

## PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN RIAS KARAKTER PADA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TATA RIAS

*Irmiah Nurul Rangkuti<sup>1</sup>, Harun Sitompul<sup>2</sup>, Naeklan Simbolon<sup>3</sup>*

<sup>1</sup>Program Studi Tata Rias, FT Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara

<sup>2</sup>FT Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara

<sup>3</sup>FIP Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara

*missirmiahnurul@gmail.com*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan media video pembelajaran rias karakter yang layak digunakan, mudah dipelajari mahasiswa dan dapat dipakai untuk pembelajaran individual, (2) mengetahui keefektifitasan media video pembelajaran rias karakter yang dikembangkan pada materi rias karakter. Penelitian pengembangan yang menggunakan model produk Borg dan Gall yang dipadu dengan model pengembangan pembelajaran Dick dan Carey. Hasil penelitian menunjukkan: (1) media video pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran rias karakter pada program studi pendidikan tata rias universitas negeri medan, (2) terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar mahasiswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media video pembelajaran rias karakter dengan hasil belajar mahasiswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media belajar buku teks. Hal ini ditunjukkan dengan hasil pengolahan data ( $t_{hitung}=3,285$ ) pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dengan  $dk$  56 diperoleh ( $t_{tabel} = 1,67$ ), sehingga ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ), efektivitas penggunaan media video pembelajaran rias karakter = 80,46%. Hasil belajar kelompok mahasiswa yang dibelajarkan tanpa menggunakan media video pembelajaran rias karakter sebesar 71,72%. Dari data ini membuktikan bahwa penggunaan media video pembelajaran rias karakter lebih efektif dalam meningkatkan kompetensi dan pengetahuan mahasiswa pada pembelajaran rias karakter dari pada tanpa menggunakan media video pembelajaran.

**Kata Kunci:** media video pembelajaran, rias karakter, pendidikan tata rias

**Abstract:** This study aims to: (1) produce a suitable use of character makeup learning video media, easy for students to learn and can be used for individual learning, (2) to find out the effectiveness of media character makeup learning videos developed in character makeup material. Development research using the Borg and Gall product model combined with the learning development model of Dick and Carey. The results of the study showed: (1) learning video media is feasible to use in character makeup learning in the field state university education education program, (2) there are significant differences between student learning outcomes learned using the character makeup video learning media with student learning outcomes which was learned by using media learning textbooks. This is indicated by the results of processing data ( $t_{count} = 3.285$ ) at the significance level  $\alpha = 0.05$  with  $dk$  56 obtained ( $t_{table} = 1.67$ ), so that ( $t_{count} > t_{table}$ ), effectiveness of using media character makeup learning videos = 80.46%. The learning outcomes of the group of students who were taught without using the character makeup learning video media amounted to 71.72%. From these data prove that the use of character makeup learning video media is more effective in increasing students' competence and knowledge in character makeup learning than without using learning video media.

**Keywords:** learning video media, character makeup, makeup education

### PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas pembelajaran di perguruan tinggi, khususnya di lembaga pendidikan tenaga kependidikan masih dan harus terus ditingkatkan. Namun, dalam penyelenggaraan pembelajaran Tata Rias di FT

Unimed banyak kendala-kendala yang dihadapi oleh tim dosen antara lain: (1) Alat-alat pembelajaran telah tersedia dengan baik dan mengikuti perkembangan IPTEK namun alat-alat pendukung perkuliahan seperti LCD kurang dimanfaatkan untuk menciptakan suasana

belajar yang inovatif dan menyenangkan. Situasi pembelajaran yang terlihat di kelas yakni dosen menjelaskan materi pembelajaran dengan metode demonstrasi rias wajah karakter secara langsung, hal ini menghabiskan waktu kurang lebih 3 sks, sehingga saat dosen mendemonstrasikan rias wajah karakter aktivitas mahasiswa hanya melihat dan mendengarkan penjelasan dari dosen tanpa adanya aplikasi materi secara langsung, padahal jika fasilitas prasarana pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan baik maka pembelajaran dapat menjadi lebih mudah dan menyenangkan (2) materi/bahan ajar sudah tersedia namun jumlah koleksi buku dan modul di perpustakaan untuk materi rias karakter hanya berjumlah sepuluh judul buku sehingga masih sangat kurang untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa dalam pembelajaran. Buku yang terdapat di perpustakaan mayoritas dicetak tanpa warna sehingga sulit bagi mahasiswa untuk memahami isi buku, (3) mahasiswa tidak/kurang kreatif dan inovatif dalam pengembangan hasil praktek, hal ini dapat dilihat dari kurang berkembangnya tema-tema karakter yang diusung mahasiswa dalam praktek rias karakter. Tema riasan yang diangkat oleh mahasiswa masih sebatas tema-tema yang di suguhkan oleh dosen tanpa ada pengembangan tema, (4) minimnya waktu dan frekuensi perkuliahan yakni hanya sebanyak 3 sks dalam satu minggu, dan (5) media video pembelajaran yang sesuai kebutuhan mahasiswa dan dosen perlu dikembangkan, hal ini mengingat bahwa minimnya waktu perkuliahan mahasiswa dan masih sangat kurangnya media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran rias karakter. Media video pembelajaran rias karakter dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi belajar dengan waktu yang lebih singkat dengan tidak mengurangi bahan kajian materi pembelajaran sebab dirancang untuk memenuhi standar kompetensi yang harus dicapai oleh mahasiswa. Namun yang menjadi kendala pada prodi pendidikan tata rias Unimed adalah sulitnya merancang pembelajaran yang dikemas dalam bentuk media, khususnya media video pembelajaran.

Berdasarkan kendala-kendala yang telah dipaparkan di atas maka peneliti merasa bahwa pengembangan media belajar dalam bentuk video pembelajaran merupakan masalah yang paling urgen, sebab mengingat sulitnya mendapatkan media video pembelajaran yang

sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan dosen dalam pembelajaran rias karakter sedangkan fasilitas pendukung untuk memutar media telah tersedia dengan baik di program studi pendidikan tata rias Unimed. Dengan adanya media belajar yang baik kendala-kendala lainnya yang ditemui mayoritas dapat diatasi seperti kurangnya bahan ajar dan buku-buku penunjang pembelajaran sebab media pembelajaran dapat menggantikan peran buku sebagai media belajar konvensional menjadi lebih menyenangkan. Melalui media pembelajaran yang baik maka waktu dosen untuk menjelaskan materi belajar akan lebih ringkas, dan mahasiswa dapat langsung mempraktekkan materi pembelajaran yang disajikan oleh dosen sehingga mahasiswa dan dosen membutuhkan media video pembelajaran yang dapat membantu dalam proses pembelajaran mata kuliah rias karakter.

### **Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Gerlach dan Elly (1980: 244) mengungkapkan bahwa "*media is a channel of communication. Derived from the latin word for 'between', the term refers to anything that carries information between a source and a receiver*". Dari pengertian di atas dapat kita garis bawahi bahwa media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya video, televisi, computer dan lain sebagainya. Alat-alat tersebut merupakan media manakala digunakan untuk menyalurkan informasi yang akan disampaikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media adalah perantara untuk menyampaikan pesan tertentu dari pengirim (*sender*) ke penerima pesan (*receiver*).

