

Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Nail Art 3D untuk Siswa Kelas XI di SMK Airlangga Sidoarjo

Inez Anindya Syahputri*¹, Novia Restu Windayani², Nia Kusstianti³, Dindy Sinta Megasari⁴

¹Program Studi Pendidikan Tata Rias. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Surabaya

*Corresponding author: inez22074@mhs.unesa.ac.id

Abstract. This study aimed to develop a 3D nail art tutorial video, evaluate its feasibility based on expert assessments, describe students' psychomotor performance following its implementation, and examine students' responses to the video. The study employed the four-stage 4D development model, consisting of define, design, develop, and disseminate, and was conducted among 30 Grade XI students in the Beauty Program at SMK Airlangga Sidoarjo, Indonesia. Expert validation covered three aspects: material, media, and language. The results yielded a total score of 392 out of 435, equivalent to 90.11%, indicating that the video was highly feasible for instructional use. During classroom implementation, the students achieved a mean psychomotor score of 83.9, with 28 students (93.33%) meeting the established learning achievement criterion. Student responses amounted to 1,561 out of 1,650 possible points, corresponding to 94.61%, indicating a highly positive reception of the video. These findings suggest that the developed 3D nail art tutorial video is highly feasible for use as an instructional resource, is well received by students, and is associated with satisfactory psychomotor performance. However, because the study did not include a control group or pre-intervention measurements, the findings cannot establish that the video directly caused improvements in students' psychomotor skills.

Keywords: instructional video; 3D nail art; vocational education; psychomotor assessment; educational media

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video tutorial nail art 3D, mengevaluasi kelayakannya berdasarkan penilaian ahli, mendeskripsikan kinerja psikomotorik siswa setelah penggunaan video, serta mengkaji tanggapan siswa terhadap video tersebut. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri atas empat tahap, yaitu pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan penyebarluasan (disseminate). Penelitian dilaksanakan pada 30 siswa kelas XI Program Keahlian Kecantikan di SMK Airlangga Sidoarjo, Indonesia. Validasi ahli mencakup tiga aspek, yaitu materi, media, dan bahasa. Hasil validasi memperoleh skor total 392 dari 435, setara dengan 90,11%, yang menunjukkan bahwa video tersebut sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Pada tahap implementasi pembelajaran, siswa memperoleh nilai rata-rata psikomotorik sebesar 83,9, dengan 28 siswa (93,33%) mencapai kriteria ketuntasan hasil belajar yang telah ditetapkan. Tanggapan siswa memperoleh skor 1.561 dari total skor maksimal 1.650, setara dengan 94,61%, yang menunjukkan penerimaan siswa yang sangat positif terhadap video tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa video tutorial nail art 3D yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai sumber belajar, mendapat respons positif dari siswa, dan berkaitan dengan capaian kinerja psikomotorik yang memuaskan. Namun, karena penelitian ini tidak melibatkan kelompok kontrol maupun pengukuran sebelum intervensi, hasil penelitian belum dapat membuktikan bahwa video tersebut secara langsung menyebabkan peningkatan keterampilan psikomotorik siswa.

Kata Kunci: video pembelajaran; nail art 3D; pendidikan kejuruan; penilaian psikomotorik; media pembelajaran

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang didapat oleh setiap orang untuk memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pristiwanti (2022) memandang pendidikan sebagai cara seorang pendidik membimbing peserta didik, melalui cara tersebut orang dewasa memberikan keteladanan, pengajaran, arahan, dan pengetahuan kepada setiap individu. Guru berperan sebagai fasilitator yang merancang pengalaman belajar agar proses pembelajaran berlangsung efektif dan melibatkan peserta didik secara aktif. Peran tersebut menuntut kreativitas guru dalam memilih dan mengelola metode pembelajaran. Bentuk kreativitas tersebut adalah penyediaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik.

