

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN SANGGUL DAERAH UNTUK SISWA PROGRAM STUDI TATA KECANTIKAN TINGKAT SMK

Putri Alissa Fahira¹, Syafri²

^{1,2)} Universitas Negeri Padang

KATA KUNCI

Pengembangan, video pembelajaran, Sanggul Daerah.

KORESPONDEN

E-mail:

putrialissa00@gmail.com

A B S T R A K

Pengembangan ini bertujuan guna mengembangkan produk berbentuk video pembelajaran yang valid serta praktis pada mata pelajaran Sanggul Daerah untuk siswa kelas XII program studi Tata Kecantikan tingkat SMK. Jenis penelitian ini merupakan Research and Development (R & D) dengan model pengembangan yang digunakan merupakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini dilakukan dalam mata pelajaran keterampilan Sanggul Daerah dengan materi 3 kompetensi dasar. Hasil uji validitas produk oleh 3 validator yaitu 1 orang validator ahli materi dan 2 orang validator ahli media. Hasil uji validitas produk untuk aspek materi berada pada kategori "sangat valid" dengan nilai yang diperoleh validator sebesar 4,75 dengan persentase 95%, untuk aspek media berada di kategori "sangat valid" dengan nilai yang diperoleh validator I sebesar 4,82 dengan persentase 96,43% dan validator II sebesar 4,83 dengan persentase 97,5%. Selanjutnya, uji coba kepraktisan produk dilakukan kepada 18 orang siswa kelas XII di SMK Negeri 7 Padang, untuk hasil uji kepraktisan produk berdasarkan uji coba yang telah dilakukan berada pada kategori "sangat praktis" dengan nilai yang diperoleh sebesar 4,8 dengan persentase 96,03%. Dapat disimpulkan bahwa media video pada pembelajaran Sanggul Daerah valid dan praktis digunakan dalam belajar.

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan yang semakin berkembang seiring dengan perkembangan teknologi, sehingga terjadinya berbagai macam pembaharuan dilakukan untuk dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan, baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran serta pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, guru dituntut untuk membuat pembelajaran yang inovatif agar dapat mendorong siswa belajar secara optimal.

Pembelajaran inovatif sangat berpengaruh untuk membantu setiap proses pembelajaran. Salah satunya yaitu pembelajaran keterampilan. SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) adalah salah satu lembaga pendidikan formal yang membekali siswa dengan keahlian/keterampilan untuk memasuki lapangan kerja dengan berbagai jurusan. Salah satu

program studi yang ada di SMK yaitu Tata Kecantikan. Tata Kecantikan merupakan salah satu program studi/kompetensi yang mempelajari tentang perawatan dan rias kulit maupun rambut.

Saat ini salah satu bidang keahlian dari program studi tata kecantikan yaitu tata kecantikan rambut. Tata kecantikan rambut adalah suatu ilmu yang mempelajari bagaimana cara mengatur atau memperbaiki tatanan rambut, kondisi rambut yang dibentuk sedemikian rupa, dari yang ada menjadi lebih baik, indah dan mempesona, memiliki keseimbangan, keserasian dan simetris antara bagian-bagian tubuh yang lainnya (Rostamailis, dkk, 2008). Tata kecantikan rambut mencakup hal-hal mengenai kepribadian dan penampilan, salah satunya yaitu Penataan Sanggul Daerah. Pada program studi Tata Kecantikan ini siswa mempelajari beberapa mata pelajaran teori dan praktikum. Sanggul Daerah merupakan salah satu mata pelajaran praktikum pada program studi Tata Kecantikan di tingkat SMK.

Sanggul daerah merupakan salah satu mata pelajaran penataan rambut dengan gaya dan bentuk-bentuk tertentu yang memberikan ciri khusus pada seseorang, sekelompok orang, dan suatu suku bangsa. Keterampilan membuat sanggul daerah harus dimiliki oleh siswa Tata Kecantikan. Keterampilan ini biasanya dipraktikkan oleh siswa secara langsung setelah didemonstrasikan oleh guru bidang keahlian.