Selanjutnya AECT (*Association of Educational and Communication Technology*) pada tahun 2004 mengemukakan bahwa: "*Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources*". Yang dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai berikut "Teknologi Pembelajaran adalah studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja melalui penciptaan, penggunaan, dan pengaturan proses dan sumber daya teknologi".

Berdasarkan kedua defenisi di atas maka dapat terlihat perbedaan antara defenisi media dan defenisi media pembelajaran terletak pada pesan atau isi yang ingin disampaikan. Artinya apapun itu asal berisikan tentang pesan-pesan pendidikan maka dapat dikategorikan dalam media pendidikan atau media pembelajaran. Jadi, buku dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran jika ia berisikan tentang informasi-informasi pendidikan. Demikian juga dengan perangkat lainnya seperti radio, televisi, komputer, dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran manakala mengandung pesan pendidikan. Namun dalam konteks ini Sanjaya (2012:34) menegaskan bahwa media bukan hanya sekedar informasi beserta alatnya, akan tetapi juga proses mempelajarinya, sebab informasi atau pesan yang hanya diketahui hasil pemberitahuan orang lain, tidak akan menjadikan informasi tersebut menjadi bermakna dalam hidupnya. Dengan demikian sebagai perantara media juga meliputi berbagai pengalaman untuk memahami materi pelajaran.

Selanjutnya, Gerlach dan Ely (1980: 54) menyatakan “ *A medium, conceived is any person, material or even that establish condition which enable the learner to acquire knowledge, skill and attitude.*” Menurut Gerlach secara umum media (pembelajaran) itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi dalam pengertian ini media pembelajaran bukan hanya terpaku pada alat perantara seperti TV, radio, *slide*, bahan cetakan tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar.

Sependapat dengan pandangan Gerlach, Gagne (1983:49) juga menyatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai komponen yang ada dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Lingkungan itu sendiri cukup luas seperti laboratorium multimedia, perpustakaan, atau mungkin apotek hidup yang terdapat di halaman sekolah dan lain sebagainya. Novian (2005:64) menyatakan bahwa semakin banyak tujuan pembelajaran yang bisa dibantu dengan media pembelajaran maka semakin baiklah proses belajar mengajar.

### **Kompetensi keahlian Rias Karakter**

Menurut Kustanti (2008:18) kompetensi keahlian rias karakter adalah kompetensi yang harus dimiliki mahasiswa

untuk merubah penampilan seseorang dalam hal umurnya, bangsa, sifat-sifat atau rupa wajah. Perubahan bisa menyangkut satu daripada unsur-unsur itu atau menyangkut suatu kombinasi daripada unsur itu. Rias karakter dimaksudkan untuk membantu aktor atau pemain menggambarkan suatu peranan dengan membuat menyerupai muka peranan watak yang dimainkan. Riasan ini dipergunakan untuk persiapan-persiapan acara siaran televisi, film, sandiwara, dengan prinsip: (1) memberikan gambaran yang nyata kepada penonton: Rias karakter bertujuan untuk menggarap riasan wajah untuk merubah penampilan seseorang sesuai dengan peran yang dimainkan. Seorang pemain jangan sampai terlihat bahwa itu adalah keterampilan dari seni merias wajah. Riasan wajah harus terlihat alami, (2) berikan riasan wajah yang sesuai dengan proporsi wajah seseorang, jangan sampai riasan wajah tersebut mengganggu wajah pemain itu sendiri, (3) rias karakter ini diperuntukkan bagi penonton, tidak untuk pemain lain. Seorang pemain terlihat dari jauh, yaitu di atas panggung, ataupun di bawah sinar lampu, maka riasan ini harus diperhitungkan dengan pengaruh (efek) yang ditimbulkan oleh *lighting* dan jarak antara pemain dengan penonton, (4) mempergunakan rias karakter sebagai bantuan akting, bukan sebagai pengganti akting. Selain itu, permainan warna merupakan satu faktor yang utama untuk menentukan berhasil atau tidaknya suatu riasan wajah, karena setiap warna mempunyai tugasnya sendiri-sendiri untuk menciptakan hasil yang dikehendaki dalam membuat dan menonjolkan suatu karakter. Yang termasuk dalam kategori rias karakter yakni : (1) karakter dasar, sebagai pengenalan anatomi muka (tengkorak), (2) karakter orangtua, (3) karakter dewasa untuk laki-laki (penambahan kumis, jenggot, dan jambang), (4) karakter cacat (luka, tragedi), (5) karakter badut, (6) karakter *halloowen*, (7) karakter binatang, dan lain sebagainya.

Berdasarkan kategori rias karakter di atas maka penelitian ini akan memfokuskan pada rias karakter orangtua yakni dengan mengambil tema nenek sihir. Nenek sihir yang akan dibuat adalah karakter nenek sihir yang tua dan kejam, maka akan terdapat penegasan pada daerah kerutan pada dahi, pipi, mata, dan dagu untuk memperkuat karakter tua, dan penegasan pada alis untuk memperkuat karakter kejam.

Berkaitan dengan pendapat Thowok (2012:30) yang menyatakan bahwa rias karakter nenek dapat digambarkan melalui warna-warna yang cenderung ke arah warna gelap seperti pemilihan bedak dasar, juga pembuatan kesan dahi dan pipi cekung. Selanjutnya untuk memperkuat karakter kejam Thowok (2012:27) menyatakan bahwa ciri orang berkarakter keras/kejam pada umumnya terlihat pada bentuk alis mata yang cenderung tipis, dahi pada pangkal alis sering berkerut, jaraknya agak berdekatan, dan ujung alis agak naik ke atas. Jarak mata dengan alis juga berdekatan dan pandangannya tajam.

Adapun daerah pokok yang menjadi perhatian dalam membuat rias karakter nenek sihir menurut Paningkiran (2013: 62) menyatakan bahwa daerah pokok yang menjadi perhatian dalam membuat riasan karakter adalah (1) pipi (pada cekungan pipi) perlu diberi shadow, (2) dahi yang banyak terdapat kerutan, kerutan ini akan menghasilkan high lighting, (3) dagu (kantong dagu), (4) pelipis perlu diberi shadow, (5) pangkal hidung terdapat kerutan-kerutan, (6) mulut yang pecah-pecah, (7) mata (penonjolan mata dan kantong mata). Hal ini dilakukan untuk mendapatkan efek garis sesuai dengan anatomi dan bukan garis yang kaku. Selanjutnya beliau menambahkan bahwa kosmetik yang digunakan untuk rias karakter antara lain: (1) *nose putty* adalah alat berupa lilin lembut tidak berminyak. Gunanya untuk menambahkan hidung dan membentuk dagu, (2) *adhesive/ Spirit gum* adalah perekat. Gunanya untuk merekatkan rambut atau bahan lain yang digunakan. (3) *crepe hair* adalah alat untuk pembuat kumis, jenggot, alis, dan lain-lain, (4) *non- fleksible callodion* adalah alat untuk membuat efek bekas luka, (5) *shadow* adalah kosmetik untuk membuat bayangan gelap pada wajah, (6) *eye brow pencil* adalah kosmetik untuk memberikan garis-garis aksan, (7) *tooth enamel* adalah kosmetik untuk memberikan efek ompong pada gigi dan berbentuk cair, (8) Latex adalah karet yang mempunyai perekat, gunanya untuk merekatkan rambut atau bahan lain yang digunakan, dan untuk membuat garis kerut, serta untuk menutupi bagian yang tidak diinginkan seperti alis dan kelopak mata, (9) *hair whitener* adalah untuk membuat uban (memutihkan rambut), (10) *mary quant crayons* adalah untuk membuat garis-garis watak atau pengkarakteran maupun pentas.

