

Efektivitas Media Edukatif Video Sanggul Modifikasi Siswa SMK Negeri 06 Semarang

Nelly Setyowati Anggraeni^{1*}, Maria Krisnawati¹, Sri Endah Wahyuningsih²,
Trisnani Widowati¹

¹Program Studi Pendidikan Tata Kecantikan, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

²Program Studi Pendidikan Tata Busana, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

Corresponding author: nellysetyowati85@gmail.com

Abstract. Lack of creativity is caused by students' lack of knowledge and lack of interest in reading books and seeking references from other sources. A monotonous bun turns out to be an indicator of a student's lack of creativity, and is often the same as some other students. The researcher decided to carry out research on the effectiveness of educational media of traditional bun videos on the traditional bun of SMK Negeri 06 Semarang students with the basic competencies of Malang Loop Bun, Tagel Pusung Bun and Konde Ukel Bun which have advantages in interesting video making tutorials. The method used in this study is quantitative with the type of experimental research. This research method, using data collection techniques in the form of Likert scale questionnaires and analyzed using quantitative descriptive techniques. This research was implemented at SMK Negeri 06 Semarang with a total population of class XI majoring in cosmetology with a sample of 60 students. The results of this study show (1) the results of a learning media product in the form of educational media traditional bun videos that are suitable for use. (2) Feasibility results from validity tests using Aiken V. In material feasibility, an aiken score of 0.783 and media feasibility with an aiken score of 0.719 in the valid category (3) effectiveness test results using a t-test sample with significant results and $t \text{ value} = 6.847 > t \text{ table (df-2)} = 2.048$ (4). and the N Gain test results showed that N-Gain in the control class was 22.9% in the low category and N-Gain in the experimental class was 62.5% in the medium category. So that educational media effectively improves learning outcomes in beauty students.

Keywords: learning media, modified hair buns, beauty vocational, vocational school

Abstrak Kurangnya kreativitas disebabkan oleh kurangnya pengetahuan siswa dan kurangnya minat membaca buku dan mencari referensi dari sumber lain. Sanggul yang monoton ternyata menjadi indikator kurangnya kreativitas siswa, dan seringkali sama dengan beberapa siswa lainnya. peneliti memutuskan untuk melaksanakan penelitian mengenai efektivitas media edukatif video sanggul tradisional padasanggul tradisional siswa SMK Negeri 06 Semarang dengan kompetensi dasar sanggul gelung malang, sanggul pusung tagel dan sanggul ukel konde yang mana memiliki keunggulan pada tutorial pembuatan video yang menarik. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian Eksperimen. Metode penelitian ini, menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket skala likert dan dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Penelitian ini diimplementasikan di SMK Negeri 06 Semarang dengan populasi keseluruhan kelas XI jurusan tata kecantikan dengan sampel 60 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan (1) hasil sebuah produk media pembelajaran berupa media edukatif video sanggul tradisional yang layak digunakan. (2) Hasil kelayakan dari uji validitas menggunakan Aiken V. Pada kelayakan materi diperoleh skor aiken sebesar 0,783 dan kelayakan media dengan skor aiken sebesar 0.719 pada kategori valid (3) hasil uji efektivitas menggunakan sample t-test dengan hasil signifikan dan nilai $t = 6.847 > t \text{ tabel (df-2)} = 2.048$ (4). dan uji N Gain hasilnya menunjukkan bahwa N-Gain pada kelas kontrol adalah sebesar 22.9% kategori rendah dan N- Gain pada kelas eksperimen 62.5% kategori sedang. Sehingga media edukatif efektif meningkatkan hasil belajar pada siswa tata kecantikan.

