan materi *make up* karakter tua yang perlu diperhatikan adalah mengidentifikasi alat dan kosmetik yang digunakan serta memahami teknik-teknik dalam mengaplikasikan *make up* karakter tua. Siswa membutuhkan pemahaman yang luas untuk memahami teknik-teknik dalam mengaplikasikan *make up* karakter tua dimana bagian-bagian dari teknik tersebut adalah membuat garis kerutan di wajah, melakukan pembauran pada garis kerutan serta mengaplikasikan concealer pada daerah sekitar garis kerutan agar garis kerutan dapat terlihat seperti nyata dan natural.

Perlunya kreatifitas guru¹⁹ dalam memanfaatkan kemajuan teknologi dalam kegiatan pembelajaran berfungsi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pesan pembelajaran dapat tersampaikan melalui media pembelajaran. Media pembelajaran yang memiliki manfaat bagi siswa adalah video tutorial. Melalui pemanfaatan media video pembelajaran

dapat mempermudah siswa memahami materi *make up* karakter tua.

Menurut Ega Rima Wati (2016) media video pembelajaran memiliki keunggulan dapat menarik perhatian karena isi video yang ditampilkan dapat menambah informasi bagi penonton. Media video dapat menggantikan kegiatan demonstrasi yang sering dilakukan didalam kelas karena memiliki keunggulan dua komponen yang saling bersatu yaitu suara dan gambar yang bergerak nyata. Media tersebut juga memiliki nilai kepraktisan yang baik karena dapat diputar berulang-ulang oleh siswa serta dapat disimpan pada komputer atau handphone. Suara ada dalam video juga dapat diatur dan disesuaikan serta penghentian video dapat dikontrol sesuai dengan keinginan.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti berkeinginan melakukan riset dengan judul Pengembangan Media Video Tutorial *Make Up* Karakter Tua Siswa Kelas XI di SMK Awal Karya Pembangunan Galang¹⁵. Melalui penggunaan media video tutorial diharapkan akan menjadi salah satu solusi dari permasalahan kegiatan pembelajaran materi *make up* karakter tua.

METODOLOGI PENELITIAN⁴

Penelitian dilakukan di Kelas XI Tata Kecantikan SMK Awal Karya Pembangunan Galang yang beralamat di Jl. Pendidikan Lingkungan VI Galang, Kota Deli Serdang. Riset ini dilaksanakan menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D). Model pengembangan (R&D) mendefinisikan suatu tahapan yang akan dilakukan peneliti dalam menghasilkan desain produk untuk dinilai keefektifan produk tersebut agar¹¹ dapat digunakan khalayak banyak. Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah kegiatan riset dasar untuk mencari tahu apa yang dibutuhkan pengguna kemudian

dikembangkan dengan menghasilkan produk yang sebelumnya telah diuji keefisiensinya (Putra, 2013). Menurut Sugiono (2016) Research dan Development (R & D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu kemudian menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan pendapat tersebut penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode penelitian (R&D), dimana prosedur penelitian dan pengembangan mengadaptasi dari langkah-langkah Borg & Gall dengan dilakukannya pembatasan. Dalam hal ini peneliti menyederhanakan model R&D menjadi 4 langkah yang disesuaikan dengan tujuan penelitian yang dicapai digambarkan seperti berikut:



1. Tahap pengumpulan data

Pengumpulan masalah dilakukan agar dapat mengetahui potensi dan masalah yang terjadi pembelajaran. Mengidentifikasi potensi dan masalah pada kelas XI Tata Kecantikan SMK AKP Galang dilakukan dengan observasi dan analisis guru melalui angket yang diberikan. Angket ini berisi pernyataan-pernyataan tentang potensi dan masalah pada siswa dan guru.