### **Hakikat Pengembangan Media Video Pembelajaran Rias Wajah Karakter**

Media pembelajaran yang baik adalah media yang mampu mengantarkan pesan dari *sender* ke *receiver* hal ini seperti dikemukakan oleh Gerlach & Ely (1980:105) bahwa media yang baik memiliki ciri-ciri sebagai berikut : (a) ciri fiksatif yaitu ciri yang menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, disket komputer dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat di reproduksi, (b) ciri manipulatif (*manipulative property*) yaitu transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari atau bahkan berbulan-bulan dapat diterapkan kepada peserta didik dalam waktu yang lebih singkat. Disamping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman: dan (c) ciri distributif (*distributive Property*). Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut. Distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media tersebut dapat disebar luaskan ke tempat yang diinginkan. Media ini dapat direproduksi secara berulang-ulang dan dapat digunakan secara bersamaan di berbagai tempat. Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.

Berdasarkan ciri media di atas, pemakaian media dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam menyelesaikan masalah yang terjadi di kelas, yaitu kurang aktifnya siswa dalam proses belajar mengajar dan membantu guru untuk mempermudah penyampaian materi karena media dapat mempersingkat lama waktu pengajaran (Sukiman,2012:40).

Sanjaya (2012: 72) Kelebihan komputer sebagai sarana pengembangan materi rias karakter adalah memungkinkan munculnya video pembelajaran, sehingga proses

pembelajaran menjadi lebih terarah dan menarik dan dapat membangun motivasi mahasiswa serta membuat materi yang sulit menjadi mudah diserap. Pengguna dalam hal ini mahasiswa, dapat lebih bersifat aktif dan kreatif dalam arti pengguna dapat memegang inisiatif dalam mempelajari materi rias karakter secara langsung, bukan sekedar kreatif terhadap *prompt* yang diberikan oleh komputer. Komputer juga memungkinkan adanya individualisasi dalam belajar rias karakter sehingga materi atau teori-teori yang akan diuraikan serta latihan dapat disusun sesuai dengan model perkembangan pengguna. Dalam kompetensi rias karakter ada dua hal yang dapat divisualisasikan, yaitu: (1) yang berkaitan dengan gerak seperti: (a) melakukan persiapan kerja yang meliputi persiapan area kerja, persiapan alat dan bahan/lenan, kosmetik, pribadi, pelanggan/klien, (b) melaksanakan rias karakter sesuai dengan desain yang telah dibuat, (2) yang tidak berkaitan dengan gerak, seperti menjelaskan definisi rias karakter dan analisis rias karakter sesuai dengan desain karakter yang telah disiapkan. Visualisasi yang berkaitan dengan gerak disebut animasi, sedangkan yang tidak bergerak dinamakan visualisasi.

Selanjutnya Sanjaya (2012:53) menyatakan bahwa media video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Berdasarkan pengertian menurut beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Saputra (2011:90), menyarankan bahwa media video pembelajaran tutorial sangat menunjang pembelajaran jurnal umum dan buku besar perusahaan Jara mata pelajaran akuntansi SMA dapat dijadikan sebagai salah satu media dan model pembelajaran untuk belajar mandiri di rumah, tidak monoton dan dapat mempermudah proses pembelajaran. Maka dari itu peneliti mencoba membangun suasana belajar yang efektif dan komunikatif dengan pengembangan media pembelajaran

berupa media video pembelajaran rias wajah karakter.

Pengembangan dalam bahasa Inggris disebut *development*, dalam bahasa Jerman disebut *durchfuhrung* yang mempunyai makna: pertama; pengelolaan frase-frase dan motif-motif dengan detail terhadap tema, kedua; suatu bagian dari karangan yang memperluas, memperdalam, dan menguatkan argumentasi yang terdapat dalam bagian eksposisi (Komaruddin, dkk: 2000:186). Kemudian Rusijono, dkk (2008:39) mengemukakan bahwa penelitian pengembangan adalah kegiatan yang menghasilkan rancangan atau produk yang dapat dipakai untuk memecahkan masalah aktual. Dalam hal ini, kegiatan pengembangan ditekankan pada pemanfaatan teori, konsep, prinsip atau temuan penelitian untuk memecahkan masalah. Pengembangan (*development*) merupakan proses penterjemahan spesifikasi rancangan menjadi bentuk fisik. Seels & Richey (1994:35) mendeskripsikan pengembangan sebagai: (a) pesan yang terkandung di dalam isi, (b) strategi pembelajaran yang mengandung teori dan (c) perwujudan dari teknologi berupa perangkat keras dan lunak serta bahan-bahan media pembelajaran. Selanjutnya Miarso (2004:419) mengemukakan bahwa bila dikaji secara empiris, pengembangan adalah cara yang dilakukan dengan menciptakan sesuatu model terbatas yang diawasi secara cermat terlebih berbagai komponen pengembangan dicobakan, dinilai dan disempurnakan.

Hamalik (2005:6) menyatakan bahwa para pengajar dituntut agar mampu memahami, menggunakan alat-alat yang tersedia dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dari pernyataan di atas, tersirat bahwa pengajar harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. Apalagi pada masa ini, dimana teknologi informasi sudah mengalami kemajuan pesat, hal tersebut secara tidak langsung mendesak para pengajar khususnya dosen sudah seharusnya lebih membuka diri untuk berusaha menguasai teknologi informasi guna mendukung terciptanya proses pembelajaran yang menarik, efisien dan tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, yang dimaksud media bukan hanya dalam bentuk buku teks atau cetak, tetapi sudah memanfaatkan perkembangan teknologi informasi yang beragam jenisnya, di antaranya dalam bentuk video pembelajaran.

Permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut: (1) Apakah media video pembelajaran tutorial rias karakter layak digunakan dalam pembelajaran mata kuliah rias karakter?; dan (2) Apakah media video pembelajaran rias karakter efektif dalam membantu pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah rias karakter?

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada Program Studi Tata Rias Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan pada mahasiswa semester IV/ Genap Program Studi Tata Kecantikan.

Dalam penelitian dan pengembangan ini model yang akan dikembangkan mengacu kepada *Research and Development* (R&D) dari model Borg & Gall yang memiliki tujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk dengan perencanaan pembelajaran dalam pengembangan video pembelajaran Dick & Carey. Borg & Gall (1983:775) mengajukan serangkaian tahap yang harus ditempuh dalam pendekatan ini, yaitu “ *research and information collecting, planning, develop preliminary from product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final product revision, and dissemination and implementation*”. Secara konseptual, pendekatan penelitian dan pengembangan mencakup 10 langkah umum.