Kata Kunci: media pembelajaran, sanggul modifikasi, tata kecantikan, SMK

PENDAHULUAN

Dalam proses belajar mengajar sanggul, sering terdapat kendala yang ditemui siswa. Permasalahan yang muncul adalah dalam proses pengajaran sanggul modifikasi dengan capaian pembelajaran sanggul gelung malang, sanggul pusung tagel dan sanggul ukel konde. Siswa kurang kreatif dalam menyampaikan ide sehingga peran guru dalam memberikan ide pada materi sanggul masih terlalu besar. Kurangnya kreativitas juga disebabkan oleh kurangnya pengetahuan siswa dan kurangnya minat membaca buku dan mencari referensi dari sumber lain. Mata Pelajaran penataan rambut sanggul di jurusan Tata Kecantikan SMK Negeri 06 Semarang saat ini banyak menggunakan metode demonstrasi, ceramah, video, buku pegangan dan media power point. Dengan pembelajaran menggunakan metode dan media yang ada, siswa masih kesulitan dalam memahami konsep dasar sanggul yang mana dilihat dari hasil belajar siswa yang masih rendah. Menurut pengalaman guru pengampu mata pelajaran penataan rambut sanggul modifikasi Ibu Erni Eka Apriyanti, S.Pd. hasil observasi yang dilakukan serta pengalaman yang dirasakan mengungkapkan bahwa hasil rata-rata siswa belajar tentang penataan rambut sanggul modifikasi 70% dari 30 siswa mendapatkan nilai B dengan angka 71-73 yang mana pada sekolah tersebut merupakan nilai minimum. Kelemahan siswa dalam mata pelajaran tersebut disebabkan oleh ketidak lengkapan pemahaman siswa tentang konsep dasar sanggul. Mayoritas siswa juga kurang menguasai materi karena pembelajaran yang dilakukan sebelumnya cenderung lebih mengedepankan praktek sedangkan dalam komponen pembelajaran harus seimbang antara praktek dengan teori dan harus mudah dipahami. Rendahnya dampak kesulitan siswa dalam penguasaan materi mata pelajaran penataan rambut sanggul modifikasi terhadap hasil belajar dan aktivitas belajar siswa. Dalam pembuatan media video yang akan peneliti lakukan di dalamnya terdapat materi yang lebih mudah dipahami baik penyampaian maupun kelengkapan bahan ajar yang digunakan. Video yang dibuat juga mengikuti latar belakang permasalahan yang dihadapi oleh siswa sehingga akan lebih memudahkan dalam proses pembelajaran dan penerimaan materi oleh siswa.

Rambut adalah salah satu bagian anatomi tubuh manusia yang paling penting (Lakhsita & Kusantati, 2018). Rambut bertindak sebagai pelindung mekanis, mengatur suhu tubuh, menarik lawan jenis, dan bertindak sebagai pemboros keringat (Fatmasari & Asmaul, 2019). terutama wanita, rambut adalah mahkota. Rambut dikatakan mahkota, karena merupakan simbol tutup kepala yang biasa digunakan oleh raja dan ratu. Mahkota juga merupakan simbol kekuasaan dan status sosial. Rambut adalah sesuatu yang tumbuh dari kulit dan tumbuh berbentuk tanduk, menutupi hampir seluruh kulit tubuh. Fungsi dan peran rambut tidak hanya sebagai pelindung kepala, bisa juga dipakai sebagai hiasan kepala untuk menambah keanggunan. Rambut sering disebut mahkota pemiliknya (Anindita, 2014). Dari sudut pandang pendidikan menurut Kirkwood & Price (2014), media merupakan alat yang sangat penting Strategi yang menentukan berhasil tidaknya proses belajar mengajar. Karena keberadaannya secara langsung dapat memberikan motivasi tersendiri bagi siswa (Bruggeman et al., 2021). Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin “medius” yang secara harfiah berarti “tengah”, mediasi, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, perantara atau media penyampai pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Februan, 2022).

Pengertian media secara luas mengacu pada orang, materi atau peristiwa yang menciptakan kondisi tersebut memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap (Pratiwi & Hapsari, 2020). Media pembelajaran digunakan untuk memicu semangat belajar pada siswa melalui pemberian materi yang lebih menarik. Menurut Bates (2020) media adalah konsep dalam proses pembelajaran yang menggunakan alat grafis, fotografi atau teknologi untuk menangkap dan mengolah data informasi visual dan lingual. Karena itu penerapan media pembelajaran yang sesuai pada SMK juga menjadi faktor utama keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan. Dewasa ini, media pembelajaran video menjadi alternatif yang efektif dalam proses pembelajaran karena dapat dilihat dan dipelajari kapan saja dan dimana saja. Menurut Simarmata et al (2022) video didefinisikan sebagai bagian dari suatu gambar yang ditransmisikan pada pesawat televisi untuk perekaman gambar waktu nyata untuk dapat diputar ulang. Media video efektif dalam kegiatan pembelajaran kelompok maupun individu. Video menjadi bahan ajar berupa visual proyeksi suatu kondisi atau keadaan atau suatu bentuk benda yang informatif dan lengkap yang mampu menjangkau siswa secara langsung. Melalui video dapat digunakan sebagai pengalaman tak langsung bagi siswa. Materi dengan penyampaian visual dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh. Menurut Latifah & Lazulva (2020), media video memiliki unsur-unsur suara, animasi, grafik, teks, yang mana media video bersifat fleksibel yang dapat dibuat berdasarkan kebutuhan, video dapat berisi materi informatif dan lugas karena dapat langsung menjangkau siswa. Pembelajaran yang dilaksanakan pada SMK terutama Jurusan Tata Kecantikan banyak menerapkan pembelajaran baik praktik dan juga teorinya, salah satunya ialah Sanggul. Sanggul merupakan salah satu kebudayaan yang wajib dilestarikan dan dipertahankan. Sejak zaman Mesir kuno, hiasan rambut yang disebut sanggul sudah dikenal dengan kombinasi emas dan perhiasan lainnya sebagai penanda kasta atau tingkatan sosial seorang bangsawan (Waruwu, 2016). Sanggul juga merupakan sanggul modifikasi yang dipakai oleh nenek moyang. Menurut Delia (2013:10) pengertian sanggul secara umum adalah rambut palsu yang dibentuk sedemikian rupa, menjadi bentuk sesuai yang diinginkan, dengan menggunakan pola-pola yang ada dan diletakkan pada bagian kepala. Terdapat banyak jenis sanggul dengan keunikannya sendiri. Hingga saat ini sanggul masih sering kita jumpai pada pengantin perempuan saat acara pernikahan.