2. Tahap perencanaan

Pada tahap perencanaan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Mengidentifikasi analisis kebutuhan guru
- b. Mengidentifikasi kurikulum yang digunakan
- c. Mengidentifikasi fasilitas dan peralatan yang tersedia
- d. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran
- e. Mengidentifikasi isi atau materi pembelajaran
- f. Mengidentifikasi nilai siswa

3. Tahap pengembangan produk

Tahap pengembangan produk penulis melakukan pengumpulan bahan, mendesain produk, dan menentukan software yang akan digunakan.. Bahan ini meliputi video tutorial hasil shooting, menyisipkan gambar dan perekaman audio. Pembuatan video menggunakan aplikasi *Inshot* dengan menyisipkan suara, gambar, tulisan, *Sound effect* dan musik instrumen pada video dan menggunakan aplikasi tambahan canva untuk mendesain tampilan video. Selanjutnya diedit dan di-*expor* ke format MP4.

4. Tahap validasi

Validasi merupakan prosedur yang menentukan apakah produk penelitian ini memiliki kelayakan dalam penggunaan sebagai media pembelajaran. Pada tahap ini, media pembelajaran diuji untuk mengetahui kualitas media.

5. Produksi Media

Setelah dilakukan revisi terhadap produk media berdasarkan penilaian kelayakan yang dinyatakan oleh ahli materi dan ahli media, maka dapat diproduksi dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada materi Make up Karakter tua.

Pada penelitian ini didapat 2 jenis data, yaitu data kuantitatif yang berisikan tanggapan siswa sebagai dasar untuk penyempurnaan produk yang dikembangkan dan data kuantitatif diperoleh dari penilaian validator menggunakan lembar validasi kemudian dianalisis menggunakan sistem statistik deskriptif dengan cara mencari rata-rata hasil penilaian. Data kuantitatif yang berupa pernyataan sangat tidak baik, tidak baik, cukup baik, baik, sangat baik diubah menjadi data kuantitatif dengan skor penilaian nilai 1-5. Menurut (Sugiyono, 2019) kriteria penilaian secara deskriptif presentase dengan rumus sebagai berikut :

$$X = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

Hasil penilaian secara deskriptif persentase diterjemahkan dalam tabel sebagai berikut :

Nilai	Kriteria	Interval
A	Sangat Baik atau Sangat Setuju	$81\% \leq \text{Skor} \leq 100\%$
B	Baik atau Setuju	$69\% \geq \text{skor} \leq 80\%$
C	Cukup Baik atau Kurang Setuju	$53\% \geq \text{skor} \leq 68\%$
D	Kurang baik atau Kurang Setuju	$37\% \geq \text{skor} \leq 52\%$
E	Sangat Kurang Baik atau Tidak Setuju	$20\% \geq \text{skor} \leq 36\%$

(Sumber: Sugiyono 2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Kebutuhan Guru

Pada langkah pertama sebelum dilakukan pengembangan media video tutorial *make up* karakter tua di SMK Awal Karya Pembangunan Galang, penulis melakukan analisis kebutuhan guru. Hasil analisis angket menunjukkan bahwa guru

membutuhkan media yang tepat untuk menjelaskan materi *make up* karakter tua. Hal ini dikarenakan siswa lebih mudah belajar dengan bantuan media gambar yang bergerak seperti media video tutorial. Media ini dapat digunakan pada pembelajaran tatap muka maupun daring.

2. Pengembangan Produk

Selanjutnya, dilakukan tahap pengembangan produk dengan melakukan beberapa revisi terhadap produk agar produk layak untuk digunakan. Produk media video tutorial *make up* karakter tua direvisi oleh peneliti berdasarkan penilaian ahli materi pembelajaran. Revisi pada kualitas materi dan kualitas produk media pembelajaran dilakukan sebanyak 3 kali.