Materi sanggul daerah membutuhkan suatu media pembelajaran yang nyata, karena pada materi sanggul daerah perlu melakukan praktikum atau demonstrasi di sekolah oleh guru dan siswa. Menurut Nasih, A.M. & Kholidah, L.N. (2009: 49), metode demonstrasi adalah metode penyajian pelajaran dengan memeragakan dan menunjukkan kepada siswa tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu, baik sebenarnya atau hanya sekedar tiruan. Terlepas dari metode penyajiannya tetap dengan penjelasan guru. Walau dalam metode demonstrasi siswa hanya sekedar memperhatikan. Metode demonstrasi ini baik digunakan khususnya untuk mata pelajaran praktik. Tetapi metode ini biasanya tidak bisa sering diulang oleh guru, sehingga dibutuhkan suatu media pembelajaran yang bisa membantu siswa melihat dan mencoba kembali materi praktik proses sanggul daerah saat belajar daring maupun luring.

Menurut Uno, H. B. (2008: 180) gaya belajar adalah kemampuan seseorang untuk memahami dan menyerap pelajaran sudah pasti berbeda tingkatnya ada yang cepat, sedang dan ada pula yang lambat. Bagi siswa yang lambat dalam memahami suatu pembelajaran, tentunya metode demonstrasi yang hanya sekali dilakukan oleh guru tidak cukup untuk siswa tersebut dalam memahami dan mempraktikkan langsung prosesnya.

Selain itu, banyaknya jumlah siswa dalam satu kelas jika hanya menggunakan metode demonstrasi saja, hal tersebut masih kurang efektif dilakukan karena tingkat daya tangkap belajar setiap siswa berbeda-beda. Oleh sebab itu harus ada media pembelajaran yang bisa membantu siswa dalam mengamati dan menampilkan proses pembuatan sanggul daerah, dan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu guru menampilkan proses disamping metode demonstrasi tersebut. Media pembelajaran video merupakan media pembelajaran yang tepat untuk memudahkan siswa dalam melihat dan mengulang kembali proses dalam pembelajaran praktik, agar siswa tersebut bisa mempraktikkannya dengan baik dan benar.

Menurut Riyana (2007) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Media video juga menjadi media pembelajaran yang tepat bagi pembelajaran dengan materi yang mengutamakan proses.

Media pembelajaran video merupakan salah satu media yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Media video dapat membantu guru untuk lebih mudah dalam mengajar dan siswa lebih mudah dalam menerima pembelajaran sehingga bisa menimbulkan minat belajar siswa. Menggunakan media video dapat membantu guru untuk mengembangkan teknik pengajaran terutama pada mata pelajaran praktik.

Penggunaan media video diharapkan dapat mendorong minat dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran daring maupun luring, karena dalam penggunaannya siswa tidak hanya mendengarkan dan membaca penjelasan mengenai materi yang disampaikan guru tetapi siswa juga diajak untuk melihat secara langsung video demonstrasi atau tutorial pembuatan sanggul daerah, sehingga siswa mudah memahami materi yang disampaikan dengan menarik pada tayangan video.