Dari hal yang dikemukakan tersebut mengenai bagaimana observasi secara langsung di lapangan serta mengkaji berbagai permasalahan yang dihadapi siswa maupun guru pengampu, peneliti memutuskan untuk melaksanakan penelitian mengenai efektifitas media edukatif video sanggul modifikasi pada siswa SMK Negeri 06 Semarang dengan capaian pembelajaran sanggul gelung malang, sanggul pusung tagel dan sanggul ukel konde sanggul pusung tagel dan sanggul ukel konde yang mana pada tutorial pembuatan video dengan memodifikasi sanggul dimana dalam pembuatan serta aksesoris yang diberikan pada sanggul lebih memiliki modifikasi yang lebih memperindah serta memiliki daya tarik bagi ketiga sanggul tersebut. Pemilihan ketiga sanggul tersebut dikarenakan disesuaikan dengan kebutuhan kelas sebagai sample dari 12 sanggul yang telah dipelajari. Pembuatan video pembelajaran sanggul modifikasi ini digunakan untuk meningkatkan pemahaman teori pada ranah kognitif, yang diharapkan dengan penerapan video sanggul modifikasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Apakah penggunaan video ini benar-benar memberikan solusi untuk mendukung era digitalisasi dan sesuai dengan kebutuhan siswa jurusan tata kecantikan SMK Negeri 06 Semarang, harapannya penggunaan video edukatif dapat membuat pemahaman siswa menjadi lebih baik serta menjadikan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Serta akan terus diterapkan di masa mendatang.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan pendekatan Kuantitatif. Payadnya dan Jayantika (2018:1) menjelaskan bahwa metode penelitian eksperimen ditujukan untuk mengetahui hubungan sebab akibat dengan memanipulasi satu variabel atau lebih pada kelompok eksperimen dan membandingkan hasilnya dengan kelompok kontrol yang tidak mengalami manipulasi, manipulasi disini memiliki arti yakni mengubah secara sistematis sifat-sifat variabel bebas atau yang biasa disebut perlakuan (treatment). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian eksperimen ini adalah two group Pretest-Posttest Design. Hal ini dilakukan untuk mengetahui efektifitas media edukatif video sanggul modifikasi pada siswa di SMK Negeri 06 Semarang.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 6 Semarang dimana subjek penelitian ini adalah kelas XI jurusan Tata Kecantikan. Media pembelajaran yang dikembangkan media video pembelajaran dengan audio visual, yaitu dengan membuat sebuah video tutorial sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menghasilkan video pembelajaran yang layak untuk digunakan serta efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai sanggul modifikasi. Pada tahap awal penelitian, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan cara observasi. Observasi dilakukan pada kelas XI Tata Kecantikan dengan melihat kepada kurikulum dan capaian pembelajaran sebagai acuan dalam menentukan sebuah pengembangan media pembelajaran. Dalam tahap ini, yang dilakukan peneliti ialah: (a) Menganalisis kebutuhan bahan ajar: Pada mata pelajaran penataan rambut, banyak menggunakan buku dan arahan guru dalam kegiatan pembelajaran. Belum digunakannya media pembelajaran audio visual berupa video tutorial. (b) Menganalisis ketersediaan fasilitas pendukung: Fasilitas pendukung yang dimiliki sekolah dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran audio visual, fasilitas tersebut ialah proyektor dan unit sound berupa audio portable. Sehingga dengan memanfaatkan fasilitas yang baik dapat memberikan berbagai pengalaman belajar kepada siswa. Selanjutnya ialah menentukan capaian pembelajaran yang akan dikembangkan ke dalam media pembelajaran berupa audio visual atau video.