Secara umum, media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, sarana atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar, sehingga membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah, jelas dan efektif. Salah satu media pembelajaran yang mudah dipahami oleh peserta didik adalah video, karena media tersebut dapat dilihat secara langsung melalui proses teknik dan tahapan secara berulang. Media pembelajaran video tutorial adalah media pembelajaran berbasis audio-visual, yang menyajikan materi melalui tayangan video berisi penjelasan dan demonstrasi langkah-langkah mengenai suatu konsep, prosedur atau keterampilan tertentu. Oleh karena itu, video tutorial dinilai dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Devtiana (2024) jika keunggulan dari video ialah media pembelajarannya dapat diputar kembali, serta pesan yang disampaikan pun lebih cepat dan mudah dipahami, karena materinya dapat diakses di rumah ataupun di luar sekolah, sehingga materi yang disampaikan dalam video pun dapat tersampaikan dengan jelas. Jenjang pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) membutuhkan media yang mendukung pembelajaran praktik SMK sebagai lembaga pendidikan yang menyiapkan tenaga kerja yang siap memasuki dunia usaha dan dunia industri, sehingga lulusan SMK diharapkan memiliki pengetahuan, keterampilan, dan karakter yang selaras dengan tuntutan pasar kerja (Soleh, 2023).

Berdasarkan kebijakan yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi atau Kemendikbudristek, bahwa sejak tahun 2022 telah ditetapkan kurikulum baru yakni Kurikulum Merdeka (Zamjani, 2024). Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang memungkinkan peserta didik mampu mendalami suatu konsep dan keterampilan yang memadai dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam Hidayatullah (2023). Perubahan kurikulum tersebut turut mengubah acuan penilaian hasil belajar menjadi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pendidikan (KKTP), oleh karena itu SMK perlu memastikan bahwa peserta didik mampu mencapai kompetensi praktik yang telah ditetapkan.

SMK Airlangga Sidoarjo merupakan salah satu SMK Swasta yang berada di Kabupaten Sidoarjo, lebih tepatnya di Komp. Gor Sidoarjo, Jl. Tennis VI Gajah Timur, Magersari, Kec. Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. SMK Airlangga memiliki 4 program keahlian yaitu Akomodasi Perhotelan, Usaha Perjalanan Wisata, Perbankan, dan Tata Kecantikan Kulit dan Rambut. SMK Airlangga merupakan salah satu jenjang Pendidikan Menengah yang lebih menekankan keterampilan, sehingga peserta didik diharapkan dapat menguasai kompetensi keterampilan baik secara teori maupun bersifat praktik untuk membekali peserta didik dengan kualitas siap kerja setelah lulus sekolah.

Program keahlian Tata Kecantikan Kulit dan Rambut memiliki banyak materi keahlian yang diajarkan kepada peserta didik. Pada proses pembelajarannya, berfokus pada keterampilan, sehingga sistem belajarnya lebih mengedepankan penguasaan materi secara praktik salah satunya Nail Art. Nail art merupakan salah satu kompetensi yang diajarkan di kelas XI Tata Kecantikan.

Perkembangan tren kecantikan telah mengubah nail art yang awalnya hanya sebatas pewarnaan kuku menjadi karya seni kreatif. Teknik nail art 3D merupakan salah satu bentuk perkembangan tersebut karena teknik ini membentuk ornamen timbul pada permukaan kuku. Penguasaan teknik tersebut menuntut ketelitian pada setiap tahap pengerjaan, sehingga dapat membekali peserta didik agar mampu menyesuaikan diri dengan industri kecantikan yang terus berkembang. Kompetensi nail art termasuk dalam ranah psikomotorik, sehingga membutuhkan pembelajaran secara praktik.

Berdasarkan hasil observasi bersama salah satu guru mata pelajaran Perawatan Tangan, Kaki dan Nail Art, proses pembelajaran mengungkap tiga permasalahan utama. Pertama, modul ajar yang menjadi sumber catatan kurang menarik minat siswa, sehingga sebagian siswa tidak mencatat. Kedua, pada saat guru mendemonstrasikan praktik, sekitar 30 siswa cenderung berkerumun untuk melihat tahapan kerja. Keterbatasan sudut pandang membuat sebagian siswa kehilangan fokus dan sulit mengingat urutan pengerjaan. Ketiga, guru menilai media pembelajaran yang digunakan belum efektif, sehingga siswa kerap lupa terhadap materi yang telah diajarkan.

Berdasarkan ketiga permasalahan tersebut bersumber pada keterbatasan cara siswa mengamati dan mengulang demonstrasi praktik. Pengembangan bahan ajar pada kompetensi Perawatan Tangan Kaki dan Nail art di SMK, salah satunya berbentuk modul (Pradani, 2014) modul umumnya menyajikan materi secara tertulis melalui gambar statis, sedangkan tahapan nail art berlangsung berurutan dan membutuhkan pengamatan gerakan. Melalui hal tersebut, video tutorial dapat digunakan sebagai salah satu cara efektif untuk kebutuhan tersebut, karena setiap siswa dapat melihat tahapan kerja dengan jelas, menghentikan tayangan pada langkah tertentu dan mengulang materi secara mandiri.