Adapun langkah-langkah dari tahapan pengembangan sebagai berikut:

1. Melakukan penelitian pendahuluan yang meliputi:
  - a. Identifikasi kebutuhan pembelajaran dan menentukan standart kompetensi pada mata kuliah
  - b. Melakukan analisis pembelajaran
  - c. Mengidentifikasi karakteristik dan perilaku awal mahasiswa
  - d. Menulis kompetensi dasar dan indikatornya
  - e. Menulis tes acuan patokan
  - f. Menyusun strategi pembelajaran yang diwujudkan dalam bentuk silabus dan satuan pembelajaran
  - g. Mengembangkan materi pembelajaran
  - h. Mendesain evaluasi formatif
2. Mendesain media video pembelajaran:
  - a. Mengidentifikasi kembali materi dan merangkumnya

- b. Pembuatan naskah/*storyboard*
3. Pengumpulan bahan yang meliputi:
    - a. Perekaman dan pengumpulan audio
    - b. *Mengcapture* dan meloging bahan hasil *shooting* pada program *adobe premiere* ke dalam format avi
    - c. Tahap *editing* (*image, text, sound effect, music instrument, animation*)
    - d. *render* dengan menggunakan ekstensi mpeg (format VCD)
    - e. Mengembangkan dan membuat media video pembelajaran
    - f. *Memburning* media pembelajaran ke dalam bentuk VCD
  4. *Review* dan uji coba produk:

Tahap *review* dan uji coba produk dilakukan kepada ahli materi, ahli media pembelajaran, ahli video dan desain grafis. Setelah melalui tahap revisi kemudian dilanjutkan kepada mahasiswa dengan tiga tahapan yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan sehingga dihasilkan media video pembelajaran yang layak digunakan sesuai dengan karakteristik bidang studi dan mahasiswa sebagai pengguna. Melalui serangkaian uji coba ahli dan uji coba kepada mahasiswa akhirnya produk akhir media video pembelajaran dihasilkan dengan memasukkan saran dan revisi dari ahli isi/materi, ahli media pembelajaran, ahli video dan desain grafis, serta mahasiswa.

## 5. Uji keefektifan produk

Uji efektifitas produk dilakukan dengan cara melakukan analisa hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah rias karakter.

Proses pengembangan media video pembelajaran ini dilakukan dengan prosedur sebagai berikut:

1. Mengembangkan desain pembelajaran. Adapun langkah pengembangan desain pembelajarannya adalah sebagai berikut: (a) identifikasi kebutuhan instruksional dan menulis standar kompetensi mata pelajaran, (b) melakukan analisis pembelajaran, (c) mengidentifikasi karakteristik dan perilaku awal siswa, (d) menulis kompetensi dasar serta indikatornya, (e) menulis tes acuan patokan, (f) menyusun strategi pembelajaran, (g) mengembangkan bahan pembelajaran, (h) mendesain evaluasi formatif;
2. Pembuatan desain video pembelajaran yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran, yang meliputi: (a) pembuatan

- flowchart*, (b) pembuatan *storyboard*, (c) pembuatan naskah;
3. Pengumpulan bahan, yang meliputi: (a) pembuatan dan pengumpulan gambar (*image*), merekan suara, membuat animasi-animasi yang akan digunakan dalam materi maupun simulasi, (b) perekaman dan pengumpulan audio;
  4. Mengembangkan bentuk awal produk dengan menggunakan program aplikasi yang sesuai contoh: *Final Cut Pro 6.0.5*; *LiveType*; *Soundtrack Pro 2.0*; *Sony Sound Forge*;
  5. Melakukan validasi produk dari ahli media dan ahli materi;
  6. Melakukan revisi tahap pertama hasil dari validasi ahli media dan ahli materi;
  7. Melakukan revisi produk tahap awal;
  8. Melakukan uji coba perorangan dengan siswa calon pengguna media pembelajaran;
  9. Melakukan revisi tahap ke dua;
  10. Melakukan ujicoba lapangan;
  11. Melakukan revisi akhir yang dikembangkan dalam produk video pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran.

#### Teknik Pengumpulan Data

Data yang akan dikumpulkan yaitu data tentang kebutuhan media video pembelajaran dalam bentuk kualitatif. Data kualitatif dikumpulkan dengan menggunakan lembaran survey, *interview*, dan angket atau kuesioner. Teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### Uji Coba Produk

Uji coba dalam penelitian ini dilakukan dengan membagikan angket. Angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui ketertarikan siswa terhadap media video pembelajaran yang dikembangkan. Angket dibuat dalam skala 1 sampai 5 dengan kriteria sebagai berikut :

- 1) 5 = jika sangat baik/sangat layak/sangat menarik/sangat memadai
- 2) 4 = jika baik/layak/lengkap/memadai/mudah/ sesuai/jelas
- 3) 3 = jika cukup baik baik/cukup jelas/cukup lengkap/cukup layak
- 4) 2 = jika kurang baik/kurang cocok/kurang lengkap/kurang memadai/ kurang layak
- 5) 1= jika sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang menarik/ sangat kurang jelas

Adapun pedoman dan kriteria penilaian untuk menginterpretasikan (kriteria *Presentase*

*Respon/ pedoman kriteria scoring*) menurut Sudijono (2009:257).

**Tabel 1.** Pedoman Kriteria Penilaian

Presentase	Kriteria	Nilai
81% $\leq x \leq$ 100%	Sangat Baik	A
61% $\leq x \leq$ 80%	Baik	B
41% $\leq x \leq$ 60%	Cukup	C
21% $\leq x \leq$ 40%	Kurang Baik	D
0% $\leq x \leq$ 20%	Sangat Kurang Baik	E

#### Teknik Analisis Data

Untuk menguji hipotesis pertama yakni mengenai kelayakan media video pembelajaran rias karakter digunakan teknik non yang digunakan untuk mengumpulkan data produk, dengan memvalidasi desain media video yakni meliputi proses kegiatan untuk menilai kelayakan media sebelum digunakan sebagai suatu media pembelajaran. Penilaian dilakukan validator yang telah diberikan kepercayaan dalam memvalidasi desain media video pembelajaran yang merupakan ahli dibidang media, ilmu pengetahuan, dan teknologi, dan beberapa kelompok mahasiswa.

Semua data yang dikumpul dianalisis menggunakan teknik statistik. Data kualitatif yang berupa pernyataan sangat kurang baik, kurang baik, sedang, baik dan sangat baik diubah menjadi data kuantitatif dengan skala nilai 1 sampai 5.

**Tabel 2.** Kriteria Penilaian (Sudijono, 2009)

Nilai	Kriteria	Presentase
A	Sangat Baik	81% $\leq x \leq$ 100%
B	Baik	61% $\leq x \leq$ 80%
C	Sedang	41% $\leq x \leq$ 60%
D	Kurang Baik	21% $\leq x \leq$ 40%
E	Sangat Kurang Baik	0% $\leq x \leq$ 20%

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

Kemudian untuk menguji hipotesis kedua yakni mengenai keefektifitasan media video pembelajaran dilakukan eksperimen dengan menggunakan uji t. Adapun menurut Sudjana (2009:367) mengungkapkan ada dua teknik analisis data yang dapat dilakukan yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif. Adapun langkah-langkah analisis yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

Statistik deskriptif yang digunakan untuk menggambarkan data yang terkumpul

dan bukan mengambil keputusan, statistik ini antara lain dengan melakukan penggambaran dengan tabel, grafik, atau diagram serta perhitungan mean, modus median, dan standar deviasi.