Penelitian ini diimplementasikan kepada 60siswa. Menurut (Makbul, 2021) observasi sebagai teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain yaitu wawancara. Kunci keberhasilan observasi sebagai teknik pengumpulan data sangat banyak ditentukan pengamat sendiri, sebab pengamat melihat, mendengar, mencium, atau merasakan suatu objek penelitian dan kemudian menyimpulkan dari apa yang diamati. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan menggunakan lembar observasi untuk peneliti dan responden akan diberikan angket berupa kuesioner. Menurut (Aghfirionindra et al., 2021) mengemukakan instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi dengan skala likert 4-point. Instrumen yang akan digunakan diuji validitasnya menggunakan uji validitas product moment pearson dan reliabilitas alpha cronbach. menurut Sujarweni (2014) penilaian bisa dikatakan reliabel apabila nilai $\alpha > 0,6$.

Metode analisis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Uji analisis data kuantitatif yang digunakan berupa uji efektifitas dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji paired sample t-test. Serta dilakukan uji N-Gain untuk mengukur peningkatan pada keterampilan dan hasil belajar kognitif peserta didik melalui pretest dan posttest.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada tahap awal penelitian, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan cara observasi. Observasi dilakukan pada kelas XI Tata Kecantikan dengan melihat kepada kurikulum dan capaian pembelajaran sebagai acuan dalam menentukan sebuah pengembangan media pembelajaran. Dalam tahap ini, yang dilakukan peneliti ialah:

a. Menganalisis kebutuhan bahan ajar

Pada mata pelajaran penataan rambut, banyak menggunakan buku dan arahan guru dalam kegiatan pembelajaran. Belum digunakannya media pembelajaran audio visual berupa video tutorial.

b. Menganalisis ketersediaan fasilitas pendukung:

Fasilitas pendukung yang dimiliki sekolah dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran audio visual, fasilitas tersebut ialah proyektor dan unit sound berupa audio portable. Sehingga dengan memanfaatkan fasilitas yang baik dapat memberikan berbagai pengalaman belajar kepada siswa.

Selanjutnya ialah menentukan capaian pembelajaran yang akan dikembangkan ke dalam media pembelajaran berupa audio visual atau video. Adapun langkah-langkah pada tahap mendesain ini adalah:

1. Kesesuaian dengan CP. Materi pada CP Sanggul Modifikasi yang akan digunakan adalah materi Sanggul Gelung Malang, Pusung Tagel, dan Ukel Konde.
2. Kejelasan tujuan pembelajaran. Dalam tujuan mencapai capaian pembelajaran pada Sanggul Modifikasi yakni siswa diharapkan untuk dapat memahami serta mampu mempraktikkan kegiatan pembuatan sanggul gelung malang, pusung tagel dan ukel konde. Video pembelajaran disusun dengan memuat urutan sebagai berikut:
 - a. Pembukaan, pada pembukaan isi video akan memuat penjelasan pengantar mengenai sanggul modifikasi.
 - b. Isi, pada isi video akan memuat penjelasan materi sanggul Gelung Malang, Pusung Tegel, dan Ukel Konde.
 - c. Kejelasan alur pembelajaran. Pada alur pembelajaran dalam video, berisikan pengantar dengan pengenalan alat-alat dan bahan yang akan digunakan untuk praktik. Langkah awal praktik, berisikan hal-hal yang harus dilakukan sebelum memasang atau mempraktikkan sanggul. Dan terakhir adalah pemasangan sanggul dan aksesori.
 - d. Kesesuaian materi, materi yang akan disuguhkan dibuat sesuai dengan kondisi kebutuhan alat dan bahan yang sebenarnya.
 - e. Kemudahan memahami materi, materi yang disuguhkan dimuat/dijelaskan dengan menggunakan bahasa yang komunikatif serta mudah dipahami.
3. Hasil desain yang telah disusun dimuat/dibuat kedalam sebuah prototipe atau produk percobaan yang selanjutnya diserahkan kepada ahli materi dan media untuk mengetahui tingkat kelayakan produk agar dapat digunakan. Kelayakan produk melalui ahli diukur dengan menggunakan instrumen ahli materi dan media.