Adapun beberapa penelitian yang telah memperoleh hasil positif dari penggunaan video tutorial pada peserta didik, yakni oleh Devtiana (2024) yang mengembangkan video tutorial pada sub kompetensi french manicure dan hasil medianya dinyatakan sangat layak untuk diterapkan ke dalam pembelajaran. Kemudian, Siti (2024) melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran video tutorial nail art 3D tema flora, bahwa penggunaan media tersebut dinilai sangat praktis dan mudah dipahami bagi peserta didik. Penelitian lain dari Endah (2023) membuktikan bahwa video tutorial sangat membantu peserta didik tunarungu dalam kemampuan keterampilan nail art ombre graduation, hal ini juga menjadi dasar kuat dari peranan media pembelajaran berbasis video tutorial yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dengan mudah. Begitu juga dengan penelitian dari Jesica (2025) mendapatkan respon positif dari peserta didik dengan hasil uji coba rata-rata 89% dalam kategori sangat layak, sehingga menunjukkan bahwa media video tutorial ini dapat diterima dengan baik dan memenuhi kebutuhan pembelajaran peserta didik, selain itu di dalam penelitiannya juga dijelaskan bahwa antusiasme peserta didik terhadap media pembelajaran video tutorial didorong oleh kebaruan media tersebut, karena materi nail art teknik cat eye di sekolah tersebut masih belum diajarkan.

Melalui beberapa penelitian yang relevan tersebut, dari penggunaan media video tutorial, diharapkan siswa kelas XI Tata Kecantikan Kulit dan Rambut di SMK Airlangga Sidoarjo dapat memudahkan pemahaman teknik nail art 3D, memberikan motivasi belajar siswa untuk belajar dan berlatih nail art, mendorong kreativitas keterampilan siswa dalam mengeksplorasi berbagai desain nail art, dan memfasilitasi pembelajaran secara mandiri sesuai dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk 1) mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran video tutorial nail art 3D; 2) menentukan kelayakan media tersebut; 3) mengetahui hasil belajar psikomotorik siswa kelas XI setelah menggunakan media; dan 4) mengetahui respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model 4D yang terdiri atas tahap define, design, develop, dan disseminate. Hasil penelitian diharapkan menjadi rujukan bagi guru dalam menyediakan media pembelajaran praktik yang lebih interaktif.

METODE

Penelitian menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (research and development, R&D) dengan model 4D yang meliputi tahap pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (disseminate). Penelitian dilaksanakan di SMK Airlangga Sidoarjo pada Juli–Agustus 2026. Produk yang dikembangkan berupa video tutorial nail art 3D untuk siswa kelas XI Tata Kecantikan Kulit dan Rambut. Pada tahap define dilakukan observasi dan wawancara guru mengenai kebutuhan pembelajaran serta kendala siswa saat mengamati demonstrasi. Tahap design mencakup analisis modul ajar, penyusunan materi, storyboard, dan rancangan instrumen. Tahap develop mencakup pembuatan video, validasi ahli, revisi, dan implementasi pada 30 siswa. Tahap disseminate berupa pengemasan video dan pemberian akses melalui Google Drive. Ruang lingkup penyebaran yang terdokumentasi adalah penggunaan pada kelas penelitian.

Instrumen pengumpulan data mencakup lembar validasi media oleh ahli, rubrik penilaian praktik psikomotorik, serta angket respons siswa. Validasi produk mencakup aspek materi, media, dan bahasa. Skor kelayakan maupun respons dihitung dengan rumus persentase = $(\text{skor diperoleh} / \text{skor maksimum}) \times 100\%$. Rata-rata nilai psikomotorik dihitung dengan rumus $M = \Sigma x / n$, sedangkan ketuntasan dihitung sebagai jumlah siswa yang mencapai KKTP dibagi seluruh siswa, dikalikan 100%. KKTP praktik ditetapkan sebesar 80. Analisis data bersifat deskriptif kuantitatif. Data kinerja berasal dari penilaian praktik setelah penggunaan video, tanpa pretest maupun kelompok kontrol. Oleh karena itu, ketuntasan yang teramati tidak dapat diartikan sebagai estimasi efek kausal video terhadap peningkatan keterampilan. Jumlah dan pembagian validator perlu dikonfirmasi pada dokumen instrumen asli karena penjelasan di naskah sumber belum sepenuhnya konsisten.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Airlangga Sidoarjo pada bulan Juli-Agustus 2026. Data diperoleh melalui penyebaran angket. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan Research and Development (R&D) untuk menghasilkan dan mengembangkan produk. Produk yang dihasilkan dan dikembangkan berupa video tutorial nail art 3D. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yaitu tahap pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*) pengembangan (*Develop*) dan tahap penyebaran (*Disseminate*).