Mean adalah rata-rata dari nilai yang diperoleh dengan menggunakan rumus:

$$\text{Mean} = \frac{\sum X_i}{n}$$

Modus adalah fenomena yang paling banyak terjadi. Jika data telah disusun dalam daftar distribusi frekuensi rumus untuk mencari modus adalah:

$$\text{Mo} = b + p \frac{b_1}{b_1 + b_2}$$

- Mo = Modus  
b = Batas bawah kelas modal, kelas interval dengan frekuensi terbanyak  
p = Panjang kelas  
b<sub>1</sub> = frekuensi kelas modal dikurangi frekuensi kelas sebelumnya  
b<sub>2</sub> = frekuensi kelas modal dikurangi frekuensi kelas sesudahnya

Median adalah data tengah dan untuk mencarinya menggunakan rumus:

$$\text{Me} = b + p \frac{0,5n - F}{f}$$

- Me = Median  
b = Batas bawah kelas median  
p = Panjang kelas median  
n = Banyak data  
F = Jumlah frekuensi sampai kelas di atas kelas median  
f = Frekuensi kelas median

Rumus untuk mencari Standar Deviasi adalah

$$\text{SD} = \sqrt{\frac{n \sum X^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

Statistik deskriptif digunakan pada tahap pengembangan, mulai analisis kebutuhan sampai dengan uji coba.

Statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Sebelum dilakukan uji keefektifan perlu dilakukan uji normalitas, uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Uji homogenitas untuk mengetahui apakah data homogen dengan mengetahui sama tidaknya varians dua buah distribusi atau lebih.

Uji Normalitas data yang di uji dengan uji Lilliefors, dengan prosedur:

- 1) Mencari rata-rata dan simpangan baku dari data yang ada
- 2) Mencari bilangan baku z dengan rumus  $z_1 = \frac{X_i - \bar{x}}{s}$
- 3) Dihitung peluang  $F(z_i) = P(z \leq z_i)$
- 4) Di hitung proporsi  $S(z_i)$  dengan rumus  $S(z_i) = \frac{\text{Banyaknya } Z \text{ yang } \leq z_i}{n}$

- 5) Dihitung harga mutlak dari  $F(z_i) - S(z_i) = |(z_i) - S(z_i)|$
- 6) Dicari  $|(z_i) - S(z_i)|$  yang paling besar  $L_h$
- 7) Uji Hipotesis yaitu  $H_0 = L_h \geq L_t$  artinya data distribusi tidak normal dan jika  $H_a = L_h \leq L_t$  artinya data distribusi normal

Uji Homogenitas dilakukan dengan Uji F (Fisher) dengan menggunakan varians ke dua data, dengan prosedur

- 1) Mencari masing-masing data
- 2) Mencari  $F_h$  dengan rumus  $F_h = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$
- 3) Mencari  $F_t$  dengan varians terbesar adalah dk pembilang n-1, dan untu varians terkecil dk penyebut n-1
- 4) Menentukan homogenitas dengan pedoman jika  $F_h < F_t$  data Homogen, jika  $F_h > F_t$  berarti data Tidak Homogen

Uji Keefektifan dilakukan untuk melihat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar dengan menggunakan media video pembelajaran dan dengan menggunakan powerpoint dengan uji beda (uji t) . Uji ini untuk mengetahui perbedaan rata-rata dua populasi/kelompok data yang independen. Uji t independen ini memiliki asumsi/syarat yang mesti dipenuhi, yaitu:

1. Datanya berdistribusi normal.
2. Kedua kelompok data independen (bebas)
3. variabel yang dihubungkan berbentuk numerik dan kategorik (dengan hanya 2 kelompok)

Secara perhitungan manual ada dua formula (rumus) uji t independen, yaitu uji t yang variannya sama dan uji t yang variannya tidak sama. Untuk varian sama gunakan formulasi berikut :

$$t = \frac{x_a - x_b}{s_p \sqrt{\left(\frac{1}{n_a}\right) + \left(\frac{1}{n_b}\right)}}$$

Dimana  $S_p$  :

$$s_p^2 = \frac{(n_a - 1)S_a^2 + (n_b - 1)S_b^2}{n_a + n_b - 2}$$



Sedangkan untuk varian yang tidak sama gunakan formulasi berikut :

$$t = \frac{\bar{x}_a - \bar{x}_b}{\sqrt{\left(\frac{S_a^2}{n_a}\right) + \left(\frac{S_b^2}{n_b}\right)}}$$

Untuk DF (*degre of freedom*) uji T independen yang variannya tidak sama itu berbeda dengan yang di atas (DF= Na + Nb -2), tetapi menggunakan rumus :

$$df = \frac{\left[\left(\frac{S_a^2}{n_a}\right) + \left(\frac{S_b^2}{n_b}\right)\right]^2}{\left[\left(\frac{S_a^2}{n_a}\right)^2 / (n_a - 1) + \left(\frac{S_b^2}{n_b}\right)^2 / (n_b - 1)\right]}$$

. untuk menentukan apakah varian sama atau beda, maka menggunakan rumus :

$$F = \frac{S_a^2}{S_b^2}$$

$$df_a = n_a - 1 \text{ dan } df_b = n_b - 1$$

Bila nilai  $P > \alpha$ , maka variannya sama, namun bila nilai  $P \leq \alpha$ , maka variannya berbeda.

Dengan  $dk = (n_1 + n_2 - 2)$ , kriteria korelasi yang diperoleh dikatakan signifikan (hipotesis diterima) jika  $T_{hitung} > T_{tabel}$  untuk taraf signifikan 0,05. Untuk melihat keefektifan multimedia interaktif yang di experimenkan digunakan rumus perhitungan efektifitas berikut (Sudiyono, 2009)

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

## HASIL PENELITIAN

### Analisis Data Hasil Uji Coba Tahap II Uji Coba Perorangan

Pada Tabel 3 berikut ini menunjukkan persentase rata-rata hasil penilaian pada uji coba perorangan di Fakultas Teknik Jurusan PKK Program Studi Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Medan terhadap aspek kualitas materi pembelajaran sebesar 91,66% pada aspek kualitas media pembelajaran, dan 84,99% pada aspek kualitas teknis/tampilan. Berdasarkan pengelompokkannya masing-masing termasuk pada kategori sangat baik. Total persentase rata-rata pada tahap uji coba perorangan ini adalah sebesar 88,32%. Berdasarkan hasil penilaian mada media video pembelajaran rias karakter pada uji coba perorangan tidak terdapat saran dan perbaikan .

**Tabel 3.** Persentase Rata-rata Hasil Penilaian Terhadap Media Video Pembelajaran Rias Karakter Pada Uji Coba Perorangan

No.	Kategorisasi	Persentase Skor Rata-Rata	Kriteria
1.	Aspek Kualitas Materi Pembelajaran	91,66%	Sangat Baik
2.	Aspek Teknis/tampilan	84,99%	Sangat Baik
<b>Total Persentase Rata-Rata</b>		<b>88,32%</b>	<b>Sangat Baik</b>

### Analisis Data Hasil Uji Coba Tahap II Uji Coba Perorangan

Pada Tabel 4 berikut ini menunjukkan persentase rata-rata hasil penilaian pada uji coba perorangan di Fakultas Teknik Jurusan PKK Program Studi Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Medan terhadap aspek kualitas materi pembelajaran sebesar 91,66% pada aspek kualitas media pembelajaran, dan 84,99% pada aspek kualitas teknis/tampilan. Berdasarkan pengelompokkannya masing-masing termasuk pada kategori sangat baik. Total persentase rata-rata pada tahap uji coba perorangan ini adalah sebesar 88,32%. Berdasarkan hasil penilaian mada media video pembelajaran rias karakter pada uji coba perorangan tidak terdapat saran dan perbaikan .