Berikut ini adalah diagram alur proses mendesain produk:



Pada tahap ini produk yang telah melewati validasi oleh ahli dirangkum dan disimpulkan mengenai perbaikan dan masukan dari para ahli untuk kesempurnaan produk. Kemudian produk yang telah di desain direalisasi kembali, di susun dengan menerapkan segala bentuk revisi yang harus dilakukan.

a. Validasi media

- b. Validasi produk atau media adalah tahap evaluasi melalui penilaian dan pernyataan oleh ahli agar dinyatakan valid. Tahap ini adalah proses uji kelayakan dan kepraktisan media dalam sudut pandang ahli. Validasi kelayakan produk media pembelajaran audio visual yang dikembangkan dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk mendapat saran dan kritik terhadap produk yang dikembangkan, Hasil pengisian angket tanggapan kemudian dilakukan analisis menggunakan Aiken V untuk menentukan kelayakan media yang digunakan dalam penelitian. Validator terdiri dari 3 orang ahli materi dan 3 orang ahli media.

c. Revisi media

- d. Ahli media dan ahli materi melakukan validasi terhadap media pembelajaran audio visual yang telah dikembangkan. Masukan dan saran dari ahli media dan ahli materi dijadikan dasar dalam melakukan proses perbaikan atau revisi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil perbaikan media pembelajaran berdasarkan saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi sebagai berikut.

1. Ahli materi

Setelah media audio visual dilakukan validasi oleh validator ahli materi. Maka diperoleh masukan dan saran terkait perbaikan sebagai berikut:

- a. Susun tatanan bahasa dengan baik dan benar, hindari kesalahan typing
 - b. Dalam penggunaan metode pembelajaran harus dibuat supaya lebih interaktif.
2. Ahli media
- Setelah mendapat validasi oleh ahli pada media, berikut ini adalah masukan/revisi pada bagian media video pembelajaran:
- a. Identitas pada video pembelajaran belum dicantumkan
 - b. Tujuan pembelajaran belum dicantumkan
 - c. Atur komposisi suara backsound dengan suara suara dubbing
 - d. Suara dubbing harus lebih semangat dan interaktif
 - e. Video maksimum 7 menit
 - f. Berikan saran dan kesimpulan di akhir video
 - g. Berikan animasi atau transisi yang lebih kreatif.
- Berikut ini adalah story board video setelah dilakukan perbaikan dan pengembangan.

Tabel 1. Story board video sanggul gelung malang, pusung tegel dan ukel konde

Waktu	Scene
Menit 1	Opening hasil sanggul, kata pengantar dan pengertian sanggul
Menit 2	Pengenalan alat dan bahan
Menit 2-6	Tutorial modifikasi sanggul gelung malang
Menit 7	Hasil dan tujuan pembelajaran

Berikut adalah diagram alur pengembangan video tutorial/praktik sanggul:



Ahli media dan ahli materi setelah melakukan validasi terhadap media pembelajaran audio visual dan dinyatakan layak berdasarkan perhitungan Percentage of Agreement maka uji coba terbatas dengan 60 siswa kelas XI Tata Kecantikan dengan kelas kontrol dan eksperimen. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan agar diketahui perbedaan keefektifan penggunaan media pembelajaran audio visual yang dikembangkan.

Media pembelajaran audio visual ini diujicobakan selama pembelajaran tatap muka yang dilaksanakan pada bulan November 202 mengikuti jadwal penyampaian materi. Pada pembelajaran tatap muka media audio visual ditayangkan oleh guru menggunakan laptop milik guru dan proyektor milik sekolah.

Setelah penelitian selama 2 pertemuan dilakukan evaluasi hasil belajar dengan bentuk tes unjuk kerja yaitu menggambar segi lima di dalam lingkaran dan segi enam di dalam lingkaran. Hasil tes unjuk kerja dianalisis untuk membuktikan tingkat efektivitas media pembelajaran audio visual. sedangkan hasil pengisian angket respon siswa dianalisis untuk mencari tingkat kepraktisan media pembelajaran.

Setelah itu dilakukan Evaluasi pembelajaran yang digunakan untuk melihat hasil belajar siswa pada ranah kognitif meningkat atau tidak, dan juga untuk melihat efektifitas dari media vidio yang digunakan.

A. Uji Kelayakan

Media pembelajaran hasil pengembangan dinilai oleh para validator/ahli pada bidang materi dan media dimana ahli berjumlah masing-masing 3 orang untuk ahli materi dan 3 orang untuk ahli media. Berikut adalah hasil validasi instrumen ahli materi dan media:

Tabel 2. hasil validasi instrumen ahli materi dan media

Aspek	Indikator	Skor Aiken V	Keterangan
Tujuan Pembelajaran	Kesesuaian Tujuan Pembelajaran	0.833	Tinggi
Materi Pembelajaran	Kejelasan dan ketepatan materi	0.765	Tinggi
Metode Pembelajaran	Ketepatan metode	0.722	Tinggi
Sumber Pembelajaran	Acuan pembelajaran	0.778	Tinggi
Kegiatan Pembelajaran	Struktur penjelasan materi	0.815	Tinggi
Rata-rata		0.783	Tinggi
Aspek	Indikator	Skor Aiken V	Keterangan
Rekayasa perangkat lunak	1. Maintable dan Kompatibilitas 2. Usable 3. Tepat dan efektif	0.806	Tinggi
Desain pembelajaran	Sajian isi media Kontekstual	0.651	Sedang
Komunikasi visual	Komunikatif, kreatif dan Kualitas	0.788	Tinggi
Rata-rata		0.719	Tinggi