Pada tahap pendefinisian (*Define*) langkah awal yang dilakukan adalah melakukan observasi dan wawancara untuk mengenali permasalahan pembelajaran dan karakteristik siswa untuk mengembangkan media yang disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan jika permasalahan pembelajaran ialah keterbatasan arah pandang siswa pada saat demonstrasi praktik sehingga sebagian siswa kurang fokus dan sulit mengingat tahapan pengerjaan. Sehingga melalui permasalahan tersebut, peneliti dapat menyusun dan menyiapkan perangkat pembelajaran terdiri dari media pembelajaran video tutorial nail art 3D beserta modul ajar sebagai bahan acuannya, rubrik penilaian dan lembar penilaian psikomotorik yang sudah divalidasi.

Pada tahap perancangan (*Design*) Tahapan ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan (tahap pendefinisian), yaitu dengan menganalisa modul ajar yang telah memuat CP dan ATP untuk menyusun materi. Kemudian peneliti merancang storyboard media video tutorial (tahap perancangan) yang menarik. Tahap ini dilakukan penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format dan desain awal video tutorial mulai dari tahap pengenalan diri, pengertian nail art 3D dan macam-macam bahan pembuatannya, alat bahan lenan yang digunakan, persiapan kerja, pelaksanaan praktik nail art 3D, hasil akhir, dan penutup. Setelah itu, melakukan perancangan instrumen penelitian untuk menilai kelayakan media, keterampilan siswa dan respon siswa.

Tahap pengembangan (*develop*) dilakukan dengan pembuatan produk awal berupa video tutorial yang memuat materi pada modul ajar dengan perancangan berdasarkan storyboard yang telah dibuat. Produk awal dinilai oleh para ahli materi, media dan bahasa untuk mengetahui kelayakan media video tutorial, kemudian produk dapat direvisi sesuai dari hasil validasi. Uji coba dilakukan di sekolah sesuai dengan materi atau konsep yang telah dikembangkan. Pada tahap penyebaran (*Disseminate*) terdapat tiga kegiatan, tahap validation testing dilakukan dengan menguji penggunaan media video tutorial nail art 3D yang telah di revisi di tahap pengembangan kepada siswa kelas XI untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media yang telah dikembangkan dan mengetahui hasil penggunaan media video dalam pembelajaran. Data diperoleh melalui instrumen angket respon siswa dan penilaian hasil psikomotorik. Tahap packaging atau pengemasan dilakukan dengan menyiapkan produk agar siap digunakan dan disebarluaskan. Video tutorial yang sudah direvisi dan divalidasi ahli kemudian disiapkan dalam media penyimpanan google drive, sehingga pengemasan video pembelajaran dapat dilakukan dengan memberikan akses link google drive yang telah dibuat, kemudian disebarluaskan agar video dapat diserap (*Diffusion*) dan dipahami serta digunakan orang lain (*Adoption*) di



Gambar 1. Cuplikan tampilan video tutorial nail art 3D
Sumber: dokumentasi peneliti (2026).

Hasil kelayakan media pembelajaran video tutorial didapat melalui uji coba media pembelajaran untuk siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Airlangga Sidoarjo. Penilaian ahli dilakukan terhadap aspek materi, media, dan bahasa; jumlah validator perlu diverifikasi kembali. Analisis penilaian validasi kelayakan media pembelajaran video tutorial ini terdapat 3 aspek antara lain: aspek materi, aspek media, aspek bahasa. Berdasarkan hasil perhitungan tiap aspek, ditemukan hasil validasi pada aspek materi dari tiga ahli memperoleh total skor sebesar 189 dari skor maksimal 210. Hasil perhitungan menunjukkan persentase kelayakan materi sebesar 90,00%. Hasil validasi pada aspek media dari dua ahli memperoleh total skor sebesar 165 dari skor maksimal 180. Hasil perhitungan menunjukkan persentase kelayakan media sebesar 91,67%. Sedangkan hasil validasi pada aspek bahasa memperoleh skor sebesar 38 dari skor maksimal 45. Hasil perhitungan menunjukkan persentase kelayakan bahasa sebesar 84,44%.