Salah satu SMK di Kota Padang yang mempunyai program studi Tata Kecantikan yaitu SMK Negeri 7 Padang. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan ketua jurusan Tata Kecantikan SMK Negeri 7 Padang yaitu Ibu Elvatri Hidayani tanggal 11 Oktober 2021 saat melakukan Praktek Lapangan Kependidikan di SMK Negeri 7 Padang pada periode Juli-Desember 2021 khususnya di jurusan Tata Kecantikan, untuk materi teoritis dalam sanggul daerah penggunaan media pembelajaran yang digunakan sejak masa pandemi *covid-19* dialihkan oleh guru ke *Whatsapp Group* yang dilakukan dengan cara mengirim sumber belajar mata pelajaran sanggul daerah. Bahan ajar yang dikirimkan ke *Whatsapp Group* diambil dari internet berupa file PDF dan juga dari buku ajar cetak yang dimiliki oleh guru. Selain itu, adanya media pembelajaran hanya berupa gambar proses pembuatan sanggul daerah yang ditempel pada kertas karton, dan dipajang di ruang praktik atau ruang kelas. Sedangkan, untuk pelaksanaan praktik siswa harus ke sekolah untuk melaksanakan praktik pembuatan sanggul daerah yang sebelumnya di demonstrasikan oleh guru. Tetapi siswa terlihat masih kurang memahami cara pembuatan sanggul daerah saat praktik berlangsung dikarenakan siswa yang masih sering bertanya kepada guru setelah demonstrasi dilakukan oleh guru, adanya nilai-nilai hasil praktik yang kurang maksimal.

Permasalahan lain yang terjadi di lapangan yaitu guru yang mendemonstrasikan satu kali dan tidak akan mengulang. Waktu demonstrasi juga terbatas. Selain itu, siswa yang takut bertanya langsung tentang proses pembuatan sanggul daerah kepada gurunya, sehingga siswa hanya bertanya kepada teman sekelasnya yang mana cukup menimbulkan keributan di kelas. Hal ini juga tentu menjadi faktor dalam penelitian yang akan dilakukan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai pembuatan sanggul daerah dalam proses pembelajaran adalah dengan mengembangkan media dalam bentuk video pembelajaran, dimana pada video pembelajaran yang akan dibuat tersebut berisikan gabungan antara teori dengan video tutorial praktik sanggul daerah yang utuh. Selain itu, belum adanya guru mata pelajaran sanggul daerah di SMK Negeri 7 Padang menggunakan media video pembelajaran sebagai salah satu media yang dapat membantu siswa untuk melihat kembali atau mengulang kembali proses pembuatan sanggul daerah disamping guru juga mendemokan secara langsung pembuatan sanggul daerah kepada siswa di sekolah.

Berdasarkan KI dan KD prodi Tata Kecantikan SMK Negeri 7 Padang, ada 13 jenis sanggul daerah yang dipelajari di kelas XII, diuraikan kedalam 13 KD, tetapi hanya 3 KD atau 3 jenis sanggul daerah yang akan peneliti buat media video pembelajarannya. Diantaranya

sanggul Ukel Tekuk, sanggul Lipek Pandan dan sanggul Pusung Tagel. Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran sanggul daerah yaitu bapak Agus Final pada tanggal 11 Oktober 2021 di SMK N 7 Padang, peneliti memilih tiga sanggul daerah tersebut dikarenakan adanya tingkat kesulitan yang lebih tinggi dalam teknik pembuatan sanggul daerah tersebut dibandingkan jenis sanggul daerah lainnya yang membuat siswa kesulitan dalam mempraktikkan yang telah disampaikan guru. Oleh sebab itu peneliti akan membuat media video pembelajaran berdasarkan tiga KD tersebut.

Dengan adanya pengembangan media video pembelajaran ini diharapkan dapat menambah motivasi, minat, dan semangat belajar baru bagi siswa, tidak hanya bagi siswa Tata Kecantikan di SMK Negeri 7 Padang saja, tetapi media video pembelajaran ini juga bisa digunakan untuk siswa jurusan Tata Kecantikan di SMK lainnya. Selain itu, media video pembelajaran ini tidak hanya digunakan saat pembelajaran daring, tetapi juga digunakan saat pembelajaran luring atau tatap muka sebagai bentuk pembelajaran mandiri.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan istilah *Research and Development* (R & D). Menurut Sugiyono (2017: 405) menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Gay, Mills dan Airasian (dalam Emzir, 2012) menyatakan bahwa dalam bidang pendidikan tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif yang bisa digunakan di sekolah.