**Tabel 4.** Persentase Rata-rata Hasil Penilaian Terhadap Media Video Pembelajaran Rias Karakter Pada Uji Coba Perorangan

No.	Kategorisasi	Skor Rata-Rata	Kriteria
1.	Aspek Kualitas Materi Pembelajaran	91,66%	Sangat Baik
2.	Aspek Teknis/tampilan	84,99%	Sangat Baik
<b>Total Persentase Rata-Rata</b>		<b>88,32%</b>	<b>Sangat Baik</b>

### Analisis Data Uji Coba Tahap III Uji Coba Kelompok Kecil

Pada Tabel 5 berikut ini menunjukkan persentase rata-rata hasil penilaian pada uji coba kelompok kecil di Fakultas Teknik Jurusan PKK Program Studi Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Medan terhadap aspek kualitas materi pembelajaran sebesar 89,16% pada aspek kualitas media pembelajaran, dan 86,10% pada aspek kualitas teknis/tampilan.

Berdasarkan pengelompokannya masing-masing termasuk pada kategori sangat baik. Total persentase rata-rata pada tahap uji coba perorangan ini adalah sebesar 87,63%.

**Tabel 5.** Persentase Rata-rata Hasil Penilaian Terhadap Media Video Pembelajaran Rias Karakter Pada Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Kategorisasi	Skor Rata-Rata	Kriteria
1.	Aspek Kualitas Materi Pembelajaran	89,16%	Sangat Baik
2.	Aspek Teknis/tampilan	86,10%	Sangat Baik
<b>Total Persentase Rata-Rata</b>		<b>87,63%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Persentase rata-rata hasil penilain media video pembelajaran pada uji coba perorangan yang dilakukan pada 9 orang mahasiswa program studi pendidikan tata rias.

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh terdapat satu butir komentar dari hasil uji kelompok kecil yakni butir soal pada video terlalu banyak sehingga memakan durasi yang cukup panjang dan membuat jenuh, ole sebab itu dilakukan perbaikan sesuai dengan saran yang disampaikan.

#### Analisis Data Hasil Uji Coba Tahap IV Uji Coba Lapangan

Pada Tabel 6 berikut ini menunjukkan persentase rata-rata hasil penilaian pada uji coba lapangan di Fakultas Teknik Jurusan PPK Program Studi Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Medan terhadap aspek kualitas materi pembelajaran sebesar 97,48% pada aspek kualitas media pembelajaran, dan 98,76% pada aspek kualitas teknis/tampilan. Berdasarkan pengelompokannya masing-masing termasuk pada kategori sangat baik. Total persentase rata-rata pada tahap uji coba lapangan ini adalah sebesar 98,76%.

**Tabel 6.** Persentase Rata-rata Hasil Penilaian Terhadap Media Video Pembelajaran Rias Karakter Pada Uji Coba Lapangan

No.	Aspek Kategorisasi	Skor Rata-Rata	Kriteria
1.	Kualitas Materi Pembelajaran	97,48%	Sangat Baik
2.	Teknis/tampilan	98,76%	Sangat Baik
<b>Total Persentase Rata-Rata</b>		<b>98,30%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Persentase rata-rata hasil penilain media video pembelajaran pada uji coba lapangan yang dilakukan pada 58 orang mahasiswa program studi pendidikan tata rias.

Hasil penilaian terhadap media video pembelajaran rias karakter pada uji coba lapangan menunjukkan bahwa produk media video pembelajaran rias karakter yang dikembangkan dikategorikan dalam kategorisasi sangat baik atau layak digunakan dan tidak terdapat saran atau hal-hal yang perlu diperbaiki yang disampaikan oleh responden pada uji coba lapangan ini sehingga tidak dilakukan revisi IV.

#### Hasil Pengujian Hipotesis I

**Tabel 7.** Persentase Total Skor Hasil Validasi Ahli dan Uji Coba Media Video Pembelajaran Rias Karakter

No.	Responden	Persentase Rata-rata	Kriteria
1.	Ahli Materi Pembelajaran	93,75%	Sangat Baik
2.	Ahli Desain Pembelajaran	80,08%	Baik
3.	Ahli Media Video Pembelajaran	89,99%	Sangat Baik
4.	Uji Coba Perorangan	88,32%	Sangat Baik
5.	Uji Coba Kelompok Kecil	87,63%	Sangat Baik
6.	Uji Coba Lapangan	98,30%	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>		<b>89,67%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan hasil tahapan uji coba pengembangan produk media video pembelajaran rias karakter yang telah tercantum pada tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran rias karakter yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran rias karakter di program studi pendidikan tata rias universitas negeri medan dan pernyataan hipotesis penelitian yang pertama yakni media video pembelajaran rias karakter layak digunakan dalam pembelajaran rias karakter mahasiswa program studi pendidikan tata rias universitas negeri medan.

#### Hasil Penelitian Uji Keefektivitasan Produk

##### 1. Uji Normalitas Data

##### Nilai Pretes

Uji normalitas dibuat untuk mencari kenormalan dari sampel yang diteliti. Uji

normalitas menggunakan uji liliefors. Setelah dilakukan perhitungan, untuk kelas eksperimen diperoleh nilai  $L_{hitung} = 0,136$ , sedangkan  $L_{tabel}$  pada taraf  $\alpha = 0,05$  dan  $n = 29$  adalah 0,161. Hal ini menunjukkan  $L_{hitung} < L_{tabel}$  artinya sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Sedangkan uji normalitas nilai pretes untuk kelas kontrol diperoleh nilai  $L_{hitung} = 0,111$ , sedangkan  $L_{tabel}$  pada taraf  $\alpha = 0,05$  dan  $n = 29$  adalah 0,161. Hal ini menunjukkan  $L_{hitung} < L_{tabel}$  artinya sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

#### Nilai Postes

Setelah dilakukan perhitungan, untuk kelas eksperimen diperoleh nilai  $L_{hitung} = 0,141$ , sedangkan  $L_{tabel}$  pada taraf  $\alpha = 0,05$  dan  $n = 29$  adalah 0,161. Hal ini menunjukkan  $L_{hitung} < L_{tabel}$  artinya sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Sedangkan uji normalitas nilai pretes untuk kelas kontrol diperoleh nilai  $L_{hitung} = 0,126$ , sedangkan  $L_{tabel}$  pada taraf  $\alpha = 0,05$  dan  $n = 29$  adalah 0,161. Hal ini menunjukkan  $L_{hitung} < L_{tabel}$  artinya sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Berdasarkan uji normalitas kedua kelas tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa seluruh populasi data penelitian berdistribusi normal. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

#### Uji Homogenitas

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas dengan varians untuk kelas eksperimen adalah 1,709 sedangkan varians untuk kelas kontrol adalah 2,904. Berdasarkan hasil uji homogenitas maka diperoleh  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yaitu  $0,589 < 3,33$ . Maka dapat disimpulkan bahwa data dari kedua sampel mempunyai varians yang sama homogen.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh output  $t_{hitung}$  sebesar 3,285 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,67 pada taraf kepercayaan 95%. Maka diperoleh bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $3,285 > 1,67$  atau dengan kata lain  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Berdasarkan data-data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar rias karakter dengan tema nenek sihir mahasiswa

yang diajarkan dengan menggunakan media video pembelajaran rias karakter lebih tinggi daripada mahasiswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional teruji kebenarannya. Hal ini berarti hasil belajar mahasiswa yang menggunakan media video pembelajaran rias karakter lebih tinggi dari hasil belajar mahasiswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional.