3. Hasil Analisis Kualitas Materi

Media video tutorial yang dikembangkan telah memiliki kelayakan dengan penilaian pada semua aspek menunjukkan persentase rata-rata 90,3 % termasuk kategori sangat baik. Pada penilaian aspek kesesuaian materi memiliki skor persentase sebesar 91,7% dan termasuk kategori "Sangat baik". Untuk persentase aspek kemudahan untuk dipahami sebesar 90,0% dan termasuk kategori "Sangat baik". Untuk persentase aspek kebermanfaatan materi memperoleh skor sebesar 90,0% dan termasuk dalam kriteria "Sangat baik". Untuk persentase aspek komunikasi Bahasa memperoleh skor sebesar 93,3% dan termasuk kategori "Sangat baik". Untuk persentase aspek kelengkapan materi memperoleh skor sebesar 86,7% termasuk kategori "Sangat baik".

Hasil Validasi oleh Ahli Materi

No.	Aspek	Ahli Materi			Jumlah Skor	Persentase Skor (%)	Kriteria
		1	2	3			
1.	Kesesuaian Materi	18	19	18	55	91,7	Sangat Baik
2.	Kemudahan untuk dipahami	9	10	8	27	90,0	Sangat Baik
3.	Kebermanfaatan Materi	20	17	17	54	90,0	Sangat Baik
4.	Komunikasi Bahasa	9	10	9	28	93,3	Sangat Baik
5.	Kelengkapan Materi	15	12	12	39	86,7	Sangat Baik
Rata-rata Presentase skor (%)						90,3	Sangat Baik

4. Hasil Analisis Kualitas Media

Hasil analisis kualitas media video tutorial materi make up karakter tua yang dikembangkan telah memiliki kelayakan dengan penilaian pada semua aspek menunjukkan persentase rata-rata sebesar 90,2 % termasuk kategori sangat baik. Pada penilaian aspek kemudahan penggunaan memperoleh skor sebesar 88,0% dan termasuk kategori “sangat baik”. Untuk persentase aspek kelengkapan informasi memperoleh skor sebesar 90,0% termasuk kategori “sangat baik”. Untuk persentase aspek kualitas audio memperoleh skor sebesar 86,7% termasuk kategori “sangat baik”. Untuk persentase aspek kualitas tampilan video memperoleh skor sebesar 96,0% termasuk kategori “sangat baik”

Hasil Validasi oleh Ahli Media

No.	Aspek	Ahli Materi			Jumlah Skor	Persentase Skor (%)	Kriteria
		1	2	3			
1.	Kemudahan Penggunaan	22	22	22	66	88,0	Sangat Baik
2.	Kelengkapan Informasi	9	9	9	27	90,0	Sangat Baik
3.	Kualitas Audio	15	13	11	39	86,7	Sangat Baik
4.	Kualitas Tampilan Video	24	24	24	72	96,0	Sangat Baik
Rata-rata Presentase skor (%)						90,2	Sangat Baik

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dikemukakan sebelumnya maka disimpulkan bahwa pengembangan media video tutorial *make up* karakter tua pada rias wajah khusus dan kreatif dikategorikan sangat baik dan layak digunakan menurut validator. Penilaian kelayakan media dilakukan oleh validator yang ahli dibidangnya dengan memberikan penilaian berupa angket. Berdasarkan hasil perolehan penilaian yaitu materi skor penilaian sebesar 90,3% termasuk kategori “sangat baik”. Sedangkan hasil penilaian oleh ahli media diperoleh skor sebesar 90,2% termasuk kategori “sangat baik”.

20

SARAN

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh pada penelitian pengembangan media video tutorial *make up* karakter tua di SMK Awal karya Pembangunan galang, berikut ini saran yang dapat diberikan diantaranya :

1. Media video tutorial dapat dipergunakan guru dalam memberikan materi pelajaran, khususnya pada materi *make up* karakter tua karena media video tutorial ini dapat digunakan pada sistem pembelajaran *online* maupun *offline*.
2. Media pembelajaran yang sejenis dapat dikembangkan lebih lanjut dengan materi pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A (2013). *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Baiq Ade Irma Willi Yana, Y.N (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif pada Mata Pelajaran Teknik Animasi 2*