Berdasarkan tabel perhitungan di atas menggunakan aiken V indeks diperoleh hasil bahwa rerata hasil perhitungan diperoleh dalam kategori tingkat kevalidan tinggi untuk materi dan media sebesar 0,783 dan 0,719. Hasil pengembangan media setelah dilakukan revisi, dikonfirmasi kembali oleh validator ahli materi dan media sehingga hasil pengembangan dapat dikatakan layak dan valid.

B. Uji Efektifitas Media Edukatif Sanggul Modifikasi

1. Uji normalitas

Uji normalitas digunakan pada data pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh tersebar dengan varian yang normal.

Dalam pengambilan keputusan terdapat kriteria dasar berdasarkan pada nilai signifikansi. Kriteria dasar itu adalah apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka nilai residual ber distribusi normal. Berdasarkan hasil spss ditemukan bahwa nilai signifikansi pada pretest kelas eksperimen 0,83 dan pretest kontrol 0,84 serta posttest eksperimen 0,123 dan posttest kontrol 0,33 secara keseluruhan mendapat nilai di atas 0.05 sehingga data dikatakan terdistribusi dengan normal.

2. Uji homogenitas

Taraf signifikasi yang digunakan pada uji homogenitas Levene Statistic sebesar 0,05. Kriteria untuk uji homogenitas Levene Statistic yaitu Jika nilai $sig. \geq 0,05$, maka data bersifat homogen. Berdasarkan hasil perhitungan SPSS diperoleh nilai signifikansi pada levene statistic based on mean mendapat nilai 0,413 di atas 0.05 sehingga data dikatakan bahwa data bersifat homogen

3. Uji Independen sampel t-tes

Uji independent sample t-test digunakan untuk mencari tau adanya pengaruh pada kelas dengan pemberian perlakuan yang berbeda. Uji ini dapat membuktikan sebuah efektifitas penggunaan media terhadap hasil belajar.

Berdasarkan perhitungan SPSS di atas dapat disimpulkan bahwa nilai sig. 2 tailed $0.00 < 0.05$ adalah signifikan dan nilai $t = 6.847 > t \text{ tabel } (df-2) = 2.048$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima dimana penggunaan Penerapan media edukatif video sanggul gelung malang, pusung tagel dan ukel konde pada sanggul modifikasi siswa SMK Negeri 06 Semarang dalam kriteria baik $>75\%$

4. Uji N-Gain

Uji N-gain dilakukan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui uji pretest dan posttest mengenai sanggul modifikasi. Hasil dari uji N-gain adalah seberapa besar adanya peningkatan pada hasil belajar.

Berdasarkan perhitungan N Gain menggunakan SPSS di atas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata N-Gain pada kelas kontrol adalah sebesar 22.9% termasuk kategori rendah dengan nilai Ngain maksimum 66.67 dan Ngain Minimum 0.00 sedangkan rata-rata nilai N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 62.5% dalam kategori sedang dengan nilai Ngain Maksimum 100 dan nilai Ngain minimum 16.67

Pembahasan

Berdasarkan uraian hasil penelitian di atas maka diperoleh hasil sebuah produk berupa media pembelajaran berupa video pembelajaran. Produk hasil pengembangan telah terbukti valid dan reliabel sehingga dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran pada siswa SMK pada keahlian Tata Kecantikan. Kegiatan analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru tata kecantikan sehingga ditemukan masalah yang selanjutnya menjadi latar belakang pengembangan media pembelajaran. Desain awal media dibuat dengan diskusi bersama ahli materi dan media melalui lembar validasi. Dalam tahap desain, pengembangan terhadap media pembelajaran merupakan media pembelajaran berbasis audio visual menjadi video tutorial sanggul modifikasi. Masukan dan saran para ahli menjadi dasar-dasar perbaikan pengembangan. Setelah melewati tahap pengembangan, produk hasil diterapkan dalam uji coba terbatas pada 60 siswa SMK Negeri 06 Semarang untuk mengetahui efektivitas penggunaannya.