Tempat penelitian adalah SMK Negeri 7 Padang dan subjek uji coba produk hasil penelitian adalah siswa kelas XII Kecantikan SMKN 7 Padang. Model pengembangan adalah dasar dalam mengembangkan sebuah produk yang dihasilkan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) yaitu model ADDIE untuk merancang sistem pembelajaran model ADDIE merupakan singkatan dari *analysis, design, development, implementation and evaluation*.

Berdasarkan model yang sudah dijabarkan di atas maka prosedur penelitian dan pengembangan akan mengikuti langkah-langkah yang telah diinstruksikan oleh model tersebut. Prosedur dalam pengembangan media melalui beberapa tahapan sebagai berikut: 1. Tahap Analisis (*Analysis*) terdiri dari analisis kurikulum, analisis peserta, dan analisis media. 2. Tahap Desain (*Design*) terdiri dari menentukan aplikasi pengembangan, pembuatan naskah video, dan pembuatan *storyboard*. 3. Tahap Pengembangan (*Development*) terdiri dari pembuatan skenario, proses perekaman, *compile* video, *editing* video, uji ahli, revisi, dan *publishing*. 4. Tahap Implementasi (*Implementation*), dan Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah: 1. Dokumentasi, 2. Lembar Penilaian diantaranya ahli materi dan ahli media, 3. Angket/Kuisisioner. Teknik analisis validitas terdiri dari analisis validitas dan analisis praktikalitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahap analisis adalah suatu tahap pengumpulan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk membuat produk, dalam hal ini produk yang dihasilkan adalah media video pembelajaran. Dalam tahap ini ada tiga langkah yang dilakukan penulis dalam melakukan analisis antara lain: a. Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator apa yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran sehingga standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat tercapai. Dalam hal ini analisis kurikulum yang dilakukan yaitu pada kurikulum bidang keahlian tata kecantikan khususnya materi Sanggul Daerah untuk siswa kelas XII Tata Kecantikan. b. Analisis peserta didik, merupakan telaah tentang karakteristik peserta didik yang sesuai dengan rancangan dan pengembangan media pembelajaran serta sesuai dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas XII Tata Kecantikan di SMK Negeri 7 Padang.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan salah satu guru mata pelajaran sanggul daerah SMK Negeri 7 Padang bahwa adanya kesulitan siswa dalam memahami materi dan mempraktikkan proses pembuatan sanggul daerah, dikarenakan guru yang mendemonstrasikan hanya satu kali. Selain itu, adanya tingkat kesulitan yang cukup tinggi dalam teknik pembuatan sanggul daerah dari tiga jenis sanggul daerah tersebut dibandingkan jenis sanggul daerah lainnya. Hal tersebut disebabkan karena belum tersedia media pembelajaran yang bisa digunakan untuk menampilkan proses pembuatan sanggul daerah. Hanya ada media pembelajaran berupa gambar proses pembuatan sanggul daerah yang ditempel pada kertas karton dan di pajang di ruang praktik atau ruang kelas. Penggunaan media video pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami. c. Analisis media ditujukan untuk mengetahui sejauh mana media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora9* dan *Adobe Premiere Pro* yang digunakan dalam materi Sanggul Daerah Ukel Tekuk, Sanggul Daerah Lipek Pandan dan Sanggul Daerah Pusung Tagel dapat meningkatkan pemahaman, keterampilan dan motivasi siswa.

Media video pembelajaran dikembangkan oleh penulis menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora9* dan *Adobe Premiere Pro*. Media video pembelajaran tersebut dikembangkan berdasarkan materi Sanggul Daerah Ukel Tekuk, Sanggul Daerah Lipek Pandan dan Sanggul Daerah Pusung Tagel.