- Dimensi. *Jurnal Pendidikan Informatika*, 52-58
- Emzir (2013), *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Depok: PT. Raja Grafindo Persada
- Ermavianti, D., & Susilowati, A. (2018). Perawatan Tangan, Kaki, Nail Art, dan Rias Wajah Khusus dan Kreatif. Yogyakarta: Andi
- Habibah, L.F. (2018). Pemanfaatan Media Video Tutorial Rias Wajah Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Merias Wajah Bagi Siswa Tata Kecantikan Rambut SMK Negeri 1 Sooko. 92-100
- Lis Paroda, B. S (2019). Pengaruh Pembelajaran Video Tutorial Terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Ilmiah Teknologi*.
- Mahmudah, A, & Putikaningsih, A (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri Tempel Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 97-111.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (kajian terhadap Langkah-langkah pemilihan media dan instrumentasinya dalam pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*
- Mandalika. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran pada mata kuliah tata rias pengantin Indonesia. *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*. Volume 20 (1) 85-92
- Munaidi. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Refensi.
- Nikmah, I. (2010). *Panduan Tata Rias Kecantikan Wajah Terkini*. Yogyakarta: Flash Book
- Paningkiran, H. (2019). *Make up Karakter*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Purwaningsih, Y. (2012). *Tata Rias Karakter Tikus Dalam Cerita Cinderella pada Pagelaran Fairy Tales of Fantasy*. Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
- Putra. I.E (2013). Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif. *Jurnal TEKNOIF*, 20-25
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin : Antasari Press
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta : Kencana Prenadamedia Group.
- Sadriaman, A. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.



Turnitin Jurnal Marnala Desi Almaida ke-2

ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

23%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

eprints.uny.ac.id

Internet Source

4%

2

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

3%

3

ejournal.radenintan.ac.id

Internet Source

2%

4

id.123dok.com

Internet Source

2%

5

123dok.com

Internet Source

2%

6

Dewi Setiawati. "Pengaruh Implementasi Sistem Manajemen Mutu ISO 9001:2008 Dan Kemampuan Mengajar Widyaaiswara Terhadap Kompetensi Lulusan Diklat", Jurnal Konseling dan Pendidikan, 2016

Publication

1%

7

www.researchgate.net

Internet Source

1%

8

e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id

Internet Source

1 %

9

Devit Satria, Lidya Wati. "Perancangan Ujian Online Menggunakan Model Computer Based Assesment Berbasis Client-Server (Studi Kasus : SMA PGRI Kota Payakumbuh)", INOVTEK Polbeng - Seri Informatika, 2016

Publication

1 %

10

garuda.ristekbrin.go.id

Internet Source

1 %

11

docplayer.info

Internet Source

1 %

12

ejournal.unesa.ac.id

Internet Source

1 %

13

jptam.org

Internet Source

1 %

14

Siti Dewi Ambarwati, Uyu Mu'awwanah, Oman Farhurohman. "PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI", Primary : Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar, 2019

Publication

<1 %

15

chochobean.blogspot.com

Internet Source

<1 %

core.ac.uk

16

Internet Source

<1 %

17

ejurnal.undana.ac.id

Internet Source

<1 %

18

eudl.eu

Internet Source

<1 %

19

pt.scribd.com

Internet Source

<1 %

20

text-id.123dok.com

Internet Source

<1 %

21

unesa.ac.id

Internet Source

<1 %

22

Jhoni Lagun Siang, Bahrudin Hasan, Lukman Tamhir. "Video Development as Supporting Learning Media for Teachers at SMP Negeri 5 Tidore Islands [Pengembangan Video Sebagai Penunjang Media Pembelajaran Bagi Guru di SMP Negeri 5 Tidore Kepulauan]", Proceeding of Community Development, 2019

Publication

<1 %

23

id.scribd.com

Internet Source

<1 %

Exclude bibliography ☒ On