Tabel 1. Hasil validasi kelayakan media video tutorial nail art 3D

Aspek	Skor diperoleh	Skor maksimum	Kelayakan
Materi	189	210	90,00%
Media	165	180	91,67%
Bahasa	38	45	84,44%
Total	392	435	90,11%

Sumber: Data peneliti (2026).

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi media pembelajaran video tutorial nail art 3D memperoleh total skor sebesar 392 dari skor maksimal 435. Hasil perhitungan persentase kelayakan diperoleh sebesar 90,11%. Persentase tersebut merupakan hasil dari gabungan dari tiga aspek penilaian, yaitu aspek materi sebesar 90,00%, aspek media sebesar 91,67% dan aspek bahasa sebesar 84,44%. Berdasarkan kriteria kelayakan yang digunakan dalam penelitian, persentase sebesar 90,11% termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, media pembelajaran video tutorial nail art 3D dinyatakan (sangat layak) untuk digunakan dalam pembelajaran pada siswa kelas XI SMK Airlangga Sidoarjo.

Hasil belajar psikomotorik diperoleh melalui penilaian praktik pembuatan nail art 3D terhadap 30 siswa kelas XI. Penilaian dilakukan oleh dua orang guru tata kecantikan menggunakan lembar penilaian psikomotorik yang telah disiapkan. Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus rata-rata maka dapat ditemukan jumlah hasil nilai rata-rata nilai praktik sebagaimana dilaporkan pada abstrak dan simpulan adalah 83,9. Melalui hasil perhitungan rata-rata nilai



Gambar 2. Dokumentasi Pembelajaran Praktik Nail Art 3D
Sumber: Penulis, (2026)

Psikomotorik siswa, kemudian melakukan terhadap ketuntasan belajar siswa untuk mengetahui ketercapaian kompetensi siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran video tutorial. Hasil penilaian menunjukkan bahwa dari 30 siswa, terdapat sebanyak 28 siswa telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran atau KKTP, sedangkan 2 siswa belum mencapai KKTP, melalui hasil perhitungan menggunakan rumus persentase ketuntasan, diketahui hasil persentase siswa tuntas sebesar 93,33%, sedangkan hasil persentase siswa belum tuntas sebesar 6,67%.

Berdasarkan hasil penilaian psikomotorik terhadap 30 siswa kelas XI TKKR, diperoleh nilai rata-rata sebesar 83,9. Nilai rata – rata tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan dengan KKTP 80, sebanyak 28 siswa (93,33%) dinyatakan tuntas, sedangkan 2 siswa (6,67%) dinyatakan belum tuntas. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan video tutorial, Sebagian besar siswa mampu mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan dalam penilaian praktik.

Data respon siswa diperoleh melalui penyebaran angket kepada 30 siswa kelas XI TKKR setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media video tutorial nail art 3D. Berdasarkan hasil analisis data respon siswa diperoleh skor 1.561 dari skor maksimal sebesar 1.650. Melalui hasil skor yang telah ditemukan, skor tersebut dihitung sehingga berdasarkan skor angket respons siswa, diperoleh persentase 94,61% dengan kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan penerimaan yang positif terhadap media, bukan bukti langsung adanya peningkatan keterampilan dibandingkan sebelum penggunaannya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video tutorial nail art 3D yang dikembangkan dinilai layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kelayakan media diperoleh melalui penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa video tutorial yang telah dikembangkan memperoleh persentase sebesar 90,11% termasuk kedalam kategori sangat layak, sehingga video tutorial nail art 3d yang telah dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran.

Hasil belajar psikomotorik peserta didik berdasarkan penilaian rubrik, diperoleh rata-rata nilai psikomotorik 83,9. Nilai tersebut berada pada kategori sangat baik. Media pembelajaran video tutorial nail art 3D diikuti oleh ketercapaian kompetensi siswa dalam penilaian pascapenggunaan, dari 30 siswa sebanyak 28 siswa (93,33%) mencapai KKTP, sedangkan 2 siswa (6,67%) belum mencapai KKTP. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan sekolah setelah mengikuti pembelajaran menggunakan video tutorial.

Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran video tutorial nail art 3D mendapatkan persentase sebesar 94,61% dan masuk kedalam kategori sangat baik, sehingga melalui hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa video tutorial dapat diterima dengan baik oleh siswa sebagai media yang membantu proses pembelajarn, khususnya dalam memahami tahapan dan teknik pembuatan nail art 3D

DAFTAR PUSTAKA

- Amarta, M. (2024). Peranan dan fungsi kurikulum secara umum dan khusus. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFHRIS)*, 2(1), 82–89.
- Ambarwati, D. (2022). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital.
- Andriani, D. (2021). Analisis Rubrik Penilaian Berbasis Education for Sustainable Development dan Konteks Berfirir Sistem di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1321-1336.
- Ariyanti, T. D. (2023). Pemanfaatan Sabut Kelapa Sebagai Inovasi Fake Nail. *Jurnal Ipteks Tata Boga, Tata Rias, dan Tata Busana*, 15(2), 47-59.
- Ayu, D. (2023). Perawatan Tangan Kaki, dan Nail Art (Tata Kecantikan Kulit dan Rambut). Magelang: Liniswara.
- Ayu, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial "Fresh Makeup Look" Pengantin Pria pada Mata Kuliah Pengantin Internasional. *Journal on Education*, 7(1), 3666-3673
- Daniati, S. (2023). Pemanfaatan Limbah Kertas Koran Sebagai Nail Art Extension. *Jurnal Ipteks Tata Boga, Tata Rias, dan Tata Busana*, 15(1), 14-28.
- Daniyanti, A. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Students Research (JSR)*, 1(1), 283-294. Devtiana, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial French Manicure untuk Kelas X Tata Kecantikan Kulit dan Rambut di SMKN 1 Sooko Mojokerto. *Jurnal Tata Rias*, 13(3), 303-310.
- Effendi, J. (2024). Analisis Proses Perumusan CP. Merdeka Belajar. *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 4(2), 327-338.
- Fadillah, M. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa dengan Pemanfaatan Media Audio-Visual di Kelas Rendah. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran*, 1-10.
- Hidayah, N. (2020). Development of Nail Art Tutorial Video on Manicure Pedicure Courses. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(2), 2365-2372.
- Hidayatullah, S. (2023). Kurikulum Merdeka Perspektif Pemikiran Pendidikan Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Literasiologi*, 9(2), 88-98.
- Ilmi, G. (2025). Inovasi Nail Art Menggunakan Biji Wijen dengan Teknik Tempel 3D untuk Meningkatkan Kreativitas dalam Desain Kuku. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 5(5), 5430-5437.
- Ingan, C. (2022). Analisis Kemampuan Perawatan Kaki (Pedicure) di SMK Pembangunan Daerah Lubuk Pakam. *Jurnal Pendidikan Tata Rias*, 3(1), 23-27.
- Irawati, T. (2024). Pemanfaatan Lem Bakar untuk Aksesoris Kuku 3D Nail Art. *Garina*, 16(2), 212-225.
- Kartika, L. (2024). Development of Pedicure Learning Videos for Vacationl Students Using ADDIE Model. *Jurnal Riset dan Konseptual*, 9(4), 819-828.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Panduan Pembelajaran dan Asesmen. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Khairunnisa, M. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Perawatan Pedicure SPA di SMKN 6 Padang. *Jurnal Pendidikan dan Keluarga*, 14(2), 71-82.
- Khasanah, U. (2022). Pengembangan Kurikulum Pendidikan : Inovasi dan Telaahnya. Surakarta: Tahta Media Group.
- Kusianti, N. (2026). Pengembangan Video Tutorial Nail Art Motif Marble Menggunakan Blooming Gel untuk Kelas XI Tata Kecantikan Kulit dan Rambut di SMKN 1 Sooko Mojokerto. *Jurnal Tata Rias*, 15(2), 214-220.
- Kusianti, N. (2026). Penerapan Video Pembelajaran Nail Art Melalui Media Sosial Tiktok pada Mata Pelajaran Rias Wajah Konsentrasi Keahlian XI TKKR SMKN 1 Buduran. *Jurnal Tata Rias*, 15(1), 98-105.
- Ledi, K. (2024). Pengembangan Video Tutorial dalam Pembelajaran Tata Rias Karakter. *Jurnal Bosaparis: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, vol 15 no 01, 101-110.
- Maharani, A. S. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Alternatif Meningkatkan Gairah Belajar. *Journal BIONatural*, 11(1), 76-83.
- Mario, G. (2021). Media Pembelajaran Infografis dengan Materi Unsur dan Prinsip Seni Rupa. *Jurnal Imajinasi*, 5(1), 1-11.
- Megasari, D. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial French Manicure untuk Kelas X Tata Kecantikan Kulit dan Rambut di SMKN 1 Sooko Mojokerto. *Jurnal Tata Rias*, 13(3), 303-310.
- Nadya, D. (2022). Pengembangan dan Perancangan Multimedia Video Tutorial Perawatan Tangan dan Kaki. *Andharupa*, 8(4), 489-501