Tahap desain, berdasarkan perencanaan yang telah disusun, selanjutnya mengembangkan produk yang akan dikembangkan, yang terdiri dari beberapa tahap yaitu: a. Menentukan aplikasi pengembangan, aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan media video pembelajaran adalah *Wondershare Filmora9* dan *Adobe Premiere Pro*. b. Membuat naskah, naskah video terdiri dari identitas program (topik, narasi, musik, adegan, dan durasi). Dalam pembuatan naskah penulis mengganti materi konsep, alat bahan dan langkah-langkah pembuatan sanggul yang ada pada buku cetak ke dalam bentuk naskah video yang menggunakan gaya bahasa sehari-hari yang mudah dipahami oleh siswa. Membuat *Storyboard*, *storyboard* dibuat sesuai dengan tiga materi sanggul daerah. *Storyboard* bertujuan untuk menjelaskan secara lengkap alur cerita di dalam video pembelajaran. *Storyboard* berisikan garis besar isi (deskripsi, visualisasi video, narasi dan waktu) pada setiap alur cerita/tahapan di dalam video dari awal sampai selesai. *Storyboard* dapat dilihat pada lampiran 1.

Tahap Pengembangan (*Development*), a. Pembuatan Skenario, pada tahap ini

pengembang mengembangkan tiga topik yang sudah ditentukan (Sanggul Daerah Ukel Tekuk, Sanggul Daerah Lipek Pandan dan Sanggul Daerah Pusung Tagel) pada tahap sebelumnya menjadi tiga naskah cerita. Pada tahap ini akan diuraikan urutan-urutan adegan mulai dari awal sampai akhir video. Naskah terdiri dari identitas program (topik, narasi, musik, adegan, dan durasi). Naskah dapat dilihat pada lampiran 2. b. Proses *Shooting* (Perekaman), Pada tahap ini pengembang melakukan *shooting* (perekaman) dengan menggunakan tiga kamera yang terdiri dari dua kamera studio dan satu *handycam*, yang bertujuan untuk mengambil tiga *angle* berbeda saat melakukan proses *shooting* langkah pembuatan sanggul dan *shooting* untuk penyampaian materi konsep awal sesuai dengan skenario yang sudah dibuat sebelumnya. c. *Compile* Video, pada tahap ini pengembang menggabungkan hasil rekaman menjadi sebuah tampilan video. Untuk menggabungkan rekaman ini pengembang menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora 9* dan *Adobe Premiere Pro*. d. *Editing* Video, pada tahap ini pengembang melakukan *editing* terhadap video yang sudah digabungkan ditahap sebelumnya menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora 9* dan *Adobe Premiere Pro*. Pada bagian video juga terdapat gambar pendukung, *sound* pendukung, serta tulisan untuk menjadikan video lebih baik. d. *Editing* Video, pada tahap ini pengembang melakukan *editing* terhadap video yang sudah digabungkan ditahap sebelumnya menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora 9* dan *Adobe Premiere Pro*. Pada bagian video juga terdapat gambar pendukung, *sound* pendukung, serta tulisan untuk menjadikan video lebih baik. e. Uji Ahli / Validasi Produk, validasi pada pengembangan media video pembelajaran sanggul daerah melibatkan 1 orang ahli materi yaitu salah satu guru mata pelajaran keterampilan Sanggul Daerah di SMK Negeri 7 Padang ibu Sherli Oktasari S.ST dan untuk ahli media adalah 2 orang dosen prodi Teknologi Pendidikan yaitu ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd dan ibu Elsa Rahmayanti, M.Pd. f. Revisi, setelah penulis melakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi diperoleh masukan dari validator media, lalu penulis melakukan perbaikan/ revisi media sesuai dengan saran dan masukkan yang diberikan oleh validator sebelum melakukan uji coba produk. Hasil revisi merupakan produk awal yang sudah melalui tahap validasi, hal ini perlu dilakukan agar produk awal dapat layak digunakan dan diujicoba kepada siswa yang masuk kedalam tahap uji coba. g. *Publishing*, setelah semua langkah di atas selesai, yang dilakukan adalah mempublikasikan video yaitu menjadikan video menjadi MP4, lalu video tersebut dipublikasikan di *Youtube* dan *Google Drive*.