Pada uji kelayakan materi dan media produk pengembangan menggunakan metode V indeks atau aiken V diperoleh hasil dimana untuk kelayakan materi diperoleh secara keseluruhan berada pada kategori layak. Dalam aspek kelayakan materi, beberapa indikator yang dinilai oleh ahli adalah (1) Kesesuaian tujuan, (2) Kejelasan Materi, (3) Ketepatan Alur, (4) Ketepatan penggunaan metode, (5) Acuan Pembelajaran, dan (6) Struktur penjelasan. Sedangkan pada Aspek kelayakan Media, beberapa indikator yang dinilai adalah (1) Maintabel, (2) Usable, (3) Tepat & efektif, (4) Sajian Isi, (5) Kontekstual, (6) Komunikatif, (7) Kreatif, dan (8) Kualitas. Kelayakan sebuah media pembelajaran juga sesuai dengan hasil penelitian Wijaya & Suhartiningsih (2021) dimana ia pun juga membuktikan bahwa penggunaan media video tutorial layak untuk digunakan.

Efektifitas penggunaan media pembelajaran berupa video didapat dari perolehan hasil belajar siswa dengan menggunakan alat evaluasi tes berupa soal pretest dan posttest. Siswa dibagi menjadi ke dalam 2 (dua) kelas, yakni kontrol dan eksperimen dan kelas kontrol adalah kelas pembandingan yang diberikan perlakuan tak sama dengan kelas eksperimen. Kelas kontrol hanya diberikan arahan lisan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, sedangkan kelas eksperimen diberikan perlakuan arahan berupa lisan serta diberikan tutorial atau contoh penerapan langsung dengan menggunakan media pembelajaran berupa video tutorial yang memuat contoh kegiatan pelaksanaan pemasangan sanggul. Dari hasil yang diperoleh didapat hasil dengan sebaran data normal dan homogen sehingga melalui uji independent t-test diperoleh hasil yang signifikan bahwa media pembelajaran video tutorial dapat memberikan pengaruh terhadap hasil pembelajaran siswa hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Lia Parida dkk (2019) yang menyebutkan bahwa penggunaan video tutorial dalam pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar. Efektifitas penggunaan media dibuktikan dengan hasil uji N-gain untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar pada siswa, yakni pada kelas kontrol dan kelas eksperimen hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Donna Yasyfi (2024) yang menjelaskan bahwa hasil yang didapat mahasiswa dengan menggunakan media video tutorial sangat memuaskan dengan adanya peningkatan nilai. Dari hasil perhitungan ditemukan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol tidaklah terlalu signifikan dimana perolehan N-gain kelas kontrol hanyalah 22%. Sedangkan hasil N-gain pada kelas Eksperimen memperoleh hasil peningkatan sebesar 62% dalam kategori sedang. Hal ini setara dengan hasil penelitian Riyanto & Yunani, 2020 serta hasil penelitian Andiani, SQ, & Supiani, T (2022). Dimana hasil uji keefektifan video dengan mengacu pada penilaian kemampuan siswa bahwa video sebagai media pembelajaran tutorial berada pada kategori baik dengan nilai persentase sebesar 57,14%. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rita Oktaviani (2023) yang menjelaskan bahwa media video tutorial efektif digunakan dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian di atas, maka hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Produk berupa media edukatif video sanggul modifikasi terbukti layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil kelayakan dibuktikan dari uji validitas menggunakan Aiken V. Pada kelayakan materi diperoleh skor aiken sebesar 0,783 dengan indikator kesesuaian tujuan pembelajaran mendapatkan skor aiken sebesar 0,833 dengan kriteria tinggi, indikator kejelasan dan ketepatan materi mendapatkan skor 0,765 dengan kategori tinggi, indikator ketepatan metode mendapatkan skor 0,722 dengan kriteria tinggi, indikator acuan pembelajaran dengan skor 0,788 dengan kategori tinggi dan indikator struktur penjelasan materi dengan skor 0,815 dengan kriteria tinggi. Selanjutnya untuk kelayakan media dengan skor aiken sebesar 0.719, untuk indikator rekayasa perangkat lunak mendapatkan skor 0,806 dengan kriteria Tinggi, indikator desain pembelajaran mendapatkan skor 0,651 dengan kategori tinggi dan indikator komunikasi visual mendapatkan skor 0,788 dengan kategori tinggi.
