

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Youtube Mata Pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, Nail Art Dan Rias Wajah Khusus Dan Kreatif Di Smk Yapek Gombang

Rita Oktaviani^{1*}, Trisnani Widowati¹, Sena Wijayanto²

¹Program Studi Pendidikan Tata Kecantikan Teknik Universitas Negeri Semarang

²Fakultas Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto

Corresponding author: oktasan82@gmail.com

Abstract. *The existence of SMK emphasizes the creation of graduates who are committed to being skilled, creative, independent and ready to work in the industrial world. The competency of skin and hairstyling expertise at Yapek Gombang Vocational School creates interesting learning and facilitates the learning process through the development of teaching media using YouTube videos. This study aims to find out how the validity and effectiveness of YouTube video-based learning media in the subject of foot care and nail art at Yapek Gombang Vocational School. The research method used is a quantitative approach with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results of this development research are in the form of YouTube video-based learning media ombre nail art tutorials with a percentage of media experts 81.2%, educational technology experts 91.6% and material experts 92.8%. The average expert rating is 87.9% with very decent criteria, so it can be concluded that the developed media is valid. The effectiveness of learning media can be seen from the significant increase in ombre nail art learning outcomes as evidenced by the results $t_{count} = 4.47 > t_{table} = 2.09$ with a significance level of 0.5. Based on the gain test analysis, a score of 0.73 was obtained. This value is interpreted into the gain value, it is obtained that the effectiveness of the developed media is classified as high. In addition, the results of the student response questionnaire obtained very positive criteria of 94.11%*

Keywords: *Learning media, youtube video, validity, effectiveness, nailart*

Abstrak. Keberadaan SMK menekankan terciptanya lulusan yang berkomitmen terampil, kreatif, mandiri dan siap kerja di dunia industri. Kompetensi keahlian tata kecantikan kulit dan rambut SMK Yapek Gombang mewujudkan pembelajaran yang menarik dan memudahkan proses pembelajaran melalui pengembangan media ajar menggunakan video youtube. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana validitas dan efektifitas pengembangan media pembelajaran berbasis *Video Youtube* Mata Pelajaran Perawatan Tangan Kaki dan Nailart di SMK Yapek Gombang. Metode penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dengan model pengembangan ADDIE (*Analysist, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran berbasis video youtube tutorial nail art ombre dengan presentase dari ahli media 81,2%, ahli teknologi pendidikan 91,6% dan ahli materi 92,8%. Rata-rata penilaian ahli sebesar 87,9% dengan kriteria sangat layak, sehingga dapat disimpulkan media yang dikembangkan valid. Efektifitas media pembelajaran dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar nailart ombre secara signifikan yang terbukti oleh hasil $t_{hitung} = 4,47 > t_{tabel} = 2,09$ dengan taraf signifikansi 0,5. Berdasarkan analisis uji gain mendapatkan skor sebesar 0,73. Nilai tersebut diinterpretasikan kedalam nilai gain diperoleh efektifitas media yang dikembangkan tergolong dalam kriteria tinggi. Selain itu hasil angket tanggapan siswa diperoleh kriteria sangat positif sebesar 94,11%.

Kata Kunci: Media pembelajaran, video youtube, validitas, efektifitas, nailart

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bagian yang sangat penting bagi pemberdayaan manusia. Sumber kemajuan dan tolak ukur suatu bangsa yang utama antara lain terletak pada kualitas sumber daya manusia melalui kualitas pendidikan. Pendidikan kejuruan adalah pendidikan ditingkat jenjang menengah atau kita kenal dengan Sekolah Menengah Kejuruan / SMK dengan mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan berbagai jenis pekerjaan tertentu sesuai dengan bidangnya. Keberadaan SMK menekankan untuk menciptakan tenaga-tenaga atau lulusan yang berkomitmen terampil, kreatif, berkarakter, mandiri dan siap kerja di dunia industri.

Tata Kecantikan Kulit dan Rambut / TKKR merupakan salah satu kompetensi keahlian bidang pariwisata di SMK Yapek Gombang. Kompetensi Keahlian adalah bidang mata diklat yang berfungsi membekali siswa di SMK agar memiliki kompetensi kerja sesuai dengan Standart Kompetensi Kerja Nasional Indonesia pada tiap bidang keahlian. Mata pelajaran perawatan tangan, kaki, nailart dan rias wajah khusus dan kreatif merupakan salah satu yang diajarkan pada kelas XI dan XII khususnya kompetensi dasar 3.4 Menerapkan berbagai teknik dan desain nail art, tidak hanya memerlukan pengetahuan dan keterampilan saja. Kurikulum 2013 siswa dituntut memiliki kemampuan literasi dan menjadikan siswa memiliki karakter disiplin, tanggung jawab, percaya diri, teliti dan cermat. Tujuan ini lebih mendasari bahwa siswa diharapkan menjadi SDM yang mandiri dan mampu bersaing di dunia kerja nantinya. Pembelajaran praktik idealnya siswa paham akan prosedur atau langkah kerja pembuatan suatu produk. Media penunjang dalam pembelajaran sangat penting untuk memudahkan siswa memahami suatu proses kerja pembuatan produk secara detail, maka dengan ini diperlukan media yang memotivasi siswa dalam melakukan pembelajaran praktik. Pembelajaran Perawatan Tangan, Kaki, Nailart dan Rias Wajah Khusus dan Kreatif khususnya pada materi tehnik nailart ombre memerlukan banyak kegiatan praktik atau penilaian psikomotorik. Materi ini lebih sulit dan membutuhkan latihan berulang-ulang dengan ketelitian yang lebih mendetail untuk dapat memadukan gradasi warna yang sempurna. Berdasarkan observasi data lapangan yang dilakukan peneliti di SMK Yapek Gombang kompetensi keahlian tata kecantikan kulit dan rambut, nilai siswa pada mata pelajaran perawatan tangan, kaki, nailart dan rias wajah khusus dan kreatif khususnya materi tehnik ombre untuk kelas XI dari 20 siswa mendapatkan ketuntasan nilai \geq KKM sejumlah 8 anak, sedangkan \leq KKM masih tinggi yaitu sejumlah 12 anak. Data nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) kelas XII dari 19 siswa yang memperoleh nilai \geq KKM 6 anak dan sisanya sebanyak 13 anak mendapatkan nilai \leq KKM. Artinya bahwa nilai ketuntasan minimal siswa belum tercapai secara maksimal. Hal ini dikarenakan media dalam penyampaian pembelajaran di kelas hanya berupa media modul dan materi Power Point mengenai tahapan prosedur penerapan warna dalam nailart ombre, dimana media tersebut memiliki kekurangan pada kata-kata verbal yang bersifat sangat abstrak yang menyebabkan siswa merasa bosan dan malas, selain itu diberikan pula ceramah dan demonstrasi di kelas dengan materi tehnik ombre yang dilakukan oleh guru pengajar hanya satu kali demonstrasi. Hambatan tersebut menjadi tantangan seorang guru dalam menerapkan proses mengajar agar siswa bisa belajar dengan mudah dari mana saja, sehingga paham terhadap materi dan menguasai prosedur praktik yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Proses belajar mengajar menurut (Amer, A., 2022) tidak semata-mata merupakan interaksi tunggal yang terus menerus antara pengajar dan satu siswa, melainkan pengalaman multilateral yang dibagikan ke seluruh kelas dalam mendorong dinamika pembelajaran.