- Ningrum, E. Y. (2023). Efektivitas Media Video Tutorial dalam Meningkatkan Keterampilan Vokasional Tata Rias Kecantikan pada Siswa Tunarungu. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 17406-17413.
- Nurfitri, R. (2023). Peran Administrasi Kurikulum dalam Sebuah Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)*, 1 (1), 184-192.
- Nurjanah, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Nail Art 3 Dimensi Tema Flora pada Mata Kuliah Perawatan Tangan dan Kaki. *Journal on Education*, 7(1), 7786-7792.
- Permatasari, I. D. (2025). Teknik Penyusunan Variabel, Instrumen Penelitian, dan Pengumpulan Data dalam Penelitian Kuantitatif. *Journal of Qualitative and Quantitative Research*, 2(1), 63-70.
- Pristiwanti, D. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 7911-7915.
- Ritonga, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multi Disiplin Dehase (MUDE)*, 1(3), 343-348.
- Santika, A. (2023). Peran Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan dalam Memposisikan Lulusan Siswanya Mencari Pekerjaan. *Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 14(1), 84-94.
- Serungke, M. (2023). Penggunaan Media Video Audio Visual dalam Proses Pembelajaran Bagi Peserta Didik. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, vol 6 no 4, 3503-3508.
- Soleh, A. A. (2023). Tinjauan Pustaka Sistematis: Model Kemitraan antara SMK dengan Dunia Usaha dan Dunia Industri. *JIPTEK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik dan Kejuruan*, 16(2), 126-136.
- Suparlan. (2021). Penerapan Teori Belajar Perilaku dalam Meningkatkan Hasil Belajar di SD/MI. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 1-9.
- Triandini, H. (2023). Komponen-komponen Modul Ajar Kurikulum Merdeka (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Biologi*, 3(3), 9-15.
- Verawaty, J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Nail Art Teknik Cat Eye pada Mata Pelajaran Perawatan Tangan di SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(11), 12461-12471.
- Wahidin, M. (2021). Pengembangan Modul Manicure dan Nail Art untuk Siswa SMK. *Jurnal Inovasi dan Edukasi Teknologi*, 1(5), 385-393.
- Widiarti, T. (2020). Perawatan Tangan, Kaki, Nail Art dan Rias Wajah Khusus dan Kreatif. Malang: PT. Kuantum Buku Sejahtera.
- Windayani, N. R. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Video Tutorial pada Kompetensi Rias Wajah Cikatri pada Siswa Kelas XI di SMK Negeri 3 Kediri. *Jurnal Tata Rias*, 14(3), 360-365.
- Windayani, N. R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Rias Foto Berwarna IGARI LOOKS pada Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK Negeri 8 Surabaya. *Jurnal Tata Rias*, 14(3), 312-320.
- Windayani, N. R. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Makeup Cikatri pada Program Double Track Beauty Class di SMA IPEMS Surabaya. *Jurnal Tata Rias*, 15 (01).
- Yulianingrum, R. (2021). Pengembangan Modul Manicure dan Nail Art untuk Siswa SMK. *Jurnal Inovasi dan Edukasi Teknologi*, 1(5), 385-393.
- Zamjani, dkk. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka dan Kemampuan Literasi dan Numerasi Peserta Didik. Pusat Standar dan Kebijakan Pendidikan (PSKP).
- Zamsiswaya. (2024). Model Pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Dissminate) dalam pendidikan islam. *Journal of Islamix Education El Madani*, 4(1), 11-19 (Serungke, 2023) (Windayani, 2026)