Tahap Implementasi (*Implementation*), pada tahap ini dilakukan uji coba kepada 18 orang siswa kelas XII Tata Kecantikan 1 SMK Negeri 7 Padang. Siswa melakukan pengisian angket praktikalitas produk secara langsung di kelas untuk menguji seberapa praktis media video pembelajaran sanggul daerah diterapkan pada proses pembelajaran.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*), pada tahapan ini evaluasi dilakukan dengan berjalannya pengembangan, sehingga kekurangan-kekurangan selama proses pengembangan dapat teridentifikasi dan terselesaikan. Masukan dan saran dari berbagai pihak dalam menilai produk media video ini juga akan menjadi bahan evaluasi kedepannya.

Hasil dari validasi media video yang dinilai oleh validator terhadap produk yang dikembangkan peneliti termasuk dalam valid dengan revisi yang cukup ringan. Ada beberapa kriteria atau aspek yang diamati dalam uji validitas media oleh para validator tersebut, yaitu: a. Validator media I (Dr. Abna Hidayati, M.Pd), 1) Tambahkan identitas pada judul, 2) Perbaiki warna dan model tulisan, 3) Revisi bagian penugasan. b. Validator media II (Elsa Rahmayanti,

M.Pd), 1) Transisi lebih diperhalus, 2) Tambahkan pengambilan gambar dari depan saat proses pembuatan sanggul.

Hasil uji validitas produk oleh 3 validator yaitu 1 orang validator ahli materi dan 2 orang validator ahli media. Hasil uji validitas produk untuk aspek materi berada pada kategori “sangat valid” dengan nilai yang diperoleh validator sebesar 4,75 dengan persentase 93,33%, untuk aspek media berada di kategori “sangat valid” dengan nilai yang diperoleh validator I sebesar 4,82 dengan persentase 95,8% dan validator II sebesar 4,88 dengan persentase 97,9%. Selanjutnya, uji coba kepraktisan produk dilakukan kepada 18 orang siswa kelas XII di SMK Negeri 7 Padang, untuk hasil uji kepraktisan produk berdasarkan uji coba yang telah dilakukan berada pada kategori “sangat praktis” dengan nilai yang diperoleh sebesar 4,8 dengan persentase 96,11%.

Pembahasan

Hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan media video pembelajaran sanggul daerah dari data diatas dapat dilihat bahwa produk ini telah selesai dikembangkan berdasarkan prosedur dari model ADDIE.

1. Validasi Materi

Validasi materi dilakukan dengan cara memberikan angket penilaian kepada validator. Validator materi dilakukan oleh guru mata pelajaran keterampilan Sanggul Daerah. Penilaian mencakup aspek isi dan tujuan, penyajian materi, dan keterbacaan. Hasil penilaian ahli materi terhadap media video pembelajaran sanggul daerah yang dikembangkan mendapatkan jumlah nilai rata-rata sebesar **4,75** dipersentasekan menjadi sebesar **93,33%**. Nilai tersebut didapat dari 9 indikator pernyataan angket validasi materi yang diberikan kepada validator ahli materi untuk dinilai. Penilaian validasi materi dikategorikan sangat valid, media yang valid itu sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2012: 70) menyatakan bahwa kriteria umum untuk memilih suatu media yaitu kesesuaian media yang dikembangkan dengan tujuan serta adanya kesesuaian media yang dikembangkan dengan materi yang ditentukan.

Pada penilaian yang dilakukan oleh validator ahli materi tersebut mendapatkan komentar “media video ini sudah sesuai dengan KI, KD, dan materi sanggul daerah, media video ini dapat membantu siswa belajar secara mandiri”. Berdasarkan teori dan komentar dari validator materi, maka validitas ahli materi dikatakan sangat valid dan layak untuk diujicobakan kepada siswa.