Efektivitas penggunaan media video pembelajaran rias karakter sebesar 80,46%. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Keefektivitasan media video pembelajaran rias karakter diperoleh dengan cara sebagai berikut:

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

$$X = \frac{350}{435} \times 100\%$$

$$X = 80,46\%$$

Nilai keefektivitasan media video pembelajaran rias karakter ini lebih tinggi dari nilai keefektivitasan pembelajaran dengan media buku teks yaitu sebesar 71,72% yang diuraikan sebagai berikut:

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

$$X = \frac{312}{435} \times 100\%$$

$$X = 71,72\%$$

#### Hasil Uji Coba Hipotesis II

Adapun rangkuman dari hasil uji coba hipotesis II yakni mengenai keefektifan mediavideo pembelajaran rias karakter ini dapat dilihat pada Tabel 4.38 berikut ini:

**Tabel 8.** Hasil Uji Coba Keefektifan Media Rias Karakter

Pengujian Media		Keterangan
Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	
80,46%	71,72%	Hipotesis diterima

Berdasarkan tahapan uji keefektivitasan produk media video pembelajaran rias karakter yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran rias karakter yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar rias

#### PEMBAHASAN

Pengembangan produk media video pembelajaran rias karakter adalah materi

pembelajaran yang dikembangkan dengan memperhatikan aspek pembelajaran dan media sebagai prinsip desain pesan pembelajaran. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan untuk pengembangan produk yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa media video pembelajaran rias karakter dan sekaligus menguji keefektifitasan produk yang dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa program studi pendidikan tata rias semester IV/Genap sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran maupun kompetensi mahasiswa.

Untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran pengembangan media video pembelajaran rias karakter dilakukan dalam beberapa tahapan yang dirujuk berdasarkan model Dick & Carry agar media pembelajaran yang dihasilkan terkonsep dengan baik. Untuk menghasilkan sebuah produksi media yang baik perlu melakukan beberapa tahapan pengembangan guna menghasilkan suatu produksi media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajar. Oleh sebab itu proses penelitian dan pengembangan ini dilakukan dan diawali dengan beberapa tahapan antara lain: (1) melakukan studi pendahuluan, antara lain meliputi: observasi, wawancara dan studi pustaka. Berdasarkan observasi kepada mahasiswa diperoleh gambaran bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh dosen di kelas cenderung menggunakan pendekatan tradisional walaupun berdasarkan data yang diperoleh program studi pendidikan tata rias memiliki fasilitas belajar yang cukup memadai dengan tersedianya *LCD Projector* namun pemanfaatannya masih belum optimal. (2) mendesain media video pembelajaran, antara lain meliputi : mengidentifikasi materi pembelajaran, membuat *storyboard* dilanjutkan dengan pengumpulan bahan-bahan pendukung seperti foto, video, audio, animasi, image, yang diperlukan dapat proses pengembangan ini. (3) membuat produksi video, antara lain meliputi: pengambilan gambar video, meng-*capture* / memasukkan gambar dan me-*logging* / mencatat semua bahan/hasil shooting dengan aplikasi *final cut pro* untuk selanjutnya masuk pada tahapan *editing*, memasukkan teks, *image*, *sound effect*, *music support*, serta animasi yang digunakan sebagai pendukung. Kemudian video yang telah selesai di *render* dengan menggunakan ekstensi *mpeg* yang merupakan format dari VCD. Tahap terakhir dari proses ini

adalah proses *burning*/ proses pencetakan ke media VCD.

Setelah mendapatkan hasil pengembangan produk media video pembelajaran rias karakter kemudian dilaksanakan pengujian secara internal maupun eksternal. Konsep awal ini didiskusikan dengan ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media dan desain grafis guna memperoleh tanggapan/masukan untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan mengenai isi dan kemasan konsep tersebut. Hasil diskusi akan dijadikan bahan untuk melakukan revisi.

Sampai pada tahapan ketiga ini, secara garis besar produk video pembelajaran hasil pengembangan tahap awal diuji kelayakannya dengan membagikan produk kepada ahli materi, ahli desain pembelajaran dan ahli media video dan desain grafis untuk divalidasi. Serta dilanjutkan dengan uji coba prorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan guna mendapatkan umpan balik dari pada ahli dan mahasiswa untuk menghasilkan suatu produk media video pembelajaran rias karakter yang layak digunakan sesuai dengan karakteristik perkuliahan dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa sebagai pengguna. Hal ini dilakukan sesuai dengan pendapat Brog & Gall (1983:772) pada buku *Education Research: An Introduction* yang mengemukakan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang berorientasi untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan. Setelah melalui serangkaian uji coba dan mendapatkan umpan balik dari mahasiswa sebagai pengguna, maka dilakukan revisi berdasarkan saran dan masukan para penguji untuk menghasilkan produk media video pembelajaran rias karakter yang layak digunakan. Dari data validasi keseluruhan responden yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa kriteria sangat baik dengan total skor 89,67%. (5) Keefektifitasan media video pembelajaran rias karakter yakni memperoleh hasil belajar rias karakter dengan tema nenek sihir yang diajar dengan menggunakan media video pembelajaran lebih efektif dari mahasiswa yang diajar dengan media pembelajaran konvensional.

Untuk melihat efektivitas produk, dilakukan analisis belajar pada 58 orang mahasiswa. Berdasarkan analisis, hasil nilai rata-rata rias karakter 29 mahasiswa yang diajar dengan media video pembelajaran rias karakter sebesar 12,06 (80,46%). Sedangkan hasil nilai

rata-rata pembelajaran rias karakter 29 mahasiswa lainnya yang diajar tanpa menggunakan media video pembelajaran rias karakter sebesar 10,76 (71,72%). Dengan melihat pedoman dan kriteria penilaian menurut Sugiyono (2010:257) maka disimpulkan data di atas membuktikan bahwa penggunaan media video pembelajaran rias karakter lebih efektif dalam meningkatkan kompetensi dan pengetahuan mahasiswa pada matakuliah prias karakter serta sudah memenuhi kategori “sangat baik” dan layak atau efektif digunakan dalam pembelajaran rias karakter Program Studi Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Medan.