- b. Produk berupa media edukatif video sanggul modifikasi terbukti efektif digunakan sebagai media pembelajaran edukatif. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji efektifitas menggunakan sample t-test dengan hasil sig. 2 tailed $0.00 < 0.05$ adalah signifikan dan nilai $t = 6.847 > t \text{ tabel } (df-2) = 2.048$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yakni penerapan media edukatif video sanggul gelung malang, pusung tagel dan ukel konde pada sanggul tradisional siswa SMK Negeri 06 Semarang dalam kriteria baik $> 75\%$.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghfironindra, D., Castyana, B., Rahayu, T., Anggita, G. M., & Ali, M. A. (2021). Pengaruh penggunaan video pembelajaran pada pendidikan jasmani terhadap hasil pembelajaran siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI)*, 1(1), 1–10.
- Andiani, SQ, & Supiani, T (2022). Making a Modified Batak Toba Bridal Bun Video Tutorial with Modern Pineapple Fiber Technique. *Jurnal Tata Rias dan Kecantikan*, scholar.archive.org, <https://scholar.archive.org/work/gtqoyntebncl3a7vgvsqquuuki/access/wayback/http://jitrk.ppj.unp.ac.id/index.php/jitrk/article/download/103/73>
- Anindita, F. H. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensidasar Melakukan Penataan Sanggul Daerahjawa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Di Kelasxii Smkn 2 Ngawi. *Jurnal Tata Rias*, 3(01)
- Bates, T. (2020). Trends in the use of audio-visual media in distance education systems. In *Distance education: International perspectives* (pp. 227–241). Routledge.
- Blossfeld, H.-P., & Von Maurice, J. (2019). Education as a lifelong process. Springer.
- Bruggeman, B., Tondeur, J., Struyven, K., Pynoo, B., Garone, A., & Vanslambrouck, S.(2021). Experts speaking: Crucial teacher attributes forimplementing blended learning in higher education. *The Internet and Higher Education*, 48, 100772.
- Delia, 2013. *Modifikasi Sanggul Modern*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Fatmasari, F. H., & Asmaul, R. (2019). Pemanfaatan Limbah Rambut SebagaiBahanTambahan Pengganti Sasakan (Subalan) Pada Sanggul Modern. *SNHRP*, 488–491.
- Februan, S. (2022). Sepenting Apa Media Pembelajaran Bagi Guru Dan Siswa. *SKULA: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2(1), 43–46
- Kirkwood, A., & Price, L. (2014). Technology-enhanced learning and teaching in higher education: what is ‘enhanced’ and how do we know? A critical literature review. *Learning, Media and Technology*, 39(1), 6–36.
- Lakshita, Y. V., & Kusstianti, N. (2018). Penerapan Media Video Tutorial Menata Sanggul Up Style Kelas Xi Kecantikan Rambut Di Smk Negeri 3 Kediri. *Jurnal Tata Rias*, 7(3).
- Latifah, N., & Lazulva, L. (2020). Desain dan uji coba media pembelajaran berbasis video animasi powtoon sebagai sumber belajar pada materi sistem periodik unsur. *JEDCHEM(Journal Education and Chemistry)*, 2(1), 26–31.
- Makbul, M. (2021). Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian.
- Oktaviani, R., Widowati, T., & Wijayanto, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Youtube Mata Pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, Nail Art Dan Rias Wajah Khusus Dan Kreatif Di Smk Yapek Gombong. *Beauty and Beauty Health Education*, 12(2), 55-67.
- Parida, L., Sahono, B., & Sapri, J. (2019). Pengaruh Pembelajaran Video Tutorial Terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan, Teknologi*, 8(1), 12-21.
- Pratiwi, B., & Hapsari, K. P. (2020). Kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam pemanfaatan youtube sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 282–289.

- Riyanto, A., & Yunani, E. (2020). The effectiveness of video as a tutorial learning media in muhadhoroh subject. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(02), 73–80.
- Setyowati, E., & Afandi, B. A. T. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Mata Kuliah Rias Fantasi pada Mahasiswa Pendidikan Tata Kecantikan. *Beauty and Beauty Health Education*, 13(1), 1-10.
- Simarmata, J., Romindo, R., Suryani, S., Harlina, S., Prasetio, A., Saputra, H., Andryanto, A., Rakhman, A. Z., Akbar, R. M., & Munsarif, M. (2022). *Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Yayasan Kita Menulis.
- Sujarweni, V. W. (2014). *Metode Penelitian: Lengkap, praktis, dan mudah dipahami*. Yogyakarta: Pustaka baru press.
- Waruwu, O. S. (2016). Analisis Hasil Praktek Penataan Sanggul Siput Ekor Kera Siswa Kelas Xi Smk Negeri 1 Lubuk Pakam. UNIMED.
- Wijaya, F. V., & Suhartiningsih, S. (2021). Video Tutorial Sanggul Cepol Sebagai Media Pembelajaran Daring di Era Covid-19. *Journal of Vocational and Technical Education (JVTE)*, 3(1), 9–17