2. Validasi Media

Setelah melakukan penilaian terhadap validitas materi dan sudah dinyatakan valid, selanjutnya melakukan validitas ahli media. Validitas ahli media ini dilakukan dengan cara memberikan angket penilaian media kepada validator. Penilaian media mencakup aspek desain/*layout*, kesesuaian, dan keterbacaan yang memiliki 19 indikator pernyataan untuk diajukan kepada validator ahli media. Validator ahli media dilakukan oleh 2 orang dosen departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yaitu ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd sebagai validator I dan ibu Elsa Rahmayanti, M.Pd sebagai validator II.

a. Validasi ahli media I

Hasil penilaian dari validator I ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd mendapatkan jumlah rata-rata sebesar 4,82 dipersentasekan menjadi sebesar 95,8% dengan penilaian tersebut

dikriteriakan sangat baik atau sangat valid. Sebelum mendapatkan kriteria sangat valid, validator memberikan komentar dan saran terhadap media yang dikembangkan yakni menambahkan identitas pada judul, perbaiki warna dan model tulisan dan merevisi bagian penugasan dalam video. Dengan mendapatkan komentar dan saran dari ahli media I, maka media yang dikembangkan dilakukan tahap revisi.

b. Validasi Ahli Media II

Hasil penilaian dari validator II ibu Elsa Rahmayanti, M. Pd mendapatkan jumlah rata-rata sebesar 4,88 dipersentasekan menjadi sebesar 97,9% dengan penilaian tersebut dikriteriakan sangat baik atau sangat valid. Validasi yang dilakukan oleh validator II mendapatkan komentar dan saran berupa perbaikan transisi yang lebih diperhalus dan menambahkan pengambilan gambar dari depan saat proses pembuatan sanggul.

Penilaian yang dilakukan oleh kedua validator ahli media tersebut mendapatkan kriteria penilaian media sangat baik dan sangat valid, yang mana menurut Azhar Arsyad (2007: 175-176) menyatakan bahwa kriteria evaluasi perangkat lunak media pembelajaran berdasarkan teknis yang meliputi keterbacaan, kualitas tampilan/ tayangan, dan kualitas pemrosesan respon. Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator dan beberapa komentar juga saran yang diberikan validator, media juga telah melalui tahap revisi yang sesuai dengan komentar dan saran dari validator ahli media yang bertujuan untuk menjadikan media yang dikembangkan sesuai kriteria, maka penilaian terhadap media video pembelajaran sanggul daerah dikriteriakan sangat baik atau sangat valid dan layak diujicobakan kepada siswa.

3. Praktikalitas

Setelah melakukan validasi ahli materi dan ahli media yang hasilnya dinyatakan valid dengan beberapa revisi, selanjutnya melakukan uji coba kepada siswa. Uji coba yang dilakukan kepada 18 orang siswa kelas XII Tata Kecantikan di SMK Negeri 7 Padang yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penilaian siswa terhadap media video pembelajaran sanggul daerah yang telah dibuat oleh pengembang. Data yang didapat yaitu dari hasil pengisian angket penilaian oleh siswa secara langsung di kelas. Penilaian praktikalitas mencakup aspek tampilan, penyajian materi dan kemenarikan yang memiliki 10 indikator pernyataan. Penilaian dari siswa mendapatkan jumlah rata-rata sebesar 4,8 dipersentasekan menjadi sebesar 96,11% dengan penilaian tersebut dikriteriakan sangat praktis.

Berdasarkan penilaian yang didapatkan maka uji coba praktikalitas yang dilakukan sudah dikriteriakan sangat praktis. Berdasarkan hasil validasi materi, validasi media dan uji coba kepada siswa, maka media video pembelajaran sanggul daerah mendapatkan penilaian yang dikriteriakan sangat valid dan sangat praktis. Menurut Asyhar (2011: 81) menyatakan bahwa “beberapa kriteria pemilihan media yang baik diantaranya yaitu jelas, rapi, bersih, menarik, cocok dengan sasaran, relevan dengan topic yang diajarkan, sesuai dengan tujuan pembelajaran, praktis, luwes, tahan, berkualitas baik, dan ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar”. Dengan begitu media video pembelajaran sanggul daerah dapat dijadikan penunjang proses pembelajaran bagi guru dan sumber belajar bagi siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran Sanggul Daerah kelas XII Tata Kecantikan di SMK Negeri 7 Padang diawali dengan perencanaan, desain, pengembangan, validasi produk, uji coba dan menghasilkan produk akhir.
2. Hasil penilaian dari validasi materi oleh guru mata pelajaran Sanggul Daerah memperoleh rata-rata dari validator sebesar 4,75 dengan persentase sebesar 93,33%. Dari perolehan tersebut dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran Sanggul Daerah sudah dikategorikan “sangat baik atau sangat valid”. Penilaian ahli materi tersebut menunjukkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan layak diujicobakan kepada siswa.
3. Hasil penilaian dari validasi media oleh dua orang dosen departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan memperoleh rata-rata dari validator I sebesar 4,82 dengan persentase sebesar 95,8% dan validator II rata-rata sebesar 4,88 dengan persentase sebesar 97,9%. Dari perolehan tersebut dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran Sanggul Daerah sudah dikategorikan “sangat baik atau sangat valid”. Penilaian ahli media tersebut menunjukkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan valid dan layak diujicobakan kepada siswa.
4. Hasil penilaian dari praktikalitas oleh 18 orang siswa kelas XII memperoleh rata-rata sebesar 4,8 dengan persentase sebesar 96,11%. Dari perolehan tersebut dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran Sanggul Daerah sudah dikategorikan “sangat praktis”. Dengan begitu media video pembelajaran sanggul daerah yang dikembangkan praktis digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran bagi guru dan sumber belajar bagi siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Angko dan Mustaji. (2013). Pengembangan Bahan Ajar dengan Model ADDIE untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *Jurnal Kwangsan*. 1(1), 4-5.
- Arief S. S. (2006). *Media Pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayanda. (2011). *Kreatif Mengembangkan Bahan Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Asyhar, Rayanda. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Cepi, Riyana. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

- Eldarni, dkk. (2014). *Media Video*. Padang: UNP Press Padang.
- Fauziyyah, Zahratul. (2019). *Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa Kelas III SDN Merjosari 2 Malang*. <http://etheses.uin-malang.ac.id/16642/1/15140141.pdf>. Diakses tanggal 8 Maret 2022.
- Fitri, R. N. W. (2021). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Wondershare Filmora pada Mata Pelajaran IPA untuk Kelas VIII SMP*. 36-48.
- Hamid, Hamdani. (2013). *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hanafiah & Suhana. (2010). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Majid, Abdul. (2005). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mufarokah, Anissatul. (2009). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Teras.
- Namira, Alya. (2021). *Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Pemangkas dan Pewarnaan Rambut di SMK N 4 Kota Jambi*. 12-20.
- Nasih, A. M., & Kholidah, L. N. (2009). *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Refika Aditama.
- Prihatina, Ida. (2016). *Modul Keahlian Tata Kecantikan Rambut*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Kependidikan dan Kebudayaan.
- Purwanti, Budi. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model ASSURE. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42-47.
- Riduwan. (2013). *Rumus dan Data Dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rostamailis, dkk. (2008). *Tata Kecantikan Rambut Jilid 1*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Sadirman. (2008). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, Jamil. (2013). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. (2012). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Uno, H. B. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utami, R. A. (2020). *Efektivitas Media Video Edukatif Sanggul Tradisional untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Tata Kecantikan UNNES*. <http://lib.unnes.ac.id/41638/1/5402415045.pdf>. Diakses tanggal 8 Maret 2022.
- Warsihna, J. (2009). *Pembuatan Media Video*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.