Media pembelajaran memegang peran penting sebagai alat untuk mempermudah penyampaian materi serta dapat memperjelas arti yang disampaikan, sehingga dapat dipahami oleh siswa (Wicaksono, 2016). Perkembangan teknologi membuat perubahan dasar dan memberikan dampak positif bagi masyarakat dan menciptakan komunikasi yang efektif, efisien, tepat, mudah, cepat dan akurat". Teknologi menjadi suatu kemampuan yang harus dikuasai oleh pendidik. Menurut (Kawiyah 2015:102) perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini mengalami peningkatan yang sangat pesat, termasuk di dalamnya bidang pendidikan. Penguasaan teknologi yang baik diharapkan dapat mewujudkan pembelajaran yang menarik dan memudahkan proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang di harapkan peneliti dapat menunjang proses belajar mengajar adalah dengan media video tutorial youtube. Youtube yang awalnya hanya digunakan sebagai media sosial untuk berbagi video yang dijadikan sumber hiburan semata namun kini berubah menjadi alat baru bagi pembelajaran yang memiliki video hasil unggahan para pengguna yang bisa bermanfaat sebagai sumber media pengembang pembelajaran (Itiarani, I., 2019). Keuntungan pembelajaran dengan video adalah menghadirkan representasi gambar dan suara dari suatu peristiwa kepada peserta didik di kelas. Youtube juga dapat menstimulus terjadinya pembelajaran aktif dan memberikan tambahan pengetahuan melebihi kemampuan yang diharapkan. Youtube adalah media social yang banyak diminati masyarakat dewasa ini. Dilansir dari databoks.katadata.co.id yang publish pada

26 Februari 2020 Youtube menjadi platform yang paling sering digunakan pengguna media social di Indonesia berusia 16 hingga 64 tahun. Persentase pengguna yang mengakses youtube mencapai 88%. Media social yang paling sering diakses selanjutnya adalah whatsapp sebesar 84%, facebook 82%, dan Instagram 79%. Informasi, rata-rata waktu yang dihabiskan masyarakat Indonesia untuk mengakses social media selama 3 jam 26 menit. Penelitian yang dilakukan Joanne & Michael (2013) menyatakan penggunaan media sosial untuk pembelajaran dapat menghindari pengguna dari keterbatasan tempat dan dapat menawarkan potensi pendidikan yang jauh lebih banyak daripada sekadar mengakses sumber daya. Pengguna internet mengunjungi *Youtube* bukan hanya untuk mendapatkan hiburan, tetapi juga untuk belajar atau mendapatkan informasi.

(Basri, R.U. and Busrah, Z., 2021) dalam penelitiannya pada masa pandemic covid-19 mengemukakan bahwa salah satu kelebihan youtube adalah memberikan kemudahan baik kepada siswa maupun guru yang dapat dilakukan tanpa harus melakukan tatap muka di sekolah, konten pembelajaran dapat ditonton berulang kali. Pendapat lain oleh Wahyudi, P. I. H.(2020) dengan penelitiannya yang berjudul “YouTube's implementation as an alternative media for information literacy learning for students at Pelita Harapan University” menyimpulkan bahwa menggunakan YouTube memberikan kemudahan mahasiswa untuk memahami materi literasi informasi karena lebih bersifat interaktif, mudah dipelajari di manapun dan kapanpun tanpa terbatas ruang dan waktu. YouTube merupakan salah satu media sosial yang bisa dimanfaatkan sebagai sarana media pembelajaran terutama bagi generasi millennial seperti saat ini. Pembelajaran yang bersifat satu arah, lecturer-centered, dan terpaku pada ruang kelas, akan sulit diadaptasi oleh mahasiswa. Media pembelajaran berbasis video youtube diharapkan menjadi pilihan media yang tepat, karena diduga dapat mempermudah dalam memahami materi dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (Astuti, 2019) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

Melatarbelakangi hal tersebut diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media belajar menggunakan aplikasi *Video Youtube* dan mengambil judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Youtube Mata Pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, Nail Art dan Rias Wajah Khusus dan Kreatif di SMK Yapek Gombong. Harapan peneliti bahwa video youtube yang dikembangkan bisa lebih melengkapi pengetahuan tutorial nailart ombre khususnya dengan media cat akrilik sesuai struktur kompetensi dasar pada pembelajaran tingkat SMK tata kecantikan secara lebih mendetail melalui tahapan langkah kerja sesuai Standar Operasional Prosedur (SOP).

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluate. Uji coba produk pada penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menguji validitas media pembelajaran dan mengetahui efektifitas media pembelajaran. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa SMK Yapek Gombong, Kompetensi keahlian tata kecantikan kulit dan rambut kelas XI berjumlah 20 anak.

Instrumen pengumpul data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan angket penilaian ahli, angket tanggapan siswa, serta lembar tes kognitif dan psikomotor. Validitas instrumen dilakukan dengan teknik *expert judgement*. Uji coba produk dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu uji coba produk oleh ahli, revisi produk, uji pengguna, dan evaluasi uji pengguna. Uji coba produk oleh ahli terdiri dari ahli media, ahli materi, ahli teknologi pendidikan. Uji pengguna dilakukan sekaligus sebagai implementasi dari media yang telah dikembangkan. Evaluasi uji pengguna dilakukan dengan cara melihat hasil praktik nailart ombre oleh siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif presentase, dan sebagai dasar pengambilan keputusan kelayakan media pembelajaran menggunakan tabel kriteria kelayakan. Analisis data uji lapangan atau uji pengguna terdiri dari tes hasil belajar siswa dan angket tanggapan siswa. Teknik analisis data tes hasil belajar menggunakan uji-t sampel *related*, dan uji gain. Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi secara normal atau tidak. Uji normalitas dihitung dengan rumus chi-kuadrat dari Sudjana (2016:273).

Uji t sampel *related* digunakan untuk menguji data dari hasil *pre test* dan *post test* apakah terdapat perbedaan yang signifikan atau tidak. Uji-t sampel *related* dihitung dengan rumus t-hitung dari Sudjana (2016: 242). Uji gain

dimaksudkan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji gain dihitung dengan rumus Hake oleh Jumiaty, dkk (2013:170).

Analisis data angket tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbasis video youtube dihitung dengan menggunakan rumus diskriptif presentase, dan sebagai dasar pengambilan keputusan kelayakan media pembelajaran menggunakan tabel kriteria tanggapan siswa sama halnya dengan analisis data uji ahli.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dikaji berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Youtube Mata Pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, Nail Art dan Rias Wajah Khusus dan Kreatif Di Smk Yapek Gombang adalah : (1) validitas media pembelajaran berbasis *video youtube* pada Mata Pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, Nailart Dan Rias Wajah Khusus dan Kreatif di SMK Yapek Gombang dengan metode ADDIE; (2) efektifitas media pembelajaran berbasis *video youtube* pada hasil belajar Mata Pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, Nailart Dan Rias Wajah Khusus dan Kreatif di SMK Yapek Gombang dengan metode ADDIE.

1. Validitas Media Video Youtube Mata Pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, Nailart dan Rias Wajah Khusus Dan Kreatif

Validitas Media Video Youtube Mata Pelajaran Perawatan Tangan, Kaki Nailart dan Rias Wajah Khusus dan Kreatif di SMK Yapek Gombang dengan metode ADDIE dinyatakan sangat layak oleh validator ahli dengan adanya beberapa revisi berupa masukan maupun saran demi media pembelajaran bisa dikembangkan secara efektif.

a. Validasi Media Oleh Ahli Media

Berdasarkan hasil analisis data penilaian ahli media, media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan persentase 81,2% atau dengan kriteria sangat layak digunakan.

Tabel 4.1 Hasil Analisis Data Uji Ahli Media

No	Kriteria Penilaian (Sub Indikator)	Validasi
		Ahli Media
1	Memperjelas dan mempermudah dalam penyampaian materi kepada siswa	4
2	Dapat menumbuhkan semangat motivasi siswa untuk belajar	3
3	Dapat meningkatkan kreativitas siswa	3
4	Penggunaan desain gambar, teks dan animasi relevan dengan konsep materi	3
5	Pemilihan warna background menarik	4
6	Gambar dalam video terlihat jelas membantu memberikan pelajaran yang lebih bermakna terhadap materi	4
7	Suara narrator terdengar dengan jelas	3
8	Musik latar sesuai dengan materi video	3
9	Tulisan teks dalam video mudah terbaca	3
10	Ukuran teks sudah sesuai	3
11	Penggunaan bahasa mudah untuk dipahami	3
12	Kecepatan durasi waktu	3
Skor Total Yang Diperoleh		39
Skor Maksimal		48
Persentase (%)		81,2 %
Kriteria		Sangat layak

b. Validasi Media Oleh Ahli Teknologi Pendidikan

Berdasarkan hasil analisis data penilaian ahli Teknologi Pendidikan, media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan persentase 91,6% atau dengan kriteria sangat layak digunakan.

Tabel 4.2 Hasil Analisis Data Uji Ahli Teknologi Pendidikan

No	Kriteria Penilaian (Sub Indikator)	Validasi
----	------------------------------------	----------

		Tek. Pendidikan
1	Memperjelas dan mempermudah dalam penyampaian materi kepada siswa	4
2	Dapat menumbuhkan semangat motivasi siswa untuk belajar	3
3	Dapat meningkatkan kreativitas siswa	4
4	Penggunaan desain gambar, teks dan animasi relevan dengan konsep materi	3
5	Pemilihan warna background menarik	4
6	Gambar dalam video terlihat jelas membantu memberikan pelajaran yang lebih bermakna terhadap materi	4
7	Suara narrator terdengar dengan jelas	4
8	Musik latar sesuai dengan materi video	3
9	Tulisan teks dalam video mudah terbaca	4
10	Ukuran teks sudah sesuai	3
11	Penggunaan bahasa mudah untuk dipahami	4
12	Kecepatan durasi waktu	4
Skor Total Yang Diperoleh		44
Skor Maksimal		48
Persentase (%)		91,6 %
Kriteria		Sangat layak

c. Validasi Media Oleh Ahli Materi

Berdasarkan hasil analisis data penilaian ahli materi, media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan persentase 92,8% atau dengan kriteria sangat layak digunakan.

Tabel 4.3 Hasil Analisis Data Uji Ahli Materi

No	Kriteria Penilaian (Sub Indikator)	Validasi Ahli Materi
1	Materi video youtube disajikan sesuai dengan yang terkandung dalam Kompetensi Dasar	4
2	Materi disajikan sesuai dalam RPP kurikulum sekolah	4
3	Penyajian konsep gambar sesuai materi ajar	4
4	Cakupan kedalaman materi	3
5	Sistematika penyajian materi	3
6	Penggunaan bahasa mudah mengerti dan sesuai dengan sasaran pengguna	4
7	Tulisan mudah dibaca	4
Jumlah Skor		26
Skor Maksimal		28
Persentase (%)		92,8 %
Kriteria		Sangat layak

Berdasarkan rata-rata perhitungan penilaian ahli media, ahli teknologi pendidikan, dan ahli materi secara keseluruhan, media yang dikembangkan mendapatkan kriteria sangat layak digunakan dengan persentase 87,9%.

Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Rata-Rata Analisis Data Penilaian Uji Ahli Secara Keseluruhan

	Ahli Media	Ahli Teknologi Pendidikan	Ahli Materi	Nilai Keseluruhan
Skor Total Yang Diperoleh	39	44	26	109
Skor Maksimal	48	48	28	124
Persentase (%)	81,2 %	91,6 %	92,8 %	87,9 %

Kriteria	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak	Sangat Layak
----------	--------------	--------------	--------------	--------------

2. Hasil Nilai Tes Psikomotorik

Tabel 4.5 Hasil Analisis Uji Praktik

Kode Siswa	Nilai		Pre-Post	Skor Max	Nilai Gain	Kriteria
	Pretest	Posttest				
S-1	69	82	13	100	0,42	Sedang
S-2	76	94	18	100	0,75	Tinggi
S-3	66	90	24	100	0,71	Tinggi
S-4	70	89	19	100	0,63	Sedang
S-5	69	82	13	100	0,42	Sedang
S-6	72	93	21	100	0,75	Tinggi
S-7	65	90	25	100	0,71	Tinggi
S-8	64	90	26	100	0,72	Tinggi
S-9	66	84	18	100	0,53	Sedang
S-10	71	93	22	100	0,76	Tinggi
S-11	68	93	25	100	0,78	Tinggi
S-12	71	92	21	100	0,72	Tinggi
S-13	70	92	22	100	0,73	Tinggi
S-14	71	92	21	100	0,72	Tinggi
S-15	70	94	24	100	0,80	Tinggi
S-16	67	95	28	100	0,85	Tinggi
S-17	65	93	28	100	0,80	Tinggi
S-18	65	83	18	100	0,51	Sedang
S-19	69	83	14	100	0,45	Sedang
S-20	73	93	20	100	0,74	Tinggi
Rata- Rata					0,68	Sedang

Berdasarkan hasil perhitungan analisis data pre-test praktik dan analisis hasil post-test praktik siswa, maka uji gain tes praktik didapatkan hasil bahwa terdapat 14 siswa dengan kriteria peningkatan *pre test-post test* atau kriteria gain tinggi serta terdapat 6 siswa dengan kriteria gain sedang. Rata-rata skor gain sejumlah 0,68 dengan kriteria gain sedang.

3. Hasil Analisis Uji Tes Kognitif

a. Validasi Uji Kelompok Kecil

Analisis data pada tes hasil belajar didahului dengan uji coba pada skala kecil dan uji coba skala besar. Perhitungan uji skala kecil melibatkan 6 siswa dengan 40 soal yang telah divalidasi untuk dilakukan pre-test dan post-test.

Tabel 4.6 Hasil Analisis Uji Coba Soal Skala Kecil

No.	Pre-test	Post-test
1.	68	80
2.	73	93
3.	65	73
4.	73	90
5.	73	98
6.	65	88
Jumlah	417	522
Rata – rata	69,5	87
Selisih	17,5	
Nilai maksimal	73	98

Nilai minimal	65	80
Presentasi ketuntasan	50%	100%

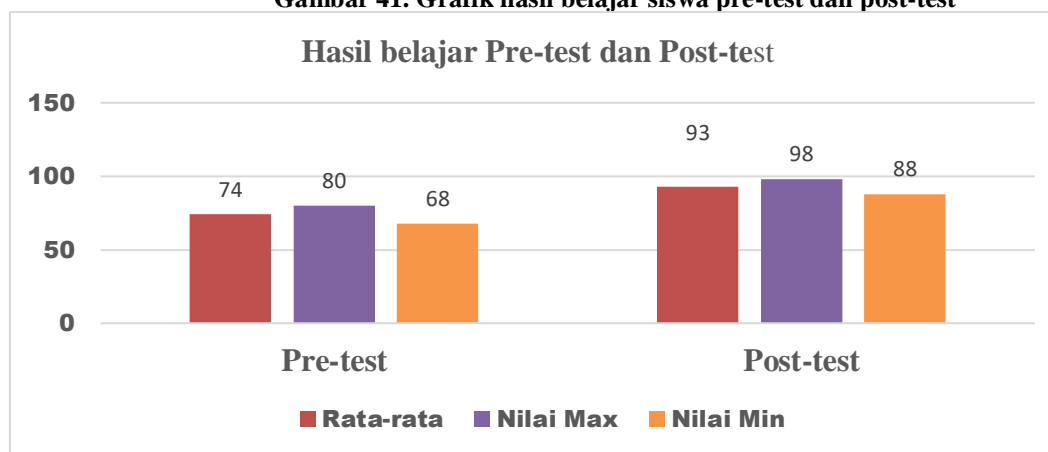
Disimpulkan berdasarkan hasil analisis data uji coba skala kecil, diperoleh data pretest dan data posttest uji kognitif mengalami peningkatan untuk melanjutkan percobaan skala besar. Tes skala besar dilakukan untuk 20 siswa dengan pertanyaan yang sama. Berikut ini adalah hasil percobaan skala besar.

b. Validasi Uji Skala Besar

Tabel 4.7 Hasil Analisis Uji Skala Besar

Kode Siswa	Pre-test	Post-test
S-1	68	90
S-2	80	93
S-3	73	90
S-4	75	98
S-5	80	95
S-6	73	88
S-7	75	90
S-8	75	95
S-9	68	93
S-10	73	98
S-11	68	95
S-12	80	95
S-13	78	88
S-14	78	95
S-15	78	90
S-16	80	98
S-17	75	98
S-18	68	90
S-19	73	95
S-20	68	88
Jumlah	1480	1858
Rata-rata	74	93
Selisih	19	
Nilai maksimal	80	98
Nilai minimal	68	88

Gambar 41. Grafik hasil belajar siswa pre-test dan post-test



Hasil uji tes kognitif disimpulkan bahwa hasil yang didapatkan sebelum dan sesudah menggunakan media video youtube mengalami peningkatan sebanyak 19.

c. Analisis Data Tes Hasil Belajar Siswa

Teknik analisis data pada tes hasil belajar menggunakan Uji-t *sample related* dan Uji Gain. Namun sebelum dilakukan uji-t, harus dilakukan uji normalitas data untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi secara normal atau tidak.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak.

Berdasarkan perhitungan uji normalitas yang, maka didapatkan hasil uji normalitas data pada *pretest* dan *posttest* yang disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas

Jenis Test	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Kesimpulan
Pretest	4.54	5.99	Normal
Posttest	3.81	5.99	Normal

(Rincian Perhitungan **Dilampirkan di Halaman**)

2. Uji-t sampel *related*

Setelah semua kelas dan semua tes dinyatakan normal, maka dapat dilakukan uji-t. Uji-t sampel *related* digunakan untuk menguji data dari hasil *pre test* dan *post test* apakah terdapat perbedaan yang signifikan atau tidak.

Berdasarkan perhitungan uji-t didapatkan hasil uji-t sampel yang disajikan pada Tabel.

Tabel 4.9 Hasil Uji-t Sampel Related

Uji-t	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
	4.47	2.09	Berbeda Signifikan

Berdasarkan uji-t didapatkan hasil bahwa t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} atau dapat dikatakan hasil *pretest* dan *posttest* berbeda signifikan. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan efektif.

3. Uji Gain

Uji gain dimaksudkan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar berdasarkan *pre test* dan *post test*. *Pretest* dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis video youtube, sedangkan *posttest* digunakan untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis video youtube. Berdasarkan hasil analisis data uji-t didapatkan nilai $t_{hitung} = 4.47 > t_{tabel} = 2.09$ atau dapat dikatakan hasil *pretest* dan *posttest* terdapat perbedaan yang signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media berbasis video youtube mata pelajaran perawatan tangan kaki, nailart dan rias wajah khusus dan kreatif di SMK Yapek Gombong efektif digunakan untuk pembelajaran. Berdasarkan analisis uji gain mendapatkan skor gain 0,7. Nilai tersebut diinterpretasikan kedalam nilai gain, diperoleh efektifitas media yang dikembangkan tergolong dalam kriteria tinggi, atau dapat dikatakan media yang dikembangkan efektif. Berdasarkan angket tanggapan peserta didik, diperoleh hasil bahwa presentase peserta didik yang setuju dengan 12 soal atau aspek yang ditanyakan pada angket adalah 95% atau dengan kriteria Sangat Positif.

Tabel 4.10 Perhitungan uji gain pre-test dan post-test

Kode siswa	Nilai		Pre-post	Skor max	Nilai gain	Kriteria
	Pretest	Posttest				
S-1	68	90	22	100	0,69	Sedang
S-2	80	93	13	100	0,65	Sedang
S-3	73	90	17	100	0,63	Sedang
S-4	75	98	23	100	0,92	Tinggi
S-5	80	95	15	100	0,75	Tinggi
S-6	73	88	15	100	0,56	Sedang
S-7	75	90	15	100	0,60	Sedang
S-8	75	95	20	100	0,80	Tinggi
S-9	68	93	25	100	0,78	Tinggi
S-10	68	98	30	100	0,94	Tinggi
S-11	68	95	27	100	0,84	Tinggi
S-12	80	95	15	100	0,75	Tinggi
S-13	78	88	10	100	0,45	Sedang

Kode siswa	Nilai		Pre-post	Skor max	Nilai gain	Kriteria
	Pretest	Posttest				
S-14	78	95	17	100	0,77	Tinggi
S-15	75	90	15	100	0,60	Sedang
S-16	80	98	18	100	0,90	Tinggi
S-17	75	98	23	100	0,92	Tinggi
S-18	68	90	22	100	0,69	Sedang
S-19	73	95	22	100	0,81	Tinggi
S-20	68	88	20	100	0,63	Sedang
Rata- rata					0,73	Tinggi

Berdasarkan hasil perhitungan uji gain pada subjek uji coba, didapatkan hasil bahwa terdapat 11 siswa dengan kriteria peningkatan *pre test-post test* atau kriteria gain tinggi dan terdapat 9 siswa dengan kriteria gain sedang. Rata-rata skor gain sejumlah 0,73 dengan kriteria gain **tinggi**.

d. Analisis Data Tanggapan siswa

Berdasarkan tanggapan siswa mengatakan bahwa siswa merasa terbantu dengan adanya pengembangan media berbasis video youtube ini. Aplikasi ini memiliki beberapa kelebihan yaitu bersifat *mobile*, sehingga mempermudah dalam penyampaian materi kepada siswa yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja dengan *smartphone* berbasis android atau laptop dan sejenisnya. Merupakan video tutorial, sehingga pembelajaran dapat dilakukan dengan mudah oleh pengguna dan membuat pengguna lebih aktif. Menggunakan desain yang sesuai dengan pembelajaran dan unik sehingga diharapkan dapat menarik minat belajar peserta didik. Media juga dilengkapi dengan gambar dan video yang dapat memperjelas materi yang disampaikan. Siswa juga dapat dengan mudah meninggalkan pertanyaan pada kolom komentar apabila terdapat materi yang kurang dimengerti. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Nurrita (2018) bahwa media pembelajaran bermanfaat sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa, Media pembelajaran juga bermfaat untuk membuat belajar lebih berkualitas, efektif, efisien, dan sistematis. Media pembelajaran yang dikembangkan ini bersifat *mobile* sehingga bisa digunakan untuk pembelajaran mandiri.

Tabel 4.11 Hasil tanggapan siswa

No.	Pernyataan	Persentase(%)	Kriteria
1.	Materi dalam video youtube nailart ombre mudah dipahami	81.25	Sangat positif
2.	Membangkitkan semangat dan motivasi untuk belajar	87,5	Sangat positif
3.	Mampu meningkatkan kreativitas	87,5	Sangat positif
4.	Tampilan desain gambar, teks dan animasi dalam video menarik	100	Sangat positif
5.	Tampilan komposisi warna background sesuai dan menarik	100	Sangat positif
6.	Kejelasan gambar dalam video mempunyai revolusi bagus	93.75	Sangat positif
7.	Suara dalam tayangan video terdengar dengan jelas	87.5	Sangat positif
8.	Musik latar pada video tidak mengganggu konsentrasi	100	Sangat positif
9.	Teks tulisan dalam video mudah terbaca	93.75	Sangat positif
10.	Penyusunan dan pemilihan jenis huruf sesuai	93.75	Sangat positif
11.	Bahasa yang digunakan dalam video jelas	87.5	Sangat positif
12.	Durasi waktu video cukup sesuai / tidak terlalu panjang	93.75	Sangat positif
Rata-rata		95 %	Sangat positif

Dari data pada tabel diatas didapatkan skor rata-rata tanggapan pengguna sebesar 95%. Maka dapat disimpulkan bahwa tanggapan pengguna terhadap media yang dikembangkan adalah sangat positif.

PEMBAHASAN

1. Validitas Media Pembelajaran Berbasis Video Youtube

Penelitian ini melibatkan 3 orang ahli, yaitu Sena Wijayanto, S.Pd, M.T sebagai ahli media, Harno Pujohandogo, M.Pd sebagai ahli teknologi pendidikan dan Purwandari, S.Pd, M.Pd sebagai ahli materi, kemudian hasil validasi dianalisis untuk mengetahui validitas media yang dikembangkan. Berdasarkan tabel 4.1 dilihat pada aspek-aspek yang digunakan untuk validasi media dan validasi teknologi pendidikan yang dikembangkan meliputi, penggunaan, aspek visual media, audio, video, tipografi, bahasa, dan pemrograman media diperoleh kriteria kevalidan “Sangat Layak”. Hasil penilaian validator media, media yang dikembangkan memiliki keunggulan pada aspek visual media dan tipografi. Media disusun dengan menampilkan judul, kompetensi dasar, indikator serta tujuan pembelajaran yang dicapai, selain itu media juga memiliki tampilan yang menarik sehingga memotivasi siswa untuk belajar. Penilaian validator teknologi pendidikan unggul pada aspek penggunaan, yang artinya materi mudah untuk dipahami siswa dengan tipografi, bahasa dan pemrograman media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan valid atau layak.

Berdasarkan penilaian ahli materi, pada tabel 4.2 media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan kriteria sangat layak. Penyajian materi dalam media yang dikembangkan sesuai dengan relevansi pada RPP. Materi pembelajaran nailart ombre dalam media dijabarkan dan diuraikan secara jelas sehingga membantu siswa untuk bisa belajar secara mandiri. Materi juga sesuai dengan KI KD kurikulum yang diterapkan di sekolah.

Video yang telah divalidasi oleh para ahli kemudian direvisi sesuai dengan masukan atau saran yang diberikan guna memperbaiki kekurangan yang terdapat pada video. Adapun masukan atau saran tersebut sebagai revisi yang diberikan oleh ahli media, ahli teknologi pendidikan dan ahli materi adalah :

a. Ahli Media

Saran yang diberikan sebagai masukan oleh validator media meliputi penggunaan desain gambar, teks lebih disesuaikan dengan konsep materi serta memperjelas suara narrator agar dapat terdengar dengan baik oleh pengguna. Setelah melalui tahap revisi, peneliti sudah memperbaiki kualitas gambar dan suara dengan menyesuaikan kebutuhan pengguna terhadap materi pembelajaran.

b. Ahli Teknologi Pendidikan

Validator teknologi pendidikan memberikan masukan / saran meliputi penambahan musik latar dan animasi gambar bergerak pada materi video guna menumbuhkan semangat motivasi siswa untuk belajar. Setelah melalui tahap revisi, peneliti sudah menambahkan musik dan gambar animasi bergerak pada video youtube.

c. Ahli Materi

Validator materi juga memberikan satu masukan / saran yaitu menambahkan contoh sampel gambar pada masing-masing teknik nailart, sehingga dapat memudahkan siswa memahami materi. Setelah melalui tahap revisi, peneliti sudah melakukan perbaikan dengan memberikan contoh desain gambar pada masing-masing teknik nailart tersebut.

2. Efektifitas Media Pembelajaran yang Dikembangkan

Media pembelajaran berbasis video youtube yang dikembangkan perlu diuji cobakan untuk mengetahui efektivitas media tersebut, selain itu uji coba produk juga sebagai evaluasi pengembangan media pembelajaran yang mana sebelumnya harus diuji kelayakan penggunaannya oleh beberapa ahli. Besarnya efektifitas media yang dikembangkan ditunjukkan dari uji-t dan uji gain. Uji-t sampel *related* digunakan menguji data dari hasil pretest dan posttest apakah terdapat perbedaan yang signifikan atau tidak. Uji gain dimaksudkan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar berdasarkan pretest dan post test.

Pretest dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kemampuan kognitif dan psikomotor siswa sebelum menggunakan media yang dikembangkan, sedangkan posttest digunakan untuk mengetahui kemampuan kognitif dan psikomotor siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan. Dengan demikian dapat dilihat adanya peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan media yang dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis data uji-t yang peneliti lakukan didapatkan $t_{hitung} = 4,47 > t_{tabel} = 2,09$, berarti hasil pretest dan posttest mengalami peningkatan yang signifikan. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran yang dikembangkan efektif digunakan untuk pembelajaran. Berdasarkan analisis uji gain mendapatkan skor gain 0,73. Nilai tersebut diinterpretasikan ke dalam nilai gain, diperoleh efektifitas media yang dikembangkan tergolong dalam kriteria tinggi, atau dapat dikatakan media yang dikembangkan efektif. Berdasarkan angket tanggapan siswa, diperoleh hasil bahwa presentase peserta didik yang setuju dengan 12 soal yang ditanyakan pada angket adalah 92,18% atau dengan kriteria sangat positif. Siswa merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran berbasis video youtube. Media ini

memiliki beberapa kelebihan salah satunya adalah bersifat mobile, sehingga dapat digunakan dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan *smartphone* atau laptop. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Nur'aini (2012: 83) bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk memperlancar komunikasi atau interaksi antara guru dan siswa sehingga dapat belajar dengan optimal, mengatasi ruang, waktu dan indra. Media pembelajaran juga bermanfaat untuk membuat belajar lebih berkualitas, efektif, efisien, dan sistematis.

Melalui penjabaran hasil penelitian di atas, tujuan diciptakannya media ini, yaitu untuk mendukung tersedianya fasilitas belajar yang memadai agar proses belajar mengajar berjalan lebih optimal. Media pembelajaran yang dikembangkan ini bersifat mobile sehingga bisa digunakan untuk pembelajaran mandiri. Hammond dan Collins dalam Suyatmini (2013: 34) mengartikan belajar mandiri sebagai bagian kepribadian individu yang mampu dan siap menetapkan tujuan belajar, menentukan metode belajar dan menilai hasil belajar atas prakarsa sendiri, dengan atau tanpa bantuan orang lain. Wafrotur Rohmah dan Suyatmini (2013: 34) mengatakan bahwa belajar mandiri secara fisik dapat berupa belajar sendiri atau bersama orang lain, dengan atau tanpa bantuan orang lain.

SIMPULAN

Kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasan adalah hasil validitas pengembangan media pembelajaran Berbasis Video Youtube Mata Pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, Nail Art dan Rias Wajah Khusus dan Kreatif di SMK Yapek Gombang dengan metode ADDIE dari ahli media, ahli materi dan ahli teknologi pendidikan mendapat kriteria sangat layak. Efektifitas pengembangan media pembelajaran Berbasis Video Youtube Mata Pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, Nail Art dan Rias Wajah Khusus dan Kreatif pada hasil belajar siswa di SMK Yapek Gombang dengan metode ADDIE dengan perolehan nilai gain dengan kriteria tinggi dan hasil tanggapan pengguna dengan rata-rata persentase mendapatkan kriteria sangat positif, atau dapat dikatakan media yang dikembangkan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amer, A., Sidhu, G., Bo, Z., & Srinivasan, S. (2022). A Short Review of Online Learning Assessment Strategies. *International Journal of Pedagogy and Teacher Education*, 6(2), 89-103. <https://dx.doi.org/10.20961/ijpte.v6i2.66579>
- Ariesta, S.P., 2016. Pengaruh Suhu Air Terhadap Hasil Jadi Water Marble Nail Art. *Jurnal Tata Rias*. 5(01).
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astuti, S. P., Informatika, P. S., Belajar, H., & Dasar, F. (2019). Penerapan Media Jejaring Sosial Edmodo Untuk. *Jurnal SAP*, 3(2), 170–174.
- Bardakci, S. (2019). Exploring High School Students' Educational Use of YouTube. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 20(2). <https://doi.org/10.19173/irrodl.v20i2.4074>
- Basri, R.U. and Busrah, Z., 2021. Youtube Sebagai Media Pembelajaran PAI di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 19(1), pp.17-30.
- Biggs, Helena. 2015. *Nail art Projects*. London : Arcuturus Publishing Limited
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fitria, A., dkk. 2017. Penerapan Media Berbasis Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membuat Kampuh Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Strabat. *Jurnal Pendidikan Tata Busana* 33-34
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *Internet and Higher Education*, Vol. 19, h 18–26. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2013.06.002>
- <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/02/26/10-media-sosial-yang-paling-sering-digunakan-di-indonesia>,
- Hakim, L., 2017. Pengembangan media video pembelajaran untuk mengembangkan karakter disiplin siswa di SDN Adisucipto 02. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 6(8), pp.777-787. Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Harsanto, Budi. 2017. Inovasi Pembelajaran Di Era Digital: Menggunakan Google Sites Dan Media Sosial. Sumedang: Sumedang: Unpad Press.
- Islam, Samsul. 2014. Kesiapan Belajar Mandiri Mahasiswa UT dan Siswa SMA untuk Belajar Dengan Sistem Pendidikan Tinggi Terbuka dan Jarak Jauh di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*. Vol 11. No.1
- Itiarani, I., 2019. Penggunaan Video Dari Youtube Sebagai Media Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas VIII SMP Negeri 20 Bandar Lampung. *Skripsi*. Bandar Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Kabooha, R., & Elyas, T. 2018. The Effects of YouTube in Multimedia Instruction for Vocabulary Learning: Perceptions of EFL Students and Teachers. *English Language Teaching*, 11(2), 72. <https://doi.org/10.5539/elt.v11n2p72>.
- Karo-karo, I. R., & Rohani, R. 2018. Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Kawiyah, Siti. 2015. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Saintifik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol 10 No 2
- Lily, Z.N., 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Youtube Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 2 Torgamba TP 2020/2021*. *Skripsi*. Medan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Mahnun. 2012. Media Pembelajaran Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam*, vol. 37, no. 1.
- Menengah, D.D., 2018. *Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan No. 07/D. D5/KK/2018* tentang Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)/Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK). Jakarta.
- Mularsih, Heni. 2010. Strategi Pembelajaran, Tipe Kepribadian dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Makara Sosial Humaniora*. Vol. 14. No 1.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Nurjanah, M. dan Prastowo, A., Pemanfaatan Youtube Sebagai Bahan Ajar Pembelajaran Tik Di Sd/Mi Pada Masa Pandemi Covid-19. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(5), pp.1132-1141.
- Orús, C., Barlés, M. J., Belanche, D., Casaló, L., Fraj, E., & Gurrea, R. (2016). THE USE OF YOUTUBE AS A TOOL FOR LEARNER-GENERATED CONTENT: EFFECTS ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES AND SATISFACTION/*Computers and Education*/, 95, 254–269. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.01.007>
- Ovyntarima, R., 2016. Pengaruh aplikasi teknik ombre dipadu cat eyes terhadap hasil riasan koreksi mata sipit untuk pengantin modern. *Jurnal Tata Rias*, 5(01).
- Pamungkas, R. A., 2015. Perancangan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pencegahan Osteoporosis Sejak Usia Remaja. *E-Proceeding of Art and Design* 2(1): 16-19
- Pane, Aprida. & Dasopang, M. Darwis. 2017. Belajar dan Pembelajaran. Fitrah: *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 3.2.
- Purwanto, Ngalim. 2012. Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahmasari, H., 2020. Penggunaan media YouTube sebagai solusi media pembelajaran bahasa Arab di masa pandemi. *Maharaat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(1), pp.23-41.
- Rifa, R., 2020. Pengaruh Media Youtube Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Pai di SMAN 1 Gondang Tulungagung. *Skripsi*. Tulungagung: IAIN Tulungagung.
- Riyana, C. 2012. Media Pembelajaran. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Rohman, J.N. and Husna, J., 2017. Situs Youtube sebagai media pemenuhan kebutuhan informasi: sebuah survei terhadap mahasiswa Program Studi Ilmu Perpustakaan Universitas Diponegoro Angkatan 2013-2015. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 6(1), pp.171-180.
- Sadiman, dkk. 2014. *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Samosir, F. T., Pitasari, D.N., Purwaka & Tjahjono, P. E., 2018. The Effectiveness of Youtube as a Student Learning Media (Study at the Faculty of Social and Political Sciences, University of Bengkulu), *Record and Library Journal*, 4(2), 81-91. <https://e-journal.unair.ac.id/index.php/RLJ>
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Beroientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Saragih, Retno Nainggolan. 2018. Laporan Miniriset Perawatan Tangan, Kaki Dan Defilasi. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Setiawan, Andi. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspiras Indonesia.

- Sopiah, S., 2016. Guru pembelajar modul paket keahlian tata kecantikan kulit SMK kelompok kompetensi E: perawatan tangan, kaki dan pencabutan bulu, TIK dalam pembelajaran.
- Srinivasacharlu, A., 2020. Using Youtube in Colleges of Education. *Shanlax International Journal of Education*, 8(2), 21–24. <https://doi.org/10.34293/education.v8i2.1736>.
- Suardana. 2012. Implementasi Model Belajar Mandiri untuk Meningkatkan Aktivitas, Hasil, dan Kemandirian Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran. Jilid 45. No.1*.
- Subdit Kurikulum. 2018. Spektrum Keahlian SMK (Perdirjen Dikdasmen No.06/D.D5/KK/2018 tanggal 7 Juni 2018). <https://psmk.kemdikbud.go.id>.
- Sudjana. 2016. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana dan Rivai. 2017. *Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2015, *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukenda, dkk. 2013. Pengembangan Aplikasi Multimedia Pengenalan Pemanasan Global dan Solusinya Menggunakan Pendekatan Addie. *Makalah Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia*, Bali: 2-4 Desember 2013.
- Suyatmini, S., 2013. Penggunaan Metode Problem Based Learning Untuk meningkatkan Kemampuan Belajar Mandiri Mahasiswa Jurusan Pendidikan Akuntansi Pada Mata Kuliah akuntansi Perpajakan. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 23(1), pp.32-41.
- Syam, Suhendi dkk. 2022. *Belajar dan Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Thobroni. 2015. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Tohari, H. and Bachri, B.S., 2019. Pengaruh Penggunaan Youtube Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Vol: 07/01*, 2622-4283.
- Törhönen, M., Sjöblom, M., Hassan, L., & Hamari, J., 2019. A study on why people create content on video platforms. *Internet Research*, 30(1), 165–190. <https://doi.org/10.1108/INTR-06-2018-0270>
- Wahyudi, P. I. H., 2020. YouTube's implementation as an alternative media for information literacy learning for students at Pelita Harapan University. *Record and Library Journal*, 6(2), 199-206. <https://e-journal.unair.ac.id/index.php/RLJ>
- Wicaksono, A. and Roza, A.S. eds., 2015. *Teori Pembelajaran Bahasa: Suatu Catatan Singkat*. Garudhawaca.
- Wisada, P.D. and Sudarma, I.K., 2019. Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), pp.140-146.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yudha, J.R.P.A. and Sundari, S., 2021. Manfaat media pembelajaran youtube terhadap capaian kompetensi mahasiswa. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 3(2), pp.538-545.