Menurut Akirawijayasaputra (2012) mengemukakan manfaat positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pengajaran di kelas adalah sebagai berikut: (1) penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, (2) pengajaran bisa lebih menarik, (3) pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan, (4) lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat, (5) kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, (6) pengajaran dapat diberikan kapanpun dan dimanapun sesuai waktu yang diinginkan, (7) sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan, (8) peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, dalam proses pembelajaran. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Andi (2011:9) berpendapat bahwa penggunaan media video pembelajaran mempunyai pengaruh yang sangat baik terhadap mahasiswa dalam penguasaan materi bahasa visual pada mata kuliah pengembangan media video.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran memiliki kelebihan positif jika dibandingkan dengan metode pembelajaran secara konvensional. Sama halnya dengan penggunaan media video pembelajaran pada pembelajaran rias karakter memiliki beberapa kelebihan yang dimaksud antara lain: (1) materi mudah dipahami karena konsep yang disajikan dirancang untuk mempermudah mahasiswa dan disusun secara sistematis, (2) media video pembelajaran rias karakter memberi kesempatan mahasiswa untuk belajar sesuai dengan tingkat daya serap masing-masing individu terhadap materi pembelajaran, (3)

belajar lebih cepat dan menarik sehingga tidak menimbulkan kebosanan karena dilengkapi dengan animasi, gambar-gambar, serta pengisian suara, (4) adanya jeda waktu atau kesempatan dalam menjawab soal pada sesi tes dengan tujuan agar mahasiswa dapat mengukur kemampuannya dan mengkonklusi pembelajaran secara mandiri, (5) media video pembelajaran rias karakter ini juga dapat digunakan sebagai alternatif media video pembelajaran yang dapat digunakan secara bersama-sama maupun secara individual.

## PENUTUP

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media video pembelajaran rias karakter yang dikemukakan sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Tahapan uji coba, baik uji coba dari ahli materi, uji coba ahli desain pembelajaran, dan uji coba dari ahli video dan desain grafis maupun uji coba kepada mahasiswa, produk video pembelajaran rias karakter memiliki hasil sudah layak menjadi produk akhir yang dapat disebarluaskan dan diimplementasikan kepada para pengguna. Hal ini diperjelas dengan perolehan rata-rata penilaian hampir semua tahapan, yaitu pada uji coba ahli materi total rata-rata keseluruhan adalah 93,75% dalam tabel skala lima, nilai tersebut termasuk kategori “sangat baik”, pada uji coba ahli desain pembelajaran total rata-rata keseluruhan adalah 80,08% dalam tabel skala lima, nilai tersebut termasuk kategori “Baik”, pada uji coba dari ahli video dan desain grafis total rata-rata keseluruhan adalah 89,99% dalam tabel skala lima, nilai tersebut termasuk kategori “sangat baik”, pada uji coba satu-satu total rata-rata keseluruhan adalah 88,32% dalam tabel skala lima, nilai tersebut termasuk kategori “sangat baik”, pada uji coba kelompok kecil total rata-rata keseluruhan adalah 87,63% dalam tabel skala lima, nilai tersebut termasuk kategori “sangat baik”, pada uji coba lapangan total rata-rata keseluruhan adalah 98,30% dalam tabel skala lima, nilai tersebut termasuk kategori “sangat baik”.
2. Berdasarkan analisis dari 58 orang mahasiswa peserta uji coba kelompok besar hasil penggunaan video pembelajaran rias karakter pada tes hasil belajar mahasiswa menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa yang dibelajarkan dengan menggunakan

video pembelajaran rias karakter lebih efektif = 12,06 Dari hasil belajar mahasiswa yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran buku teks= 10,76. Dengan demikian disimpulkan bahwa hasil belajar mahasiswa yang diajarkan dengan menggunakan video pembelajaran rias karakter lebih efektif dari pada dengan hasil belajar mahasiswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran buku teks, dimana diperoleh data hasil media video pembelajaran rias karakter memiliki keefektifan sebesar 80,46% lebih tinggi dari keefektifan media pembelajaran buku teks sebesar 71,72%.

#### DAFTAR PUSTAKA

- AECT. 2004. Defenition and Terminology Committee Document #MM4.0 June 1, 2004[online] Tersedia: <http://www.indiana.edu/~molpage./meanings%20of%20ET4.0.pdf>, diakses tanggal 10 Maret 2018.
- Anderson, Lw dan Kaithwold. 1976. *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen*, Jakarta: Pustaka Belajar.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*, Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Borg, W.R & M.D. Gall. 1983. *Educational Research: An Introduction*, New York: Longman,Inc.
- Dick, W, Carey, L & Carey, O. 2005. *Systematic Design of Instructional (5<sup>th</sup> ed)*. New York: Addison-Wesley Educational Publisher Educational Technology Publicational, Inc.
- Dwiyoogo, Wasis D. 2013. *Media Pembelajaran*, Malang: Wineka media
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Gagne, E.D. 1983. *The Cognitive Psychology of School Learning*, Boston, Totonto: Little, Brown and Company Light, G.
- Gagne, Robert M. 1985. *The Conditioning Of Learning*. (Third ed). New York: Holt Rinehart and Wistnone
- Gagne, Robert M, & Briggs, Lessie J. 1979. *Principle of Instructional Design*, New York: Holt, Rinehart an Winston.
- Gerlach Vernon. S, Elly Donald.P. 1980. *Teaching & Media a Systematic Approach*, New Jersey: Prentice Hall.
- Hamalik, Oemar. 2005. *Media Pendidikan*, Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Kustanti, Herni dkk, (2008), *Tata Kecantikan Kulit Direktorat Pengembangan SMK*. Jakarta: Depdiknas
- Kemp,J.E , G.R Morrison, dan S.M. Ross.1994. *Designing effective Instruction*, New York: Macmillan Collage Publishing Company.
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Prenada Media dan Pustekkon Diknas.
- Mukhtar. S. 2006. *Pengembangan Berfikir dan Nilai dalam Pendidikan IPS*, Bandung: Gelas Pustaka Mandiri.
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan komunikasi*, Bandung: Alfabeta.
- Novian, Wahyu Setiabudi. 2005. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI IPA I SMA Negeri II Ambon*. Tesis, Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang, diakses pada tanggal 21 November 2015.
- Paningkiran, Halim. 2013. *Make Up Karakter untuk Televisi & Film*. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama.
- Rusijino, dkk. 2008. *Penelitian Teknologi Pembelajaran*, Surabaya: Unesa University Press.
- Romizowski, AJ. 1981. *Design Instrutional System: Decicion Making in Course Planing and Curriculum Design*. London Nicholas Publising.
- Rambe, Nana Ronawan. 2015. *Pengembangan Tenses bahasa Inggris Berbasis Multimedia Interaktif Pada Siswa Sekolah Dasar*. Tesis. Program Studi Teknologi Pendidikan, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Medan.
- Sadiman, Arif, dkk. 2008. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Saputra. 2011. *Penerapan Media Video Pembelajaran Tutorial Mata Pelajaran Akuntansi Pada Jurnal Umum SMA*, Tesis: Program Studi Teknologi

- Pendidikan. Program Pascasarjana. Universitas Negeri Medan.
- Sari, Dian Maya. 2013. Pengembangan Media Video Pembelajaran Pangkas Rambut lanjutan Berbasis Komputer Program Studi Tata Rias Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) Fakultas Teknik, *Tesis: Program Studi Teknologi Pendidikan. Program Pascasarjana. Universitas Negeri Medan.*
- Smaldino, S.E, dkk. 2008. *Instructional Technology and Media For Learning*, Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Seels, B.B. & Richey, R.C. 1994. *Instructional Technology: The definition and Domains of Field*, Terjemahan Dewi S Prawiradilaga, R. Rahardjo, Yusufhadi Miarso, Jakarta: IPTPI& LPTK).
- Sukiman, 2012, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- The Assosiassion Of Indonesia Television Journalist. 2007. *Dasar-dasar Jurnalistik. Jurnal. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.*
- Thowok, Didik Nini. 2012. *Stage Make Up; Untuk Teater, Tari, dan Film*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama