

**DEVELOPMENT OF CHARACTER MAKEUP LEARNING VIDEOS
FOR THE MAKEUP AND BEAUTY DEPARTMENT STUDENTS**

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN RIAS KARAKTER
UNTUK MAHASISWA JURUSAN TATA RIAS DAN KECANTIKAN**

Adinda Dwi Putri¹, Rahmiati²

^{1,2} Prodi Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan

Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, Universitas Negeri Padang

Email: rahmiati@fpp.unp.ac.id

Submitted: 2022-06-09
Accepted: 2023-12-31

Published: 2023-12-31

DOI: 10.24036/jpk/vol15-iss02/1029

URL: <http://jpk.ppi.unp.ac.id/index.php/jpk/article/view/1029>

Abstract

Abstract-Character Make-up is one of the materials consists of theory and practice. Based on the results of observations, it shows that Students have difficulty in determining the theme of character makeup which is the final project in this material. Based on these problems, this study aims to develop learning video on character makeup material. This video can be used as a reference for students looking for character makeup themes to complete assignments in character makeup courses. The method in this research is R&D method, with the Ploomp development model. The stages of the Ploomp model are initial investigation, development and manufacture of prototypes and the assessment phase. The conclusion of the research shows that the resulting character makeup learning video is valid which is shown in the results of the media expert validation test is 0.85 and the material expert validation is 0.88, while the practicality of the lecturers is 82% with practical criteria and the practicality of the students is 93.9% with very practical criteria. The resulting learning video is also effectively used, which is indicated by the difference in the value of student learning outcomes when the posttest is higher than the value of the pretest learning outcomes.

Keywords: *Character Makeup and Video Education*

Abstrak

Rias Karakter merupakan salah satu materi yang terdiri dari teori dan praktek. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa mahasiswa kesulitan dalam menentukan tema rias karakter yang menjadi tugas akhir pada materi ini. Selain itu mahasiswa juga kesulitan dalam memahami konsep yang ada pada materi ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran pada materi rias karakter yang bisa membantu mahasiswa mempelajari materi rias karakter secara mandiri baik untuk pembelajaran tatap muka maupun online (*e-learning*). Video pembelajaran ini juga bisa digunakan sebagai referensi mahasiswa mencari tema rias karakter untuk penyelesaian tugas. Penggunaan metode pada penelitian ini yaitu metode penelitian (R&D) dengan model pengembangan Ploomp yang terdiri dari tiga tahapan



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2017 by author and Universitas Negeri Padang.

yaitu: infestigasi awal, pembuatan *prototype* dan fase penilaian. Simpulan hasil penelitian menunjukkan video pembelajaran rias karakter yang dihasilkan valid yang ditunjukkan pada hasil uji validasi ahli media adalah 0,85 dan validasi ahli materi 0,88. Berdasarkan hasil uji validasi dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran rias karakter valid untuk digunakan. Sedangkan kepraktisan dari dosen sebesar 82% dengan kriteria praktis dan kepraktisan dari mahasiswa sebesar 93,9% dengan kriteria sangat praktis. Video pembelajaran yang dihasilkan juga efektif digunakan yang ditunjukkan dengan perbedaan nilai hasil belajar mahasiswa saat *posttest* lebih tinggi dari nilai hasil belajar *pretest*.

Kata kunci: Rias Karakter, video pembelajaran, validitas, praktikalitas dan efektifitas

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi berdampak pada bidang pendidikan, Dengan berkembangnya teknologi penyampaian pembelajaran mendapatkan sentuhan media teknologi informasi, sehingga mencetuskan lahirnya ide tentang *e-learning* (Utomo, 2001). Pada kegiatan pembelajaran baik itu pembelajaran dengan kelas virtual (*e-learnig*) maupun tatap muka langsung, dibutuhkan media pembelajaran karena jika tidak ada media maka pembelajaran tidak akan bisa berlangsung secara maksimal. Menurut Arsyad (2017: 10) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Kualitas pendidikan sangat ditunjang oleh peran dosen dalam menyelenggarakan proses pembelajaran yang berkualitas. Salah satu cara yang dilakukan untuk membantu mahasiswa dalam mencapai hasil belajar maksimal antara lain dengan penggunaan metode pembelajaran yang menyenangkan dan penerapan media pembelajaran yang menarik dan inovatif agar mahasiswa tidak bosan dan memudahkan penguasaan materi yang disampaikan (Astuti,dkk ,2019:2). Banyak cara yang memudahkan sumber daya manusia dalam proses belajar salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video pembelajaran. Video merupakan media pembelajaran berbasis audio visual yang dapat menampilkan gambar, gerak dan suara sekaligus yang saat ini mulai banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Video juga dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai sehingga dapat memberi daya tarik tersendiri. (Arsyad, 2013:49).

Rias karakter merupakan salah satu materi yang ada dalam mata kuliah Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakter di jurusan Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Padang yang dipelajari pada semester empat. Pada mata kuliah tersebut mahasiswa dituntut untuk dapat mengimplementasikan dan mempraktekan riasan Foto/TV/Film dan Karakter. Pada mata kuliah Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakter memiliki 4 Sub CP-MK yaitu 1) Mampu menjelaskan konsep rias Foto/TV/Film dan Karakter, koreksi wajah dan analisa wajah, penerapan higine dan sanitasi. 2) Mampu berkonsultasi dan menentukan desain rias wajah foto hitam putih dan bewarna sesuai keinginan pelanggan. 3) Mampu melakukan praktek rias wajah foto bewarna dan hitam putih menggunakan prinsip rias wajah foto. 4) Mampu memahami prinsip kegiatan belajar berbasis proyek pada rias wajah karakter. Sedangkan Sub CP-MK yang akan diteliti yaitu tentang rias karakter. Indikator pencapaian kompetensi rias karakter yaitu kemampuan dalam memahami kegiatan belajar, merencanakan proyek, menganalisis kebutuhan proyek, menerapkan kemampuan berfikir kritis, kreatif, kolaboratif dan komunikatif (“RPS mata kuliah Tata Rias TV/Foto/Film dan Karakter UNP,” 2022).

Pembelajaran Rias Wajah Karakter menuntut mahasiswa mampu melakukan macam-macam bentuk dari rias wajah karakter yang ada dalam buku paket. Selain itu, kemampuan dalam melaksanakan praktek Rias Wajah Karakter sangat dibutuhkan mahasiswa dalam kesiapan memasuki dunia kerja di industri dan profesionalisme mahasiswa sebagai beautician (Mentari,dkk,2018:195).

Menurut Mentari,dkk (2018:3) “Secara umum mahasiswa sering mengalami kesulitan dalam kegiatan pembelajaran rias wajah karakter, diantaranya menentukan tema pada Rias Wajah Karakter, mengaplikasikan bahan dan kosmetika pada Rias Wajah Karakter, serta kesesuaian disain rias pada aplikasi Rias Wajah Karakter. Ini disebabkan mahasiswa memandang bahwa Rias Wajah Karakter ini sulit dan membosankan. Gambaran permasalahan yang terdapat pada mata pelajaran Tata Rias Wajah Karakter Wajah Karakter menunjukkan bahwa kompetensi tata Rias Wajah Karakter perlu diperbaiki dan dioptimalkan guna meningkatkan pemahaman konsep mahasiswa. Untuk itu diperlukan solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut sehingga diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar.

Berdasarkan hasil wawancara langsung yang diadakan pada tanggal 15 Maret 2022 kepada dosen yang mengajar mata kuliah Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakter di jurusan Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Padang, didapatkan hasil wawancara bahwasanya pembelajaran mata kuliah Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakter yang dilakukan saat ini adalah menggunakan mode pembelajaran *Blended Learning* yaitu mode pembelajaran campuran antara tatap muka dan *online*. Media yang digunakan saat pembelajaran adalah media bahan ajar, *share video* dari *youtube*, dan media *power point*. Kendala yang dialami saat mengajarkan mata kuliah Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakter khususnya materi rias karakter adalah kurangnya inisiatif mahasiswa dalam pembelajaran virtual, kurangnya inovasi mahasiswa dalam menentukan tema rias karakter, *self direc learning* mahasiswa kurang dalam pembelajaran.

Survey juga dilakukan kepada mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Padang angkatan 2019 dan 2020 yang dilakukan pada 9 Maret 2022 yang pengambilan datanya menggunakan web aplikasi *google form*, didapatkan hasil bahwa mata kuliah Tata Rias Foto/Tv/Film dan Karakter sebagian besar dipelajari secara daring dengan menggunakan media bahan ajar, *jobsheet*, modul, *power point* dan beberapa video tutorial yang didapat dari *youtube*. Mahasiswa menyatakan video pembelajaran sudah ada digunakan di beberapa mata pelajaran seperti mata kuliah perawatan rambut dan wajah. Namun pada mata kuliah Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakter belum terdapat menggunakan media video pembelajaran. Mereka menyatakan perlu dikembangkan media pembelajaran di mata kuliah Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakter. Banyak video di media sosial yang berkaitan dengan materi pembelajaran rias karakter. Akan tetapi video yang terdapat pada media sosial tersebut belum tervalidasi kelayakannya untuk dijadikan sebuah media pembelajaran

Insani, Nabila Ayu 2015 menyatakan pada jurnalnya yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Praktik Rias Fantasi Di Prodi Pendidikan Tata Kecantikan Universitas Negeri Semarang “. Penggunaan media video efektif terhadap hasil praktek rias fantasi mahasiswa pendidikan tata kecantikan semester lima di Universitas Negeri Semarang. Hasil praktek setelah diberi perlakuan mengalami peningkatan sebanyak 25% dari 50% menjadi 85%. Hal ini membuktikan media video pembelajaran efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar praktek. Hal ini juga sejalan dengan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pada mata kuliah tata rias pengantin Indonesia dimana media pembelajaran video tutorial dapat meningkatkan



efektivitas dan efisiensi penggunaan waktu dalam proses pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal. Dibuktikan dengan data rata-rata hasil belajar mahasiswa yang didapatkan pada kelas eksperimen sebesar 80,13 sedangkan pada kelas kontrol hanya sebesar 66,93 (Mandalika,2020). Mentari,dkk (2017 : 2) juga menyatakan bahwa “ kelebihan dari video pembelajaran antara lain bisa memperagakan kembali gerakan – gerakan tertentu agar siswa dapat menirukan sesuai dengan kegiatan yang ditayangkan. Selain itu, video pembelajaran bisa digunakan siswa untuk belajar mandiri, dimana siswa dapat menggunakan video untuk belajar sendiri”.

Video pembelajaran juga dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang tepat guna meningkatkan mutu para pendidik dan peserta didik. Hal ini dibuktikan dalam penelitian efektifitas video sebagai penunjang pembelajaran dimana pada penelitian ini diuji efektifitas pembelajaran menggunakan video lebih efektif sekitar 48,14% dibandingkan dengan tidak menggunakan video (Agustiningih, 2017 : 67)

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk membuat video pembelajaran pada materi rias karakter dimana dalam video pembelajaran tersebut terdapat materi rias karakter yang disajikan secara menarik. Serta dalam video tersebut juga disajikan materi dan prosedur dalam proses rias karakter. Desain karakter yang penulis ambil adalah rias karakter 3 dimensi yang termasuk kategori rias karakter tragedi yang sedang populer pada saat ini yaitu karakter zombie untuk riasan karakter *prosthetic* atau yang disebut *special effect* yang masih jarang ditemukan tutorial dan reverensinya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan video pembelajaran materi rias karakter sebagai media pembelajaran mandiri dan menguji tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas video pembelajaran materi rias karakter. Video pembelajaran yang dibuat diharapkan bisa menjadi inspirasi bagi mahasiswa untuk berinovasi dalam menyelesaikan praktek rias karakter.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode R & D atau dikenal dengan *Research and Development*. Metode penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang dilakukan dengan mengembangkan produk yang sudah ada maupun pembuatan produk baru yang kemudian dilakukan uji validitas, praktikalitas dan efektivitas pada produk yang dikembangkan agar dapat digunakan pada proses pembelajaran. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah video pembelajaran yang dikembangkan sudah valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan pengetahuan mahasiswa terhadap materi rias karakter. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rancangan model Plomp seperti yang dikembangkan oleh *Tjeerd Plomp*. Model ini terdiri dari tiga tahap yaitu fase investigasi awal (*Preliminary research*), tahap pengembangan atau pembuatan prototype (*development or prototyping phase*) dan fase penilaian (*assessment phase*) (Plomp and Nieveen, 2013 :30). Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan FPP,UNP tahun ajaran 2021/2022.

Uji validitas

Uji validitas dilakukan untuk melihat validitas media video dari segi bahasa, konstruksi, teknik dan bahasa formatif yang digunakan berupa lembar validasi. Revisi rancangan produk dilakukan berdasarkan penilaian dan saran-saran yang diberikan oleh pakar dan ahli. Uji validitas ini dilakukan oleh 3 orang ahli media dan 3 orang ahli materi. Saran-saran dari validator digunakan untuk merevisi video pembelajaran yang dikembangkan. Selanjutnya media yang telah siap direvisi diberikan kepada dosen dan

mahasiswa untuk dilakukan uji praktikalitas untuk mengetahui tingkat praktikalitas produk yang dikembangkan.

Uji Kepraktisan

Pada tahap ini dilakukan evaluasi formatif terhadap mahasiswa jurusan tata rias dan kecantikan angkatan 2020 yang bertujuan untuk melihat sejauh mana kepraktisan dari video pembelajaran pada materi rias karakter yang dikembangkan. Uji coba praktikalitas dilakukan dengan mengisi instrument praktikalitas media yang diisi oleh dosen dan mahasiswa.

Uji Efektifitas

Analisis statistik untuk uji keefektivan menggunakan uji one sampel T test. Dari pengujian menggunakan uji t ini akan diketahui perbedaan rata-rata nilai sampel saat pretest yang dibandingkan dengan rata-rata nilai sampel pada saat posttest. Untuk mengetahui H_0 diterima atau ditolak, yaitu dengan cara membandingkan nilai t hitung dengan t table. Jika $t_{table} \leq t_{hitung} \leq t_{table}$, maka H_0 diterima. Sedangkan H_0 ditolak jika $t_{hitung} < t_{table}$ atau $t_{hitung} > t_{table}$ (Priyatno,2010:30). Untuk mengetahui video pembelajaran rias karakter yang dihasilkan efektif meningkatkan pemahaman mahasiswa dengan melihat perubahan kemampuan awal siswa dengan membandingkan nilai pretest dan posttest mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran rias karakter. Pada penelitian ini uji tes efektifitas dilakukan hanya menggunakan kelas kontrol, sehingga untuk menghitung besarnya *effect size* pada penelitian ini hanya melibatkan d (*gain*) (Dewi & Mukminan, 2016 : 6).

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video pembelajaran yang valid, praktis dan efektif. Pada penelitian ini metode yang digunakan yaitu Research and Development dengan model pengembangan yaitu Ploomp yang terdiri dari investigasi awal, pengembangan, pembuatan prototype dan penilaian.

Tahap investigasi awal mencakup analisis kebutuhan, analisis mahasiswa dan analisis materi. Tahap analisis kebutuhan berguna untuk mengidentifikasi masalah yang ada dan melihat solusi yang dibutuhkan. Tahap analisis mahasiswa yaitu survey yang dilakukan kepada beberapa orang mahasiswa. Tahap analisis materi yaitu mengidentifikasi materi yang ada pada pembelajaran rias karakter.

Tahap pengembangan dan pembuatan prototype desain video pembelajaran rias karakter dilengkapi dengan *background*, sehingga membutuhkan *software* untuk pembuatannya. *Software* yang digunakan untuk pembuatan video pembelajaran rias karakter ini antara lain *Filmora* yang merupakan aplikasi untuk mengedit *footage* (materi mentah hasil rekaman langsung dari kamera video) menjadi satu kesatuan video.

Pada tahap perancangan desain awal video pembelajaran, langkah awal yang dilakukan adalah mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang akan dicapai sesuai dengan RPS yang ada. Selanjutnya proses pengambilan video prosedur rias karakter dan dilanjutkan dengan proses *editing* yaitu penggabungan dari beberapa video dan dimasukkan teks penjelasan, suara, dan *background*. Dilanjutkan dengan menerbitkan video pembelajaran pada mahasiswa pendidikan tata rias dan kecantikan.





Gambar 1. Tampilan video pembelajaran rias karakter

Gambar 1 merupakan tampilan konsep dasar rias karakter yang menjelaskan definisi dari rias karakter beserta contoh, jenis dan kegunaan dari rias karakter.



Gambar 2. Tampilan alat dan bahan yang digunakan untuk rias karakter

Gambar 2 merupakan tampilan salah satu contoh alat, bahan dan kosmetik yang diperlukan untuk rias karakter. Alat, bahan dan kosmetik ditampilkan pada video pembelajaran ini menggunakan gambar bergerak yang berisi suara penjelasan, gambar dan teks sebagai keterangan penjelasan mengenai alat dan bahan yang digunakan.



Gambar 3. Tampilan prosedur rias karakter

Gambar 3 merupakan tampilan video prosedur pengerjaan rias karakter yang bertemakan zombie. Tahapan rias karakter ini ditampilkan menggunakan gambar

bergerak yang berisi suara penjelasan dan teks sebagai keterangan penjelas mengenai tahap pengerjaan riasan



Gambar 4. Tampilan hasil rias karakter zombie

Gambar 4 diatas merupakan gambar hasil rias karakter tema zombie yang dipraktekkan. Dari tampilan video dapat dilihat rias karakter zombie dilengkapi dengan asesoris yang mendukung penampilan dari karakter yang dipraktekkan.

Setelah dilakukan perancangan dan pembuatan *prototype*, tahap selanjutnya adalah tahapan hasil analisis data. Pada tahap analisis data ini, dilakukan uji validasi pada video pembelajaran yang dibuat. Uji validasi dilakukan oleh 3 orang ahli materi dan 3 orang ahli media dengan menggunakan angket validasi. Hasil validitas yang didapatkan terhadap video pembelajaran rias karakter yang dikembangkan adalah 0,85 dari ahli media dan 0,88 dari ahli materi. Dimana menurut skala Aiken'V jika uji validasi > 0,67, maka video pembelajaran dikategorikan valid. Hasil validitas oleh ahli media dan ahli materi dapat dilihat dari table berikut.

Table 1 Hasil validasi ahli media

No	Indikator	Validasi ahli Media			rata-rata Aiken's V	Ket
		V1	V2	V3		
		Nilai	nilai	Nilai		
1	Daya tarik teaser opening	4	3	3	0.78	Valid
2	Alur tayangan video berurutan	4	4	2	0.78	Valid
3	Ketajaman Gambar	4	4	3	0.89	Valid
4	Kejelasan Tulisan/Teks	4	4	3	0.89	Valid
5	Kesesuaian animasi,teks,music,dan narasi	4	3	3	0.78	Valid
6	Daya tarik video	4	4	3	0.89	Valid
7	Pemilihan music pengiring dengan suara narrator	4	4	4	1.00	Valid
8	Kualitas pemain dalam	4	4	2	0.78	Valid



No	Indikator	Validasi ahli Media			rata-rata Aiken's V	Ket
		V1	V2	V3		
		Nilai	nilai	Nilai		
	mendemonstrasikan					
9	Penggunaan bahasa yang baik	4	4	3	0.89	Valid
10	Kejelasan dialog (intonasi, dialek dan pengucapan)	3	4	4	0.89	Valid
11	Kecepatan durasi	4	4	2	0.78	Valid
Rata-rata					0.85	Valid

Table 2 Hasil validasi ahli materi

No	Indikator	Validasi ahli Materi			rata-rata Aiken's V	Ket
		V1	V2	V3		
		Nilai	nilai	nilai		
1	Kesesuaian materi dengan RPS	3	4	3	0.78	Valid
2	Kedalaman materi rias karakter	4	4	4	1.00	Valid
3	Kejelasan alat,bahan,dan kosmetik	4	4	3	0.89	Valid
4	Kejelasan urutan dalam langkah kerja pad arias wajah karakter	3	4	3	0.78	Valid
5	Penyajian materi yang sistematis,runtut, alur logika jelas.	4	3	3	0.78	Valid
6	Kejelasan konsep terhadap hasil demo untuk dipahami	4	4	4	1.00	Valid
7	Kemudahan materi dan hasil demo makeup	4	3	4	0.89	Valid
8	Kemudahan materi dan hasil untuk dipahami	4	4	4	1.00	Valid
9	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	3	4	3	0.78	Valid
Rata-rata					0.88	Valid

Berdasarkan penelitian diperoleh uji validasi pada ahli media kategori validitas Aikens'V nilai sebesar 0,85 berada pada kategori valid karena $0,85 > 0,67$ diartikan bahwa media yang dikembangkan valid dan ahli materi diperoleh kategori validitas Aikens'V nilai sebesar 0,88 berada pada kategori Valid karena $0,88 > 0,67$ diartikan bahwa materi yang dikembangkan valid. Media video yang diperoleh telah memenuhi kriteria sebuah media yang baik sesuai dengan aspek penilaian validitas sebuah media pembelajaran. Maka diperoleh kesimpulan bahwa media video pembelajaran rias karakter dihasilkan dari sudut pandang desain media dan materi adalah sangat valid. Menurut Suharsimi, (2010) menyatakan bahwa validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrument yang bersangkutan mampu mengukur dari yang

diukur, sehingga sebuah video dinyatakan valid maka video tersebut sudah dapat disebar dan digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap penilaian dilakukan dengan menguji kepraktisan dan efektivitas video pembelajaran yang dihasilkan kepada mahasiswa jurusan tat rias dan kecantikan UNP yang mengambil mata kuliah rias Foto/TV/Film dan karakter pada sesi E.

Hasil Praktikalitas Video Pembelajaran Rias Karakter

Data uji praktikalitas diperoleh dari pengisian angket kepraktisan media video oleh dosen dan mahasiswa. Data praktikalitas ini diambil melalui angket yang diisi oleh 1 orang dosen yang mengajar mata kuliah rias foto/TV/film dan karakter dan 14 orang mahasiswa jurusan tata rias dan kecantikan yang mengambil mata kuliah rias foto/TV/film dan karakter. Hasil pengisian angket dapat dilihat pada berikut

Table 3 Hasil praktikalitas oleh dosen

No	Indikator	Rata-rata	Kriteria
1.	Minat siswa	85%	Sangat Praktis
2.	Proses Penggunaan	80%	Praktis
3	Peningkatan keaktifan siswa	80%	Praktis
Rata – rata Praktikalitas		82%	Praktis

Pada tabel 3 dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran rias karakter praktis digunakan sebagai media pembelajaran. Praktikalitas video pembelajaran juga dilakukan kepada mahasiswa jurusan tata rias kecantikan pada sesi E. adapun hasil praktikalitas dapat dilihat pada tabel 4.

Table 4 Hasil Praktikalitas

No	Indikator	Rata-Rata	Kriteria
1	Kemudahan Penggunaan	93.6%	Sangat praktis
2	Kemanfaatan	94.1%	Sangat praktis
Rata-Rata		93.9%	Sangat Praktis

Berdasarkan penelitian diperoleh hasil bahwa penilaian terhadap kepraktisan media video pembelajaran diperoleh dari angket yang diisi oleh 1 orang dosen dengan skor rata-rata 82% dengan kriteria sangat praktis dan penilaian oleh 14 orang mahasiswa didapatkan skor rata-rata adalah 93,9% dengan kriteria sangat praktis, sehingga media video pembelajaran yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan. Hasil penelitian ini sejalan dengan Rusman, dkk, (2012) bahwa pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video sangat bagus digunakan untuk menciptakan kondisi yang menyerupai keadaan sebenarnya. Video pembelajaran materi rias karakter sangat dianjurkan untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, karena selain memberikan suasana belajar yang baru kepada mahasiswa, pembelajaran ini juga berguna bagi dosen untuk membuat inovasi dalam proses pembelajaran dengan merancang video pembelajaran tentang sebuah materi yang akan diajarkan kepada mahasiswa.



Hasil Efektivitas

Pengujian efektivitas penggunaan media video pembelajaran rias karakter ini dilakukan dengan desain *Pretest-Posttes* yang dilakukan pada sampel mahasiswa jurusan tata rias dan kecantikan yang mengambil mata kuliah rias Foto/TV/Film dan Karakter pada sesi E yang berjumlah sebanyak 14 orang. Tahapan pertama dari uji efektivitas ini ialah dengan memberikan soal *pretest*, dimana soal yang diberikan berjumlah 20 butir soal. Setelah itu diperlihatkan video pembelajaran rias karakter yang dikembangkan dan sampel diberi soal *posttest* yang berjumlah 20 butir soal. Dari hasil pengolahan data *pretest* dan *posttes* diperoleh $t_{hitung} = 7.045$ sedangkan $t_{tabel} = 1.77$, dari $dk=13$ pada taraf signifikan 5% sehingga dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hal ini menunjukkan bahwa kemampuan akhir mahasiswa lebih baik dari pada sebelum menggunakan video pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran rias karakter menggunakan video pembelajaran lebih baik dibandingkan dengan tidak menggunakan video pembelajaran.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Mandalika (2020), yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pada Mata Kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia" dimana media pembelajaran video tutorial dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi penggunaan waktu dalam proses pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal. Dibuktikan dengan data rata-rata hasil belajar mahasiswa yang didapatkan pada kelas eksperimen sebesar 80,13 sedangkan pada kelas kontrol hanya sebesar 66,93.

Hal ini sesuai dengan teori menurut Arief S. Sardiman dkk. (2012:74) menyatakan bahwa media video sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan 1) Dapat menarik perhatian untuk periode-periode singkat dan rangsangan luar lainnya, 2) Demonstrasi yang sulit dapat dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar guru bisa memusatkan perhatian pada penyajian dan siswanya, 3) Dapat menghemat waktu dan rekaman dapat diputas berulang-ulang, 4) Keras lemahnya suara dapat diatur dan 5) Objek yang sedang bergerak dapat diamati lebih dekat. Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, penggunaan media pembelajaran video memiliki kelebihan-kelebihan antara lain siswa dapat memahami materi lebih cepat dan dapat menarik perhatian siswa dalam belajar.

Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran rias karakter pada mata kuliah Foto/TV/Film dan karakter yang dikembangkan oleh peneliti menghasilkan video pembelajaran yang valid, praktis dan efektif digunakan sebagai salah satu media pembelajaran bagi mahasiswa jurusan tata rias kecantikan. Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan video pembelajaran yang efektif sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman materi dan referensi pengerjaan tugas dalam materi rias karakter. Proses penggunaan video pembelajaran ini dapat digunakan untuk pembelajaran tatap muka maupun secara online (e-learning). Video pembelajaran rias karakter ini juga bisa digunakan mahasiswa untuk pembelajaran mandiri yang bisa digunakan berulang-ulang, kapan saja dan dimana saja. Video sangat efektif menunjang pembelajaran rias karakter hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil uji efektivitas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video lebih efektif dibandingkan dengan tanpa penggunaan video yang dibuktikan dari nilai pengetahuan mahasiswa pada postes lebih tinggi dibanding saat pretest.

Berdasarkan simpulan yang diperoleh, maka disarankan bagi dosen dan mahasiswa tata rias dan kecantikan diharapkan dapat menggunakan video rias karakter sebagai salah satu media pembelajaran saat proses perkuliahan.

Rujukan

- Agustiningsih. 2015. " Video sebagai Alternatif Media Pembelajaran dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar". *Pancaran*, 4(1):67
- Arief S. Sadiman. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo:Persada.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo: Persada.
- Astuti,M.,Rahmiati.,Novita,S.,& Oktarina,R. 2019. " Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata Kuliah Perawatan Kulit Wajah". *JTIP*, 11(2):52
- Dewi,S., Mukmin. 2016. " Pengembangan Multimedia Pembelajaran Rias Wajah dalam Meningkatkan Pengetahuan Siswa SMK Kecantikan Kulit Kelas X". *Jurnal Inovasi Teknik Pendidikan* ,3(1):58.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Devi,Melia Sri.2021."Pengembangan Media Video Tutorial Rias Wajah Sehari-Hari". *Skripsi Padang: Program Studi Pendidikan Tata Rias Dan Kecantikan Universitas Negeri Padang*.
- Insani, Nabila Ayu.2015. " Eektivitas Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Praktik Rias Fantasi di Prodi Pendidikan Tata Kecantikan Universitas Negeri Semarang ". *Skripsi Semarang: Jurusan Pendidikan Tata Rias dan KecantikanUniversitas Negeri Semarang*.
- Mandalika,Syahril 2020. " Pengembangan Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pada Mata Kuliah Rias Pengantin Indonesia ". *Invotek*, 20(1):1
- Mentari,T.,Atuti,M.,&Rosalina,L 2017. "Developmental Of Media Learning Based On Tutorial Video At Character Make Up Subject In Smkn 6 ". *International Conference on Technical and Vocation Education and Training*, 4:565
- Mentari,T.,Rosalina,L.,&Hadi,A, 2020. " Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Rias Wajah Karakter Foto/Tv/Film Program Studi Pendidikan Tata Rias Dan Kecantikan Jurusan Tata Rias Dan Kecantikan Fpp Unp ". *UNES Journal of Education Scienties*, 2 (2):196
- Ploomp, Tjeered dan Nienke Nievee.2013.*Part B :Educational Design Research :illustrative cases*.Netherlands: SLO
- Priyatno, Duwi. 2010. *5 Jam Belajar Olaha Data dengan SPSS 17*.Yogyakarta: Andi



Rusman.(2012). Model –Model Pembelajaran. Depok : PT Rajagrafindo Persada

Utomo,junaidi.2001. *Dampak Internet Terhadap Pendidikan:Transformasi atau Evolusi*,
Seminar Nasional Universitas Agmajaya Yogyakarta.